

## **INDHOLD**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>GENERELLE REGLER</b>   | <b>6</b>  |
| 1. Resultatet af et marked afgøres, så snart dette er fastlagt. | 6         |
| Målscorere: Første, sidste, målscorer når som helst             | 12        |
| 3. Afregning af asian handicap                                  | 12        |
| TEASER-VÆDDEMÅL   | 15        |
| DØDT LØB-REGEL  | 15        |
| REGLER FOR KLASSIFICERINGSMARKEDER                              | 16        |
| BET BUILDER   | 16        |
| FODBOLD TIDLIG UDBETALING                                       | 16        |
| BASEBALL TIDLIG UDBETALING                                      | 17        |
| AMERIKANSK FODBOLD – TIDLIG UDBETALING                          | 17        |
| BASKETBALL – TIDLIG UDBETALING                                  | 18        |
| TENNIS TIDLIG UDBETALING  | 18        |
| ISHOCKEY TIDLIG UDBETALING                                      | 19        |
| 0 % MARGIN PÅ FODBOLD 1X2                                       | 19        |
| 0 % MARGIN PÅ BASKETBALL MONEY LINE                             | 19        |
| 0 % MARGIN PÅ AMERIKANSK FODBOLD MONEY LINE                     | 20        |
| 0 % MARGIN PÅ VINDEREN AF TENNISKAMPEN                          | 20        |
| 0 % MARGIN PÅ BASEBALL MONEY LINE                               | 20        |
| 0 % MARGIN PÅ ISHOCKEY MONEY LINE                               | 20        |
| FODBOLD UAFGJORT-TILBUDET                                       | 21        |
| <b>FORKLARING AF SPORTSREGLER OG MARKEDER</b>                   | <b>21</b> |
| FODBOLD   | 21        |
| Hovedmarkeder*  | 22        |
| Markeder for første halvleg                                     | 27        |
| Markeder for anden halvleg                                      | 30        |
| Kombinationsmarkeder  | 32        |
| Hjørnespark-markeder  | 35        |
| Markeder for advarsler  | 37        |
| Målscorer-markeder / Spiller-specialmarkeder                    | 39        |
| Andre spillerspecifikke væddemål                                | 45        |
| Ekstra markeder   | 46        |
| Hurtige markeder / Intervalmarkeder                             | 54        |
| Fodbold-vinderspil  | 57        |
| Afregning af statistik.   | 59        |
| TENNIS  | 61        |
| Generelle regler.   | 62        |
| Hovedmarkeder   | 62        |

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| Sætmarkeder                           | 67  |
| Tennis-vinderspil                     | 71  |
| <b>BASKETBALL</b>                     | 72  |
| Hovedmarkeder*                        | 72  |
| Markeder for 1. halvleg               | 77  |
| Markeder for 2. halvleg               | 78  |
| Kvartalsmarkeder                      | 79  |
| Spiller-specialmarkeder               | 81  |
| Ekstra markeder                       | 83  |
| Basketball-vinderspil                 | 85  |
| <b>ISHOCKEY / FELTHOCKEY</b>          | 86  |
| Hovedmarkeder*                        | 86  |
| Periodemarkeder                       | 92  |
| Spillerspecialer                      | 93  |
| Ishockey/landhockey-vinderspil        | 95  |
| <b>HÅNDBOLD</b>                       | 95  |
| Hovedmarkeder                         | 96  |
| Markeder for 1. halvleg               | 97  |
| Markeder for 2. halvleg               | 98  |
| Spillerspecialer                      | 98  |
| Håndbold-vinderspil                   | 98  |
| <b>AMERIKANSK FODBOLD</b>             | 98  |
| Hovedmarkeder:                        | 99  |
| Markeder for 1. halvleg               | 100 |
| Markeder for 2. halvleg               | 102 |
| Kvartalsmarkeder                      | 103 |
| Drive-markeder                        | 105 |
| Spiller-specials                      | 106 |
| Hold-specials                         | 111 |
| Andre statistiske markeder            | 117 |
| American fodbold-vinderspil           | 121 |
| <b>BASEBALL</b>                       | 122 |
| <b>BASEBALL-REGLER</b>                | 122 |
| Hovedmarkeder:                        | 124 |
| Innings-markeder:                     | 127 |
| Specialmarkeder for baseballspillere: | 129 |
| Ekstra markeder:                      | 131 |
| Baseball-vinderspil:                  | 133 |
| <b>RUGBY / RUGBY LEAGUE</b>           | 133 |
| Hovedmarkeder:                        | 134 |
| Markeder for 1. halvleg:              | 140 |
| Markeder for 2. halvleg:              | 143 |
| Kombimarkeder:                        | 145 |
| Try-markeder:                         | 146 |

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Rugby/Rugby League-vinderspil: | 148 |
| MOTORSPORT                     | 149 |
| Motorsportsmarkeder:           | 149 |
| MOTORCYKLER                    | 152 |
| Motorcykelmarkeder:            | 152 |
| CYKLING                        | 153 |
| Cykling-markeder:              | 153 |
| CURLING                        | 154 |
| Curling Hovedmarkeder:         | 154 |
| Curling-vinderspil:            | 155 |
| VINTERSPORT                    | 155 |
| Vintersportsmarkeder:          | 155 |
| BOKSNING/MMA                   | 156 |
| Boksning/MMA-markeder:         | 157 |
| VOLLEYBALL                     | 160 |
| Hovedmarkeder:                 | 161 |
| Sætmarkeder:                   | 161 |
| Vinderspil:                    | 162 |
| BEACHVOLLEY                    | 162 |
| Hovedmarkeder:                 | 162 |
| Sætmarkeder:                   | 162 |
| Vinderspil:                    | 163 |
| DARTS                          | 163 |
| Hovedmarkeder:                 | 163 |
| Hurtige markeder:              | 165 |
| Vinderspil:                    | 165 |
| FUTSAL                         | 166 |
| Futsal-markeder:               | 166 |
| Markeder for første halvleg    | 167 |
| Andre markeder                 | 167 |
| SNOOKER                        | 168 |
| Snooker-markeder:              | 168 |
| Vinderspil:                    | 169 |
| GOLF                           | 169 |
| Golfmarkeder:                  | 169 |
| KRIKET                         | 174 |
| Cricket-markeder               | 175 |
| Vinderspil:                    | 180 |
| E-SPORTS                       | 180 |
| Generelle regler               | 180 |
| Counter Strike:GO-regler       | 182 |
| Dota2-regler                   | 183 |
| League of Legends (LoL) Regler | 184 |
| Generelle markeder*            | 186 |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Ekstra e-sportsmarkeder           | 186 |
| CS:GO-markeder                    | 192 |
| Ekstra CS:GO-markeder             | 192 |
| Dota2-markeder                    | 193 |
| Ekstra Dota2-markeder             | 194 |
| League of Legends-markeder        | 195 |
| Ekstra League of Legends-markeder | 197 |
| Call of Duty-markeder             | 197 |
| Overwatch-markeder                | 198 |
| FIFA-markeder                     | 199 |
| NBA 2K-markeder                   | 199 |
| E-basket                          | 199 |
| STRANDFODBOLD                     | 200 |
| Hovedmarkeder                     | 200 |
| Vinderspil                        | 200 |
| BADMINTON                         | 200 |
| Hovedmarkeder                     | 200 |
| Vinderspil:                       | 201 |
| BIATLON / ATLETIK                 | 201 |
| Vinderspil                        | 201 |
| PESAPALLO                         | 201 |
| Hovedmarkeder                     | 202 |
| Vinderspil                        | 202 |
| SQUASH                            | 202 |
| Hovedmarkeder                     | 202 |
| Vinderspil                        | 202 |
| SKISPRING                         | 203 |
| GAELISK HURLING                   | 203 |
| Hovedmarkeder                     | 203 |
| Vinderspil                        | 203 |
| AUSSIE RULES                      | 203 |
| Hovedmarkeder                     | 204 |
| Kvartalsmarkeder                  | 205 |
| Vinderspil                        | 206 |
| BORDTENNIS                        | 206 |
| Hovedmarkeder                     | 207 |
| Kampmarkeder                      | 207 |
| BASKETBALL 3x3                    | 208 |
| Hovedmarkeder                     | 208 |
| BANDY                             | 209 |
| Hovedmarkeder                     | 209 |
| Bandy-vinderspil                  | 210 |
| FLOORBALL                         | 210 |
| Hovedmarkeder                     | 211 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Floorball-vinderspil        | 211 |
| VANDPOLO                    | 212 |
| Hovedmarkeder               | 212 |
| Vandpolo-vinderspil         | 212 |
| KABADDI                     | 212 |
| Hovedmarkeder               | 212 |
| Markeder for første halvleg | 213 |
| BOWLS                       | 214 |
| Hovedmarkeder               | 214 |
| Bowls-vinderspil            | 214 |
| PADEL-TENNIS                | 215 |
| Hovedmarkeder               | 215 |
| SHORT FOOTBALL              | 217 |
| Hovedmarkeder               | 217 |

## **GENERELLE REGLER**

### **1. Resultatet af et marked afgøres, så snart dette er fastlagt.**

I tilfælde af at et lang- eller kortvarigt vinderspil marked afgøres gennem en officiel meddelelse, forbeholder selskabet sig retten til at annullere alle væddemål, der er placeret efter offentliggørelsen af resultatet.

Efter den endelige afregning af afsluttede begivenheder tages der ikke hensyn til efterfølgende beslutninger fra officielle forbund.

I tilfælde af at en kamp ikke afsluttes (på grund af vejrforhold, utilstrækkeligt antal spillere osv.) og til sidst afgøres af dommeren og/eller en officiel meddelelse, forbeholder selskabet sig retten til at afregne eventuelle væddemål, der er placeret efter meddelelsen fra den officielle kilde, i overensstemmelse hermed.

Hvis meddelelsen kommer mere end 48 timer efter kampens afslutning, og eventuelle uafgjorte væddemål allerede er blevet behandlet som uafgjorte og dermed annulleret, vil afregningen stå ved magt.

Alle markeder for spillerspecialer er undtaget fra ovenstående regel.

Hvis et marked ikke afgøres tidligere i kampen, afregner selskabet resultatet af kampen, når kampens normale varighed (ordinær spilletid) er afsluttet, medmindre andet er angivet i markedsbeskrivelsen på hjemmesiden.

*Eksempel 1:* Markedet for **kampvinder 1X2** for en begivenhed afgøres efter afslutningen af begivenhedens normale varighed (ordinær spilletid). Fodbold 1x2 Kampvinder afgøres efter de 90 minutter, inklusive eventuelle ekstra minutter, som kampens dommer har udpeget som "normal varighed".

I tilfælde af at en begivenhed går i forlænget spilletid (når den regulære spilletid ikke afgør vinderen), udbetales alle markeder, der er underlagt "inkluderer forlænget spilletid" eller "inkluderer ekstra tid", efter afslutningen af den forlængede spilletid. Eventuelle straffespark (eller andre afgørelser), der måtte følge, tages ikke i betragtning, medmindre det klart er angivet i markedet.

Begivenheder, der af en eller anden grund ikke starter til tiden eller endda udsættes, kan holdes åbne, og alle væddemål forbliver gyldige, hvis de starter inden for de næste 48 timer fra den officielle starttid. I alle andre tilfælde forbeholder selskabet sig ret til efter eget skøn at annullere

alle væddemål på sådanne udsatte begivenheder og tilbagebetale indsatserne til kunderne.

Begivenheder, der afbrydes efter starttidspunktet og genoptages af arrangøren inden for 48 timer fra det officielle starttidspunkt, forbeholder selskabet sig retten til at holde alle væddemål gyldige og afregne i henhold til dette resultat.

Begivenheder, der afbrydes efter starttidspunktet og ikke genoptages af arrangøren inden for 48 timer, vil selskabet afregne alle markeder, der er afgjort på banen, og annullere resten ved at tilbagebetale indsatserne til kunderne. I sådanne tilfælde forbeholder selskabet sig dog ret til efter eget skøn at annullere alle væddemål på sådanne afbrudte begivenheder og tilbagebetale indsatserne til kunderne.

Alle markeder relateret til et holds kvalifikation (f.eks. kvalificerer sig, sejrsmetode osv.) gennem en specifik turnering (cupkampe, playoff-kampe osv.) vil blive afregnet som ugyldige, hvis kampen udsættes eller aflyses, og kampen ikke bliver omlagt til at blive spillet inden for 48 timer. I tilfælde af at der er 2 kampe, vil kun de markeder, der er placeret i den/de udsatte begivenhed(er), blive annulleret.

Alle væddemål vedrørende kvalifikationer, der er indgået på kort- eller langtidskampe, forbliver gyldige, indtil resultatet er afgjort, uanset om begivenhederne udsættes eller aflyses.

Der er undtagelser fra ovenstående generelle regel, som f.eks.:

Tenniskampe forbliver åbne, og alle væddemål er gyldige, indtil dommerne eller arrangøren udpeger en vinder. I sådanne tilfælde gælder 48-timersreglen ikke. I tilfælde af en spillers tilbagetrækning eller udeblivelse (skade, sygdom eller personlige omstændigheder), diskvalifikation, walkover eller aflysning afgøres alle markeder, der er fastlagt på banen, i overensstemmelse hermed, og alle øvrige uafgjorte markeder erklæres ugyldige. For at undgå tvivl: Hvis en tennisspiller trækker sig, før det sidste point er afgjort, er markedet for kampens vinder ugyldigt, men alle markeder relateret til specifikke sæt eller spil, der er afgjort, afregnes i overensstemmelse hermed.

Hvis følgende amerikanske sportsskammer, såsom MLB (eller andre baseball-ligaer), NHL og NBA (NFL og MLS er ikke omfattet af denne regel), ikke starter eller afbrydes efter kampstart og ikke genoptages inden for samme dag i den lokale tidszone fra den annoncerede kampstarttid, er alle uafgjorte væddemål ugyldige.

(f.eks. hvis en fodboldkamp afbrydes i anden halvleg, afregnes markederne for første halvleg normalt).

(f.eks. i eksemplet ovenfor er markederne for anden halvleg ikke afgjort) vil være ugyldige, og indsatserne vil blive refunderet til kunderne).

I tilfælde af afbrudte eller udsatte NFL-begivenheder (eller andre amerikanske fodboldbegivenheder) betragtes alle markeder som ugyldige, medmindre kampen fortsætter i

samme NFL-ugentlige program (torsdag - onsdag lokal stadiontid).

**MLB (eller andre baseball-ligaer):** Moneyline (vindermarkedet) betragtes som afgjort, hvis ligaens officials anser kampen for afsluttet, og hvis:

1. mindst 5 innings er afsluttet

ELLER

2. 4,5 innings er afsluttet, og hjemmeholdet (eller det hold, der slår som det andet) er foran. I alle andre tilfælde afregnes væddemål på Money Line som ugyldige.

For at undgå tvivl vil væddemål på alle andre markeder (f.eks. Totals, Handicap osv.) stå ved magt, medmindre de allerede er afgjort, hvis:

1. mindst 9 innings er afsluttet

ELLER

2. 8,5 innings er afsluttet, og hjemmeholdet (eller det hold, der slår som det andet) fører.

I alle andre tilfælde afregnes væddemål som ugyldige. I tilfælde af at Mercy Rule træder i kraft, vil alle væddemål stå ved den aktuelle stilling.

**MLB (eller andre baseball-ligaer):** Alle **Pitcher Lines** (PL-markeder for Moneyline, Handicap og Totals) er ugyldige i tilfælde af ændring i den angivne startende pitcher. Væddemål placeret på Pitcher Line-markeder vil indeholde angivelsen (PL) inde i væddemålskuponen og på siderne med væddemålshistorik. I tilfælde af at (PL)-indikatoren ikke er synlig inde i væddemålskuponen, placeres væddemålet på Action Line og afregnes i overensstemmelse hermed. Action-linjer afregnes på baggrund af resultatet af begivenheden uanset eventuelle ændringer i pitcherne. Eventuelle nye pitcher-linjer vil følge ovenstående regler. Action-linjer følger de generelle regler med undtagelser vedrørende **MLB (eller andre baseball-ligaer)**, som ovenfor.

I baseball og i tilfælde af en **7-innings-kamp** vil væddemål på alle markeder stå ved magt, medmindre andet allerede er besluttet, hvis:

1. mindst 7 innings er afsluttet

ELLER

2. 6,5 innings er afsluttet, og hjemmeholdet (eller det hold, der slår som det andet) fører.

Undtagelsen er **Moneyline (kampvinder)**, som betragtes som afgjort, hvis:

1. mindst 5 innings er afsluttet

ELLER

2. 4,5 innings er afsluttet, og hjemmeholdet (eller det hold, der slår som det andet) fører.  
I alle andre tilfælde afregnes væddemål på Money Line som ugyldige.

**Basketball-cup- eller** playoff-kampe **osv.**, der afgøres gennem bedst af 2 kampe med samlet pointtal, falder ind under specifikke afregningsregler. I tilfælde af uafgjort i den første kamp spilles der ikke forlænget spilletid, og vindermarkedet (inklusive forlænget spilletid) afregnes som ugyldigt, mens resten af markederne afregnes normalt i henhold til resultatet. Afregningen vil være den samme, hvis den anden kamp ender uafgjort, mens der er en vinder i den første kamp.

I tilfælde, hvor der er uafgjort efter den anden kamp (f.eks. hvis hold A vinder den første kamp med 75-70, og hold B vinder den anden kamp med 85-80), afgøres alle væddemål på baggrund af resultatet efter ordinær spilletid, og resultatet af forlænget spilletid tages ikke i betragtning.

**1.2** Virksomheden forbeholder sig ret til ikke at acceptere hele eller dele af et væddemål uden at give kunden en begrundelse. Hvis et væddemål ikke accepteres, refunderes kundens indsats

**1.3** Inden en begivenhed starter, forbeholder selskabet sig ret til efter eget skøn at annullere eller ophæve en del af eller hele et væddemål, selv efter dets accept, uden at give kunden nogen begrundelse.

Efter begivenhedens start forbeholder selskabet sig ret til efter eget skøn at annullere eller ophæve en del af eller hele et væddemål, selv efter dets accept og selv efter afregningen, hvis der er en gyldig grund til dette, såsom

- fejl i formuleringen (åbenbar fejl) af begivenheden eller oddsene eller starttidspunktet.
- kunden forsøger at omgå virksomhedens begrænsninger (potentiel udbetaling) og risikostyring ved at placere flere identiske eller lignende væddemål eller åbne flere konti
- kunden udnytter en offentlig meddelelse eller hemmelig information, som han har adgang til, og som afgør udfaldet af væddemålet
- kunden har kombineret relaterede væddemål.
- kunden deltager aktivt i begivenheden, f.eks. som spiller, dommer eller manager, eller har

direkte eller indirekte relationer til begivenhedens deltagere

- virksomheden lider under en teknisk fejl, der tilbyder forkerte odds eller begivenheder.
- enhver anden gyldig grund, der behørigt meddeles kunden efter anmodning.

1.4 Den maksimale gevinst pr. væddemåls kupon er ..... ( EUR).

1.5 Vores virksomhed forbeholder sig retten til at annullere alle væddemål på en begivenhed, hvis der sker ændringer vedrørende begivenhedens afholdelsessted.

1.6 Vores firma forbeholder sig retten til at annullere alle væddemål, hvis der sker radikale ændringer i omstændighederne omkring en begivenhed, såsom spilletidens længde, distancen i et løb, hastigheden eller antallet af perioder osv.

1.7 I tilfælde af at vores virksomhed har mistanke om, at en sportsbegivenhed er svigagtig eller med stor sandsynlighed er aftalt, og at resultatet derfor er kendt af visse personer på forhånd, forbeholder virksomheden sig retten til:

- holde bestemte væddemål uafgjort
- informere relevante tilsynsorganer og myndigheder (ESSA, Sportradar, forbund) om dette, afhængigt af hvilket organ eller hvilken myndighed virksomheden er underlagt og samarbejder med
- afvente, indtil der foreligger en afgørelse fra disse organer eller myndigheder
- afregne eller annullere væddemålet i henhold til afgørelsen fra de relevante organer eller myndigheder

1.8 I tilfælde af og under væddemålsafgivelsen, hvor systemet af en eller anden grund bliver teknisk afbrudt, vil selskabet følge de standardkontroller, såsom tilgængelighed af midler, korrekthed af odds osv., og forbeholder sig retten til at acceptere eller afvise væddemålet i overensstemmelse hermed. I et sådant tilfælde skal kunden logge ind, så snart systemet er tilgængeligt, og besøge sin væddemålshistorik for at bekræfte, om væddemålet er blevet accepteret eller ej.

1.9 Enhver beslutning truffet af **videodommeren (VAR)**, der er i strid med den oprindelige beslutning, der er godkendt af dommerne på banen (herunder manglende beslutninger, såsom at lade spillet fortsætte, før videoen gennemgås), og dermed ændrer den forståede situation i kampen på tidspunktet for væddemålets placering, vil resultere i, at alle væddemål placeret i tidsrummet mellem den faktiske forekomst af den oprindelige hændelse og dommerens endelige afgørelse om hændelsen anses for ugyldige, medmindre de odds, der tilbydes på det specifikke væddemål, ikke påvirkes af brugen af

VAR eller allerede er taget højde for i de odds, der blev tilbudt på tidspunktet for væddemålets accept. Afregning af alle andre urelaterede væddemål, herunder dem, der bestemmes af spillet mellem tidspunktet for den oprindelige hændelse og afgørelsen efter VAR-gennemgangen, og som ikke er påvirket/ændret af VAR-afgørelsen, vil stå ved magt.

Med henblik på afregning skal VAR-gennemgange betragtes som havende fundet sted på tidspunktet for den oprindelige hændelse, som VAR i sidste ende ville blive brugt til, selvom spillet ikke blev afbrudt med det samme. Virksomheden forbeholder sig retten til at omstøde tidligere afregnede tilbud, hvor afregningen bliver unøjagtig efter dommerens endelige afgørelse, forudsat at nævnte afgørelse træffes og meddeles inden kampens afslutning og/eller inden for den angivne tidsramme.

**1.10** Af hensyn til brugeroplevelsen og dermed et bedre visuelt resultat anvender vores virksomhed afrunding til to decimaler på de odds, der vises på skærmen. Beregningerne af de samlede odds foretages ved afrunding til sjette decimal, mens det samlede gevinstbeløb altid afrundes til anden decimal. Eventuelle bemærkede forskelle er blot et resultat af de her beskrevne afrundingsregler.

**1.11** Den maksimale tidsramme mellem afregningen af et væddemål og en potentiel genafregning er 30 dage.

**1.12** Hvis kampen afsluttes af dommeren i det 79. minut eller senere, afregnes alle markeder i overensstemmelse med det endelige resultat. Hvis kampen afsluttes af dommeren i det 78. minut eller tidligere, afregnes alle uafgjorte markeder som ugyldige.

I kampe, der AFBRYDES/STOPPES af andre årsager (tilskueroptøjer, slagsmål mellem spillere, alvorlig skade, dårligt vejr, svigt i projektørbelysningen osv.), annulleres alle uafgjorte markeder.

### **1.13 Understøttede kampformater**

De mulige understøttede formater for både præmatch- og live-væddemål er 2x25, 2x30, 2x40, 2x35, 2x45 og 3x30.

For kampe med en varighed på mindre end 50 minutter eller mere end 90 minutter vil alle markeder blive annulleret. I alle andre tilfælde vil væddemålene stå som normalt.

For formatet 3x30 beregnes halvlegens varighed som "Samlet kampvarighed / 2".

Vores virksomhed påtager sig intet ansvar for uventede ændringer i formater og eventuel relevant afregning baseret på vores regler. Risikoen ligger hos kunden og er inkluderet i accepten af vilkårene og betingelserne under registreringen.

**1.14** Vinderspil-markeder (kort- og langvarige vinderspil) er underlagt "Play-or-pay"-reglen. I henhold til Play-or-Pay-reglen vil væddemål på deltagerne i et Outright-marked stå som normalt, selvom det

anførte hold/den anførte spiller ikke var i stand til at deltage i konkurrencen, uanset årsagen (og derfor afregnes som tabt). Ovenstående regel gælder for alle outright-markeder (Vinder, Top 3, Top 5 osv.), der henviser til en liste over deltagere i en konkurrence.

H2H-markeder (head to head) er undtaget, og hvis en af de anførte deltagere ikke deltager i konkurrencen, afregnes de H2H-markeder, som vedkommende er involveret i, som ugyldige. Samme afregning vil blive anvendt på markeder relateret til et holds eller en deltagers individuelle præstation (f.eks. klassifikationsmarkeder). I tilfælde af at en deltager erstattes af en anden deltager fra samme hold, vil afregningen af holdmarkeder (H2H, klassifikation osv.) stå ved magt, mens den pågældende deltagers individuelle markeder vil blive annulleret.

## 2. Forklaring af specifikke væddemålstyper

### **Målscore: Første, sidste, målscore når som helst**

Væddemål gælder kun for den regulære spilletid. Selvmål (baseret på officiel myndighed) udelades eller tæller som "ingen målscore", hvis kampen kun har "selvmål".

Væddemål på første målscore vil blive ANNULLERET, hvis en spiller aldrig spiller eller kommer på banen, efter at kampens første mål (selvmål) er scoret, undtagen i tilfælde af et selvmål, som ignoreres.

Væddemål på sidste målscore annulleres, hvis en spiller aldrig spiller. Væddemål på hvilken som helst spiller, der scorer, gælder for enhver spiller, uanset hvornår han kom ind i kampen.

Væddemål på målscore når som helst gælder for enhver spiller, der deltager i kampen, uanset hvornår de kommer ind i kampen. Væddemål på målscore når som helst vil blive ANNULLERET, hvis en spiller aldrig spiller.

Hvis en kamp afbrydes, men der har været mindst én målscore, gælder væddemål på den første målscore, mens væddemål på den sidste målscore annulleres. Markedet for »Målscore når som helst« for denne spiller afgøres som vinder, og væddemål på andre spillere annulleres.

Ovenstående regler gælder for markederne "**Første/målscore når som helst & 1X2**" og "**Første/målscore når som helst & korrekt resultat**".

### **3. Afregning af asian handicap**

\*Gælder for alle markeder, der kan have asian handicap som tilgængelige valgmuligheder på tværs af alle sportsgrene (point/sæt/kampe/runder/osv. kan anvendes i stedet for mål).

Tabel over samlet antal mål

| Valg af asiatisk mållinje | Samlet antal scorede mål | Valg Resultat |  | Valg af asiatisk mållinje | Samlet antal scorede mål | Valgresultat |
|---------------------------|--------------------------|---------------|--|---------------------------|--------------------------|--------------|
| Over 0,5                  | 0                        | Tabt          |  | Under 0,5                 | 0                        | Vundet       |
|                           | 1 eller flere            | Vundet        |  |                           | 1 eller flere            | Tabt         |
| Over 0,75                 | 0                        | Tabt          |  | Under 0,75                | 0                        | Vundet       |
|                           | 1                        | Halv sejr     |  |                           | 1                        | Halvt tabt   |
|                           | 2 eller flere            | Vundet        |  |                           | 2 eller flere            | Tabt         |
| Over 1                    | 0                        | Tabt          |  | Under 1                   | 0                        | Vundet       |
|                           | 1                        | Ugyldig       |  |                           | 1                        | Ugyldig      |
|                           | 2 eller flere            | Vundet        |  |                           | 2 eller flere            | Tabt         |
| Over 1,25                 | 0                        | Tabt          |  | Under 1,25                | 0                        | Vundet       |
|                           | 1                        | Halvt tabt    |  |                           | 1                        | Halv sejr    |
|                           | 2 eller flere            | Vundet        |  |                           | 2 eller flere            | Tabt         |
| Over 1,5                  | 1 eller færre            | Tabt          |  | Under 1,5                 | 1 eller færre            | Vundet       |
|                           | 2 eller flere            | Vundet        |  |                           | 2 eller flere            | Tabt         |
| Over 1,75                 | 1 eller færre            | Tabt          |  | Under 1,75                | 1 eller færre            | Vundet       |
|                           | 2                        | Halv sejr     |  |                           | 2                        | Halvt tabt   |
|                           | 3 eller flere            | Vundet        |  |                           | 3 eller flere            | Tabt         |
| Over 2                    | 1 eller færre            | Tabt          |  | Under 2                   | 1 eller derunder         | Vundet       |
|                           | 2                        | Ugyldig       |  |                           | 2                        | Ugyldig      |
|                           | 3 eller flere            | Vundet        |  |                           | 3 eller flere            | Tabt         |

Forklaring af resultaterne »halvt vundet« og »halvt tabt«: Ved et »halvt vundet« væddemål betragtes halvdelen af indsatsen som vundet, mens den anden halvdel betragtes som ugyldig. Ved et »halvt tabt« væddemål betragtes halvdelen af indsatsen som tabt, mens den anden halvdel betragtes som ugyldig

2-vejs handicap-tabel

| 2-vejs handicap valg | Endeligt resultat | Valgresultat |  | 2-vejs handicap-valg | Endeligt resultat | Valgresultat |
|----------------------|-------------------|--------------|--|----------------------|-------------------|--------------|
| Hold A (-0)          | Hold A vinder     | Vundet       |  | Hold A (+0)          | Hold A vinder     | Vundet       |
|                      | Uafgjort          | Ugyldig      |  |                      | Uafgjort          | Ugyldig      |
|                      | Hold A taber      | Tabt         |  |                      | Hold A taber      | Tabt         |
|                      | Hold A vinder     | Vundet       |  |                      | Hold A vinder     | Vundet       |

|                |                                     |            |                |                                    |            |
|----------------|-------------------------------------|------------|----------------|------------------------------------|------------|
| Hold A (-0,25) | Uafgjort                            | Halvt tabt | Hold A (+0,25) | Uafgjort                           | Halv sejr  |
|                | Hold A taber                        | Tabt       |                | Hold A taber                       | Tabt       |
| Hold A (-0,5)  | Hold A vinder                       | Vundet     | Hold A (+0,5)  | Hold A vinder eller uafgjort       | Vundet     |
|                | Uafgjort eller hold A taber         | Tabt       |                | Hold A taber                       | Tabt       |
| Hold A (-0,75) | Hold A vinder med 1 mål             | Halv sejr  | Hold A (+0,75) | Hold A vinder eller uafgjort       | Vundet     |
|                | Hold A vinder med 2 eller flere mål | Vundet     |                | Hold A taber med 1 mål             | Halvt tabt |
|                | Uafgjort eller hold A taber         | Tabt       |                | Hold A taber med 2 eller flere mål | Tabt       |
| Hold A (-1)    | Hold A vinder med 1 mål             | Ugyldig    | Hold A (+1)    | Hold A vinder eller uafgjort       | Vundet     |
|                | Hold A vinder med 2 eller flere mål | Vundet     |                | Hold A taber med 1 mål             | Ugyldig    |
|                | Uafgjort eller hold A taber         | Tabt       |                | Hold A taber med 2 eller flere mål | Tabt       |

|                |   |            |                |   |           |
|----------------|---|------------|----------------|---|-----------|
| Hold A (-1,25) | Hold A vinder med 1 mål                                   | Halvt tabt | Hold A (+1,25) | Hold A vinder eller uafgjort                          | Vundet    |
|                | Hold A vinder med 2 eller flere mål                       | Vundet     |                | Hold A taber med 1 mål                                | Halv sejr |
|                | Uafgjort eller hold A taber                               | Tabt       |                | Hold A taber med 2 eller flere mål                    | Tabt      |
| Hold A (-1,5)  | Hold A vinder med 2 eller flere mål                       | Vundet     | Hold A (+1,5)  | Hold A vinder, spiller uafgjort eller taber med 1 mål | Vundet    |
|                | Hold A vinder med 1 mål eller uafgjort eller Hold A taber | Tabt       |                | Hold A taber med 2 eller flere mål                    | Tabt      |

Forklaring af resultaterne »halvt vundet« og »halvt tabt«: Ved et »halvt vundet« væddemål betragtes halvdelen af indsatsen som vundet, mens den anden halvdel betragtes som ugyldig. Ved et »halvt tabt« væddemål betragtes halvdelen af indsatsen som tabt, mens den anden halvdel betragtes som ugyldig.

### **TEASER-VÆDDEMÅL**

I sportsvæddemål er et teaser-væddemål en type kombinationsvæddemål. I et teaser-væddemål har spilleren lov til at ændre pointspændet for en kamp, hvilket gør det lettere at vinde væddemålet. Til gengæld får spilleren et lavere afkast på væddemålene i tilfælde af en gevinst. Hvis et valg tabes, betragtes teaseren som tabt. Hvis et valg annulleres og resten vindes, betragtes teaseren som ugyldig.

### **DØDT LØB-REGEL**

Når der ikke er nogen klar vinder, eller der er uafgjort mellem to, tre eller flere deltagere, gælder "Dødt Løb"-reglen. Det betyder, at oddsene deles med antallet af deltagere, der ligger på samme placering. For eksempel: Uafgjort i hestevæddeløb eller uafgjort i markedet for topscorer i et mesterskab.

To spillere står lige med hensyn til antallet af mål i et mesterskab. Spiller 1 betalte 3,00 og spiller 2 betalte 1,5. Oddsene deles med 2, og væddemålet udbetales normalt.

Spiller 1 vil blive udbetalt med odds på  $3,00 / 2 = 1,5$ .

Spiller 2 vil blive udbetalt med odds på  $1,5 / 2 = 0,75$ .

## **REGLER FOR KLASSIFICERINGSMARKEDER**

**Kvalifikation:** dette marked består af at forudsige, hvilket af holdene der går videre til næste runde i turneringen. For denne mulighed tages resultaterne fra både første og anden kamp i betragtning, inklusive forlænget spilletid og straffespark, hvis der er nogen.

Sejrsmetode

I dette marked skal vi forudsige, hvordan det hold, der kvalificerer sig til næste runde, vil gøre det. For eksempel, hvis mit valg er:

**Hjemmeholdet i forlænget spilletid (Juventus Turin i forlænget spilletid):** angiver jeg, at udfaldet af dette marked vil blive afgjort i forlænget spilletid.

**Hjemmeholdets ordinære spilletid (Juventus Turin ordinær spilletid):** Jeg forudsiger, at dette marked vil blive afgjort i den ordinære spilletid + ekstra minutter af kampen.

**Udeholdets straffespark (Ajax straffespark):** Jeg forudsiger, at markedet vil blive afgjort i straffesparkskonkurrencen.

## **BET BUILDER**

Bet Builder-funktionen giver spilleren mulighed for at kombinere valg fra samme begivenhed i én kupon. Hvis et valg, der indgår i en Bet Builder-kupon, er ugyldigt/uafgjort, er hele kuponen også ugyldig/uafgjort, UANSET resultatet af de andre valg, der indgår i Bet Builder.

For eksempel opretter vi i kampen LA Lakers mod Toronto Raptors en Bet Builder-kupon med LA Lakers som vinder, Over 220,5 point i kampen og Spiller X - Over 29,5 point. Hvis Spiller X ikke deltager i kampen, afregnes valget for hans point (over 29,5) som ugyldigt. Derfor afregnes hele kuponen som ugyldig, da valget indgår i en Bet Builder.

## **FODBOLD TIDLIG UDBETALING**

Med tilbuddet om tidlig udbetaling på fodbold kan du placere et væddemål inden kampstart på 1X2-markedet (hjemme- eller udebane-sejr), og hvis dit hold er 2 mål foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, vinder du automatisk uden at skulle vente på, at kampen slutter!

Tilbuddet gælder KUN for single-, multiple-, system- og Bet Builder-væddemål placeret på 1X2-markedet (hjemme- eller udebane-sejr) før kampstart og ikke under kampen. Tilbuddet gælder ikke for væddemål placeret på uafgjort i hver kamp.

Dit væddemål udbetales fuldt ud, hvis dit hold er foran med to mål på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, uanset det endelige resultat.

Dette tilbud gælder ikke for væddemål, hvor Cash Out er blevet brugt. I kombinationsvæddemål vil

tildelingen af tilbuddet for et bestemt valg/bestemte valg i væddemålet ikke blive påvirket med tilbagevirkende kraft, hvis kunden udbetaler væddemålene for de resterende valg.

Alle gevinster krediteres så hurtigt som muligt, så snart holdet er foran med to mål. Dette tilbud gælder ikke, hvor et væddemål er blevet fuldt udbetalt. Hvor et væddemål er blevet delvist udbetalt, og dit hold går foran med to mål, afregnes væddemålet på den resterende aktive indsats.

Hvis dit væddemål udbetales tidligt i henhold til dette tilbud, vil det ikke blive udbetalt igen, hvis dit valg ender med at vinde kampen.

### **BASEBALL TIDLIG UDBETALING**

Med tilbuddet om tidlig udbetaling på baseball kan du placere et væddemål inden kampens start på Money Line-markedet (hjemme- eller udebane-sejr), og hvis dit hold går 5 runs foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, vinder du automatisk uden at skulle vente på, at kampen slutter!

Tilbuddet gælder KUN for single-, multiple-, system- og Bet Builder-væddemål placeret på Money Line-markedet (Vinder) (Hjemme- eller udebane-sejr) før kampens start og ikke under kampen.

Dit væddemål udbetales fuldt ud, hvis dit hold er fem point foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, uanset det endelige resultat.

Dette tilbud gælder ikke for væddemål, hvor Cash Out er blevet brugt. I kombinationsvæddemål vil tildelingen af tilbuddet for et bestemt valg/bestemte valg i væddemålet ikke blive påvirket med tilbagevirkende kraft, hvis kunden udbetaler væddemålene for de resterende valg.

Alle gevinster krediteres så hurtigt som muligt, så snart holdet er fem runs foran. Dette tilbud gælder ikke, hvor et væddemål er blevet fuldt udbetalt. Hvor et væddemål er blevet delvist udbetalt, og dit hold går fem runs foran, afregnes væddemålet på den resterende aktive indsats.

Hvis dit væddemål udbetales tidligt i henhold til dette tilbud, vil det ikke blive udbetalt igen, hvis dit valg ender med at vinde kampen.

Tilbuddet gælder ikke for de relevante Pitcher Lines (Money Line PL).

### **AMERIKANSK FODBOLD – TIDLIG UDBETALING**

Med tilbuddet om tidlig udbetaling på amerikansk fodbold kan du placere et væddemål inden kampens start på Money Line-markedet (hjemme- eller udebane-sejr), og hvis dit hold er 17 point foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, vinder du automatisk uden at skulle vente på, at kampen slutter!

Tilbuddet gælder KUN for single-, multiple-, system- og Bet Builder-væddemål placeret på Money Line-markedet (hjemme- eller udebane-sejr) før kampens start og ikke under kampen.

Dit væddemål udbetales fuldt ud, hvis dit hold er 17 point foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, uanset det endelige resultat.

Dette tilbud gælder ikke for væddemål, hvor Cash Out er blevet brugt. I kombinationsvæddemål vil tildelingen af tilbuddet for et bestemt valg/bestemte valg i væddemålet ikke blive påvirket med

tilbagevirkende kraft, hvis kunden udbetaler væddemålene for de resterende valg.

Alle gevinster krediteres så hurtigt som muligt, så snart holdet er foran med 17 point. Dette tilbud gælder ikke, hvor et væddemål er blevet fuldt udbetalt. Hvor et væddemål er blevet delvist udbetalt, og dit hold går 17 point foran, afregnes væddemålet på den resterende aktive indsats.

Hvis dit væddemål udbetales tidligt i henhold til dette tilbud, vil det ikke blive udbetalt igen, hvis dit valg ender med at vinde kampen.

## **BASKETBALL – TIDLIG UDBETALING**

Med tilbuddet om tidlig udbetaling på basketball kan du placere et væddemål inden kampens start på Money Line-markedet (hjemme- eller udebane-sejr), og hvis dit hold er 18 eller 20 point foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, vinder du automatisk uden at skulle vente på, at kampen slutter! Tilbuddet gælder KUN for single-, multiple-, system- og Bet Builder-væddemål placeret på Money Line-markedet (hjemme- eller udebane-sejr) før kampens start og ikke under kampen.

Dit væddemål udbetales fuldt ud, hvis dit hold er foran med 18 eller 20 point på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, uanset det endelige resultat.

Dette tilbud gælder ikke for væddemål, hvor Cash Out er blevet brugt. I kombinationsvæddemål vil tildelingen af tilbuddet for et bestemt valg/bestemte valg i væddemålet ikke blive påvirket med tilbagevirkende kraft, hvis kunden udbetaler væddemålene for de resterende valg.

Alle gevinster krediteres så hurtigt som muligt, så snart holdet er foran med 18 eller 20 point. Dette tilbud gælder ikke, hvis et væddemål er blevet fuldt udbetalt. Hvis et væddemål er blevet delvist udbetalt, og dit hold kommer foran med 18 eller 20 point, afregnes væddemålet på den resterende aktive indsats.

Hvis dit væddemål udbetales tidligt i overensstemmelse med dette tilbud, vil det ikke blive udbetalt igen, hvis dit valg ender med at vinde kampen.

## **TENNIS TIDLIG UDBETALING**

Med tilbuddet om tidlig udbetaling på tennis kan du placere et væddemål inden kampens start på markedet for kampvinder (hjemme- eller udebane-sejr), og hvis din spiller er to sæt foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, vinder du automatisk uden at skulle vente på, at kampen slutter!

Tilbuddet gælder KUN for single-, multiple-, system- og Bet Builder-væddemål placeret på markedet for matchvinder (hjemme- eller udebane-sejr) før kampens start og ikke under kampen.

Dit væddemål udbetales fuldt ud, hvis din spiller er to sæt foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, uanset det endelige resultat.

Dette tilbud gælder ikke for væddemål, hvor Cash Out er blevet brugt. I kombinationsvæddemål vil tildelingen af tilbuddet for et bestemt valg/bestemte valg i væddemålet ikke blive påvirket med tilbagevirkende kraft, hvis kunden udbetaler væddemålene for de resterende valg.

Alle gevinster krediteres så hurtigt som muligt, så snart spilleren er to sæt foran. Dette tilbud gælder

ikke, hvis et væddemål er blevet fuldt udbetalt. Hvis et væddemål er blevet delvist udbetalt, og din spiller går to sæt foran, afregnes væddemålet på den resterende aktive indsats.

Hvis dit væddemål udbetales tidligt i overensstemmelse med dette tilbud, vil det ikke blive udbetalt igen, hvis dit valg vinder kampen.

### **ISHOCKEY TIDLIG UDBETALING**

Med tilbuddet om tidlig udbetaling på ishockey kan du placere et væddemål inden kampens start på Money Line-markedet (hjemme- eller udebane-sejr), og hvis dit hold er tre mål foran på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, vinder du automatisk uden at skulle vente på, at kampen slutter!

Tilbuddet gælder KUN for single-, multiple-, system- og Bet Builder-væddemål placeret på Money Line-markedet (hjemme- eller udebane-sejr) før kampens start og ikke under kampen.

Dit væddemål udbetales fuldt ud, hvis dit hold er foran med tre mål på et hvilket som helst tidspunkt i kampen, uanset det endelige resultat.

Dette tilbud gælder ikke for væddemål, hvor Cash Out er blevet brugt. I kombinationsvæddemål vil tildelingen af tilbuddet for et bestemt valg/bestemte valg i væddemålet ikke blive påvirket med tilbagevirkende kraft, hvis kunden udbetaler væddemålene for de resterende valg.

Alle gevinster krediteres så hurtigt som muligt, så snart holdet er foran med tre mål. Dette tilbud gælder ikke, hvis et væddemål er blevet fuldt udbetalt. Hvis et væddemål er blevet delvist udbetalt, og dit hold går foran med tre mål, afregnes væddemålet på den resterende aktive indsats.

Hvis dit væddemål udbetales tidligt i henhold til dette tilbud, vil det ikke blive udbetalt igen, hvis dit valg ender med at vinde kampen.

### **0 % MARGIN PÅ FODBOLD 1X2**

Denne funktion giver dig mulighed for at placere et væddemål på 1X2-markedet med 0 % margin (dette betyder, at operatøren slet ikke modtager provision, hvilket gør de tilbudte odds så konkurrencedygtige som muligt).

Funktionen med 0 % margin gælder for enkelt-, kombinations- og systemvæddemål placeret på 1X2-markedet med angivelsen 0 %, KUN før kampens start og ikke under kampen.

Markederne med 0 % margin er ikke inkluderet i akkumulatorbonusskabelonen og tilbuddet om tidlig udbetaling.

### **0 % MARGIN PÅ BASKETBALL MONEY LINE**

Denne funktion giver dig mulighed for at placere et væddemål på Money Line-markedet med 0 % margin (dette betyder, at operatøren slet ikke modtager provision, hvilket gør de tilbudte odds så konkurrencedygtige som muligt).

0 %-margen-funktionen gælder for enkelt-, kombinations- og systemvæddemål placeret på Money Line-markedet med 0 %-angivelsen, KUN før kampens start og ikke under kampen. Markederne med 0 % margin er ikke inkluderet i akkumulatorbonus-kabelonen og tilbuddet om tidlig udbetaling.

### **0 % MARGIN PÅ AMERIKANSK FODBOLD MONEY LINE**

Denne funktion giver dig mulighed for at placere et væddemål på Money Line-markedet med 0 % margin (dette betyder, at operatøren slet ikke modtager provision, hvilket gør de tilbudte odds så konkurrencedygtige som muligt).

0 %-margen-funktionen gælder for enkelt-, kombinations- og systemvæddemål placeret på Money Line-markedet med 0 %-angivelsen, KUN før kampens start og ikke under kampen.

Markederne med 0 % margin er ikke inkluderet i akkumulatorbonus-kabelonen og tilbuddet om tidlig udbetaling.

### **0 % MARGIN PÅ VINDEREN AF TENNISKAMPEN**

Denne funktion giver dig mulighed for at placere et væddemål på markedet for kampvinder med 0 % margin (dette betyder, at operatøren slet ikke modtager provision, hvilket gør de tilbudte odds så konkurrencedygtige som muligt).

0 %-margen-funktionen gælder for enkelt-, kombinations- og systemvæddemål placeret på markedet for kampvinder med angivelsen 0 %, KUN før kampens start og ikke under kampen.

Markederne med 0 % margin er ikke inkluderet i akkumulatorbonus-kabelonen og tilbuddet om tidlig udbetaling.

### **0 % MARGIN PÅ BASEBALL MONEY LINE**

Denne funktion giver dig mulighed for at placere et væddemål på Money Line-markedet med 0 % margin (dette betyder, at operatøren slet ikke modtager provision, hvilket gør de tilbudte odds så konkurrencedygtige som muligt).

0 %-margen-funktionen gælder for enkelt-, kombinations- og systemvæddemål placeret på Money Line-markedet med angivelsen 0 %, KUN før kampens start og ikke under kampen.

Markederne med 0 % margin er ikke inkluderet i akkumulatorbonus-kabelonen og tilbuddet om tidlig udbetaling. Tilbuddet gælder ikke for de relevante Pitcher Lines (Money Line PL).

### **0 % MARGIN PÅ ISHOCKEY MONEY LINE**

Denne funktion giver dig mulighed for at placere et væddemål på Money Line-markedet med 0 % margin (dette betyder, at operatøren slet ikke modtager provision, hvilket gør de tilbudte odds så konkurrencedygtige som muligt).

0 %-margin-funktionen gælder for enkelt-, kombinations- og systemvæddemål placeret på Money Line-markedet med 0 %-angivelsen, KUN før kampens start og ikke under kampen.

Markeder med 0 % margin er ikke omfattet af akkumulatorbonusskabelonen og tilbuddet om tidlig udbetaling.

## **FODBOLD UAFGJORT-TILBUDET**

**Placer et væddemål inden kampens start på de markeder, der tilbydes i forbindelse med dette tilbud, og hvis kampen ender 0-0, refunderes dit væddemål fuldt ud.**

Tilbuddet gælder for single-, multiple-, system- og Bet Builder-væddemål placeret på de markeder, der tilbydes til dette tilbud, KUN før kampens start og ikke under kampen.

Refusionerne krediteres så hurtigt som muligt, når kampen er slut. Hvis spilleren i mellemtiden på nogen måde griber ind i væddemålet (f.eks. cashout/delvis cashout), gælder væddemålet ikke længere for uafgjort-tilbuddet.

## **FORKLARING AF SPORTSREGLER OG MARKEDER**

### **FODBOLD**

Alle fodboldvæddemål er baseret på den ordinære spilletid, medmindre andet er angivet i markedsnavnet.

#### **Prioritering af afregningskilder**

Ved afregning af sportsvæddemålsmarkeder vil resultaterne blive fastlagt ved hjælp af følgende prioriteringsrækkefølge for kilder. Den første tilgængelige og relevante kilde i hierarkiet vil blive betragtet som den endelige.

#### **Markeder for hjørnespark, advarsler og målscorere**

1. Officielle kilder fra turneringen eller klubben
2. Dataleverandører
3. Resultatwebsteder

## Spiller-specialmarkeder (PS) og tacklinger

1. OPTA
2. Officielle turnerings- eller klubkilder
3. Dataleverandører
4. Resultatwebsteder

\*\*I tilfælde af uoverensstemmelser mellem kilderne gælder ovenstående prioriteringsrækkefølge.

## Hovedmarkeder\*

*\*Nogle af nedenstående markeder kan forekomme under **E-Soccer** (de samme regler gælder)*

**1X2:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (kampen ender uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Dobbelt chance:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1X (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**Total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i løbet af kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Kvalifikation:** Du skal forudsige, om det angivne hold kvalificerer sig til den næste fase af turneringen.

**Begge hold scorer (GG/NG):** Der er to mulige udfald: GG (begge hold scorer mindst ét mål hver i løbet af hele kampen), NG (det ene eller begge hold scorer ikke noget mål i løbet af hele kampen).

**Uafgjort ingen indsats (DNB):** Dette væddemålsmarked fungerer således, at for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, refunderes den indsatsede sum. Hvis slutresultatet f.eks. er uafgjort, afregnes væddemålet som ugyldigt.

**Næste mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det næste mål. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet scorer), ingen, 2 (udeholdet scorer).

**Hvilket hold vinder resten af kampen:** Uanset den faktiske stilling i kampen på det tidspunkt, hvor væddemålet placeres, anses stillingen for at være 0-0.

**Korrekt resultat:** forudsig det nøjagtige resultat af en kamp, det vil sige den nøjagtige stilling ved kampens afslutning, for eksempel: (1-0, 3-0, 2-3...)

**Handicap (2-vejs):** væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en bestemt målmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de mål, der er foreslået i handicapet, og efter denne operation afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet. Ved afregning af asiatiske linjer (+/-2,0, +/-2,25, +/-2,75 osv. henvises til den relevante tabel).

**Handicap (3-vejs):** Du skal forudsige det endelige resultat af kampen under hensyntagen til handicap i parentes.

*For eksempel angiver (0:1), at udeholdet har en fordel på ét mål, mens (1:0) angiver, at hjemmeholdet har en fordel på ét mål.*

*Tilgængelige væddemålstyper på dette marked:*

*1H (0:1): Hjemmeholdet vinder kampen med to eller flere måls forskel*

*XH (0:1): Hjemmeholdet vinder kampen med ét måls forskel*

*2H (0:1): Udeholdet vinder kampen eller spiller uafgjort*

*1H (0:2): Hjemmeholdet vinder kampen med tre eller flere måls forskel*

*XH (0:2): Hjemmeholdet vinder kampen med to måls forskel*

*2H (0:2): Udeholdet vinder kampen, spiller uafgjort eller taber med ét måls forskel*

*1H (0:3): Hjemmeholdet vinder kampen med fire eller flere måls forskel*

*XH (0:3): Hjemmeholdet vinder kampen med tre måls forskel*

*2H (0:3): Udeholdet vinder kampen, spiller uafgjort eller taber med ét eller to måls*

*forskel 1H (1:0): Hjemmeholdet vinder kampen eller spiller uafgjort*

*XH (1:0): Udeholdet vinder kampen med ét måls forskel*

*2H (1:0): Udeholdet vinder kampen med to eller flere måls forskel*

*1H (2:0): Hjemmeholdet vinder kampen, spiller uafgjort eller taber med ét måls*

*forskel XH (2:0): Udeholdet vinder kampen med to måls forskel*

*2H (2:0): Udeholdet vinder kampen med tre eller flere måls forskel*

*1H (3:0): Hjemmeholdet vinder kampen, spiller uafgjort eller taber med ét eller to måls*

*forskel XH (3:0): Udeholdet vinder kampen med tre måls forskel*

*2H (3:0): Udeholdet vinder kampen med fire eller flere måls forskel*

**Halvleg / Fuld tid:** Du skal forudsige resultatet af kampens første halvleg sammen med kampens samlede resultat. De mulige resultater er: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X og 2/2).

**Sidste mål:** I dette marked skal du forudsige, hvilket af de to hold der scorer det sidste mål i denne kamp. Hvis du vælger muligheden Ingen, angiver du, at der ikke vil blive scoret flere mål.

**Sejrsmarginen:** I denne type væddemål forudsiger du, hvilket hold der vinder, og med hvor stor en

margin det vinder.

**Hjemmeholdets samlede antal mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores af hjemmeholdet i løbet af kampen, vil være over eller under det angivne spread.

**Udeholdets samlede antal mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, som udeholdet scorer i løbet af kampen, vil være over eller under det angivne grænse.

**Præcist antal mål:** Du skal forudsige det præcise antal mål, der scores i løbet af kampen. De mulige udfald er 0 mål, 1, 2, 3, 4, 5+.

**Hvilket hold der scorer:** består af at forudsige, om kun hjemmeholdet, udeholdet, begge hold eller ingen af holdene vil score i kampen. Det består af at vælge JA eller NEJ, hvis et af følgende væddemålsmarkeder, der er tilgængelige i det særlige afsnit, vælges.

**Hjemmeholdet ingen indsats (1 ingen indsats):** Du skal forudsige, om udeholdet vinder kampen, eller om kampen ender uafgjort. Hvis hjemmeholdet vinder kampen, betragtes væddemålet som ugyldigt.

**Udeholdet ingen indsats (2 ingen indsats):** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vinder kampen, eller om kampen ender uafgjort. Hvis udeholdet vinder kampen, betragtes væddemålet som ugyldigt.

**Hjemmeholdets nøjagtige mål:** Du skal forudsige det nøjagtige antal mål, som hjemmeholdet scorer i løbet af kampen. De mulige udfald er 0 mål, 1, 2, 3+.

**Udeholdets nøjagtige mål:** Du skal forudsige det nøjagtige antal mål, som udeholdet scorer i løbet af kampen. De mulige udfald er 0 mål, 1, 2, 3+.

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om kampresultatet er et ulige eller lige tal. Hvis kampresultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**Ulige/lige hjemme:** Du skal forudsige, om antallet af mål scoret af hjemmeholdet under kampen bliver ulige eller lige. Hvis hjemmeholdet ikke scorer noget mål, er det vindende valg lige.

**Ulige/lige ude:** Du skal forudsige, om antallet af mål scoret af udeholdet under kampen bliver ulige eller lige. Hvis hjemmeholdet ikke scorer noget mål, er det vindende valg lige.

**Hjemmeholdet scorer:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score mindst ét mål i løbet af kampen.

**Udeholdet scorer:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score mindst ét mål i løbet af kampen.

**Flere mål:** Du skal forudsige antallet af mål, der scores i løbet af kampen, baseret på de forskellige intervaller, der tilbydes.

**Hjemmeholdet scorer flere mål:** Du skal forudsige antallet af mål, som hjemmeholdet scorer i løbet af kampen, baseret på de forskellige intervaller, der tilbydes.

**Udeholdets multigoals:** Du skal forudsige antallet af mål scoret af udeholdet i løbet af kampen baseret på de forskellige tilbudte intervaller.

**Næste scoretype:** Du skal forudsige scoretypen blandt følgende resultater:

→Frispark: Målet skal scores direkte fra frisparket eller hjørnesparket for at tælle som et mål fra frispark. Afrettede skud tæller, så længe frispark- eller hjørnesparksudførereren tilkendes målet;

→ Straffespark: Målet skal scores direkte fra straffesparket. Mål efter en ripost fra et brændt straffespark tæller ikke.

→ Selvmål: Hvis målet erklæres som et selvmål;

→ Hovedstød: Scorerens sidste berøring skal være med hovedet;

→ Skud: Målet skal scores med en anden del af kroppen end hovedet, og de andre typer gælder ikke;

→ Intet mål.

**Bliver der straffesparkskonkurrence:** Du skal forudsige, om der vil være en straffesparkskonkurrence i kampen

**Forlænget spilletid Ja/Nej:** Du skal forudsige, om kampen går i forlænget spilletid.

**Sejrsmetode:** Du skal forudsige, hvordan hjemmeholdet eller udeholdet vil kvalificere sig til næste runde (eller vinde, i tilfælde af en mesterskabsfinale). Der er seks (6) mulige udfald:

– Hjemmeholdet vinder i den ordinære spilletid

– Udeholdet vinder i den ordinære spilletid

– Hjemmeholdet vinder i forlænget spilletid

– Udeholdet vinder i forlænget spilletid

– Hjemmeholdet vinder efter straffespark

– Udeholdet vinder efter straffespark

**Forlænget Spilletid & mål:** Du skal forudsige, om kampen går i overtid, og om der bliver scoret et mål (Ja) eller ej (Nej).

**Forlænget Spilletid – 1x2:** Du skal forudsige 1X2-resultatet for selve den forlængede spilletid.

**Forlænget Spilletid – hvilket hold vinder resten:** Uanset den faktiske stilling i begivenheden vil stillingen i begivenheden på tidspunktet for placering af væddemålet blive betragtet som 0-0. Markedet tager kun højde for forlænget spilletid.

**Forlænget Spilletid – næste mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der i forlængede spilletid scorer det næste mål. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet scorer), ingen, 2 (udeholdet scorer).

**Forlænget Spilletid – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i den forlængede spilletid vil være over eller under det angivne spread.

**Forlænget Spilletid – handicap:** Du skal forudsige det endelige resultat af den forlængede spilletid under hensyntagen til handicapet i parentes. For eksempel angiver (0:1), at udeholdet har en målfordel, mens (1:0) angiver, at hjemmeholdet har en målfordel.

**Forlænget Spilletid – korrekt resultat:** Du skal kun forudsige det korrekte resultat af den forlængede spilletid.

**Straffesparkskonkurrence – vinder:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder straffesparkskonkurrencen (1-2).

**Straffesparkskonkurrence – x. scorede straffespark:** Du skal forudsige, om straffesparket "x" bliver scoret eller ej under straffesparkskonkurrencen.

**Straffesparkskonkurrence – x. mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer mål "x" under straffesparkskonkurrencen. tre mulige udfald: 1, X, 2.

**Straffesparkskonkurrence – sejrsmarginen:** Du skal forudsige sejrsmarginen for straffesparkskonkurrencen for hjemme- eller udeholdet, eller om kampen ender uafgjort.

**Straffesparkskonkurrence – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede mål under straffesparkskonkurrencen vil være Over eller Under.

**Straffesparkskonkurrence – Hjemmeholdets samlede antal:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret af hjemmeholdet under straffesparkskonkurrencen vil være Over eller Under.

**Straffesparkskonkurrence – udeholdets samlede antal:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret af udeholdet under straffesparkskonkurrencen vil være over eller under.

**Straffesparkskonkurrence – nøjagtigt antal mål:** Du skal forudsige det nøjagtige antal mål, der scores under straffesparkskonkurrencen. Der er syv mulige udfald: 0-4, 5, 6, 7, 8, 9, 10+.

**Straffesparkskonkurrence – ulige/lige:** Du skal forudsige, om antallet af mål scoret under straffesparkskonkurrencen vil være ulige eller lige.

**Straffesparkskonkurrence – Hjemmehold ulige/lige:** Du skal forudsige, om antallet af mål

scoret af hjemmeholdet under straffesparkskonkurrencen vil være ulige eller lige.

**Straffesparkskonkurrence – udehold ulige/lige:** Du skal forudsige, om antallet af mål scoret af udeholdet under straffesparkskonkurrencen vil være ulige eller lige.

**Straffesparkskonkurrence – korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat under straffesparkskonkurrencen.

**Straffesparkskonkurrence – vinder & total:** Du skal forudsige resultatet 1X2 af straffesparkskonkurrencen sammen med antallet af scorede mål under hensyntagen til det angivne grænse.

**Resultat ved forlænget spilletid ved halvleg (inklusive mål i den normale spilletid):** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg af den forlængede spilletid.

**Forlænget spilletid – X. hold til at score (inklusive mål i den ordinære spilletid):** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det X. mål i den forlængede spilletid.

**Korrekt resultat ved halvleg i forlænget spilletid (inklusive mål i den normale spilletid):** Du skal forudsige det korrekte resultat ved afslutningen af første halvleg af forlænget spilletid.

**Forlænget spilletid 1. halvleg Samlet antal mål (inklusive mål i den normale spilletid):** Du skal forudsige antallet af mål (over/under) i 1. halvleg af forlænget spilletid.

**Asiatisk handicap ved forlængelsens halvleg (inklusive mål i den normale spilletid):** Du skal forudsige resultatet af første halvleg af den forlængede spilletid under hensyntagen til det handicap, der står i parentes.

**Resultat efter X minutter:** Du skal forudsige resultatet af kampen efter X minutter.

**Samlet antal mål over/under efter X minutter:** Du skal forudsige antallet af mål (over/under) efter X minutter.

**Asiatisk handicap efter X minutter:** Du skal forudsige resultatet efter X minutter under hensyntagen til handicap i parentes.

### **Markeder for første halvleg**

**1. halvleg - 1x2:** Du skal forudsige resultatet af kun første halvleg af kampen. Mål scoret i 2. halvleg af kampen tæller ikke med.

**1. halvleg – Samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i første halvleg vil være over eller under det angivne grænse.

**1. halvleg – hvilket hold vinder resten:** Uanset den faktiske stilling i begivenheden vil stillingen i begivenheden på tidspunktet for placering af væddemålet blive betragtet som 0-0. Markedet tager kun 1. halvleg i betragtning.

**1. halvleg – Næste mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der i løbet af 1. halvleg scorer det næste mål. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet scorer), ingen, 2 (udeholdet scorer).

**1. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg. Der er tre mulige udfald: 1X (ved afslutningen af 1. halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af 1. halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af 1. halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**1. halvleg – uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder den første halvleg af kampen. Hvis første halvleg ender uafgjort, annulleres væddemålet.

**1. halvleg handicap (2-vejs):** Du skal forudsige det endelige resultat af første halvleg af kampen under hensyntagen til handicap i parentes.

**1. halvleg handicap (3-vejs):** Du skal forudsige det endelige resultat af første halvleg af kampen under hensyntagen til handicap i parentes. For eksempel angiver (0:1), at udeholdet har en målfordel, mens (1:0) angiver, at hjemmeholdet har en målfordel.

**1. halvleg – Hjemmeholdets nøjagtige mål:** Du skal forudsige antallet af mål, der vil blive scoret af hjemmeholdet i løbet af første halvleg af kampen.

**1. halvleg – Udeholdets nøjagtige mål:** Du skal forudsige antallet af mål, som udeholdet vil score i første halvleg af kampen.

**1. halvleg – ulige/lige:** Du skal forudsige, om antallet af mål, der scores i løbet af første halvleg, vil være ulige eller lige. Halvlegsresultatet 0-0 betragtes som lige.

**1. halvleg – begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold scorer mindst ét mål hver i første halvleg, ELLER om kun ét hold eller begge hold IKKE scorer nogen mål i første halvleg.

**1. halvleg – Hjemmeholdet holder nullet:** "Clean sheet" er et udtryk, der bruges til at beskrive et hold, der ikke har indkasseret nogen mål. Du skal forudsige, om hjemmeholdet holder nullet i første halvleg af kampen.

**1. halvleg – Udeholdet holder nullet:** "Clean sheet" er et udtryk, der bruges til at beskrive et hold, der ikke har indkasseret nogen mål. Du skal forudsige, om udeholdet holder nullet i første halvleg af kampen.

**1. halvleg – 1x2 & begge hold scorer:** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg og om begge hold vil score eller ej i 1. halvleg alene.

**1. halvleg – 1x2 & total:** Du skal forudsige kombinationen af kampens resultat ved pausen og om det samlede antal scorede mål i første halvleg vil være over eller under det angivne grænse. Der er seks mulige udfald:

1&Ov=Hjemmeholdet vinder første halvleg, og det samlede antal mål er over grænsen

1&Un=Hjemmeholdet vinder første halvleg, og det samlede antal mål er under grænsen

X&Ov=Første halvleg ender uafgjort, og det samlede antal mål er over grænsen

X&Un= Første halvleg ender uafgjort, og det samlede antal mål er under grænsen

2&Ov= Udeholdet vinder første halvleg, og det samlede antal mål er over grænsen

2&Un= Udeholdet vinder første halvleg, og det samlede antal mål er under grænsen

**1. halvleg – korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat af kampens første halvleg.

**1. halvleg – flere mål:** Du skal forudsige antallet af mål scoret i 1. halvleg baseret på forskellige tilbudte intervaller.

**Hjemmeholdet scorer i 1. halvleg:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score mindst ét mål i løbet af 1. halvleg.

**Udeholdet scorer i 1. halvleg:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score mindst ét mål i 1. halvleg.

**1. halvleg dobbelt chance & GG/NG:** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg med tre mulige dobbelt chance-resultater (1X, 12 & X2) og om begge hold vil score i 1. halvleg eller ej.

**Flere mål i 1. halvleg:** Du skal forudsige antallet af scorede mål i 1. halvleg baseret på forskellige intervaller.

**1. halvleg 1X2 eller GG/NG:** Du skal forudsige det vindende resultat af 1. halvleg ELLER om begge, det ene eller ingen af holdene vil score i 1. halvleg. Kun én forudsigelse skal gå i opfyldelse for at væddemålet er vundet.

**Sidste mål i 1. halvleg:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste mål i kampens første halvleg.

**1. halvleg – Samlet antal målspark:** Du skal forudsige det samlede antal målspark, som begge hold tilsammen tager i løbet af første halvleg

**1. halvleg – Målinterval:** Du skal forudsige intervallet for det samlede antal mål, der scores i første halvleg.

**Forlænget Spilletid – 1. halvleg i alt:** Du skal forudsige det samlede antal mål, der scores i første halvleg af overtiden.

**1. halvleg – Hjemmeholdets samlede antal frispark:** Du skal forudsige det samlede antal frispark, som hjemmeholdet begår i første halvleg.

**1. halvleg – Udeholdets samlede antal frispark:** Du skal forudsige det samlede antal frispark, som udeholdet begår i første halvleg.

**1. halvleg – Hjemmeholdets samlede antal indkast:** Du skal forudsige det samlede antal indkast, som hjemmeholdet tager i første halvleg.

**1. halvleg – Udeholdets samlede antal indkast:** Du skal forudsige det samlede antal indkast, som udeholdet tager i første halvleg.

**1. halvleg – Samlet antal indkast:** Du skal forudsige det samlede antal indkast i første halvleg.

**1. halvleg – Indkastshandicap:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg efter anvendelse af det angivne indkastshandicap.

**1. halvleg – Uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af første halvleg, hvor indsatsen tilbagebetales, hvis første halvleg ender uafgjort.

**1. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg efter anvendelse af det angivne handicap.

**1. halvleg - Hjemmeholdet holder nullet:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet holder nullet i første halvleg.

**1. halvleg – Udeholdet holder nullet:** Du skal forudsige, om udeholdet holder nullet i første halvleg.

halvleg.

### **Markeder for anden halvleg**

**2. halvleg - 1x2:** Du skal forudsige resultatet af kun kampens anden halvleg. Mål scoret i kampens første halvleg tæller ikke med.

**2. halvleg – Total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i 2. halvleg, vil være over eller under det angivne grænse.

**2. halvleg – hvilket hold vinder resten:** Uanset den faktiske stilling i kampen vil stillingen på det tidspunkt, hvor væddemålet placeres, blive betragtet som 0-0. Markedet tager kun højde for 2. halvleg.

**2. halvleg – Næste mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der i løbet af anden halvleg scorer det næste mål. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet scorer), ingen, 2 (udeholdet scorer).

**2. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af 2. halvleg. Der er tre mulige udfald: 1X (ved afslutningen af 2. halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af 2. halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af 2. halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**2. halvleg – uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder 2. halvleg af kampen. Hvis 2. halvleg ender uafgjort, annulleres væddemålet.

**2. halvleg handicap (2-vejs):** Du skal forudsige det endelige resultat af kampens anden halvleg under hensyntagen til handicap i parentes.

**2. halvleg - handicap (3-vejs):** Du skal forudsige det endelige resultat af kampens anden halvleg under hensyntagen til det handicap, der står i parentes. For eksempel angiver (0:1), at udeholdet har en målfordel, mens (1:0) angiver, at hjemmeholdet har en målfordel.

**2. halvleg – konkurrent 1's nøjagtige mål:** Du skal forudsige antallet af mål, der vil blive scoret af hjemmeholdet i løbet af kampens anden halvleg.

**2. halvleg – modstander 2's nøjagtige mål:** Du skal forudsige antallet af mål, som udeholdet vil score i kampens anden halvleg.

**2. halvleg – ulige/lige:** Du skal forudsige, om antallet af mål, der scores i 2. halvleg, vil være ulige eller lige. Stillingen 0-0 betragtes som lige.

**2. halvleg – begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold scorer mindst ét mål hver i anden halvleg, ELLER om kun ét hold eller begge hold IKKE scorer nogen mål i anden halvleg.

**2. halvleg – Hjemmeholdet holder nullet:** "Clean sheet" er et udtryk, der bruges til at beskrive et hold, der ikke har indkasseret nogen mål. Du skal forudsige, om hjemmeholdet holder nullet i anden halvleg af kampen.

**2. halvleg – Udeholdet holder nullet:** "Clean sheet" er et udtryk, der bruges til at beskrive et hold, der ikke har indkasseret nogen mål. Du skal forudsige, om udeholdet holder nullet i løbet af kampens anden halvleg.

**2. halvleg – 1x2 & begge hold scorer:** Du skal forudsige resultatet af 2. halvleg og om begge hold

vil score eller ej i 2. halvleg alene.

**2. halvleg – 1x2 & samlet antal mål:** Du skal forudsige kombinationen af resultatet i kampens 2. halvleg og om det samlede antal scorede mål i 2. halvleg vil ligge over eller under det angivne handicap. Der er seks mulige udfald:

1&Ov=Hjemmeholdet vinder anden halvleg, og det samlede antal mål er over grænsen

1&Un=Hjemmeholdet vinder anden halvleg, og det samlede antal mål er under grænsen

X&Ov= Anden halvleg ender uafgjort, og det samlede antal mål er over grænsen

X&Un= Anden halvleg ender uafgjort, og det samlede antal mål er under grænsen

2&Ov= Udeholdet vinder anden halvleg, og det samlede antal mål er over grænsen

2&Un= Udeholdet vinder anden halvleg, og det samlede antal mål er under grænsen

**2. halvleg – korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat for kampens anden halvleg.

**2. halvleg – flere mål:** Du skal forudsige antallet af mål scoret i løbet af anden halvleg baseret på forskellige tilbudte intervaller.

**2. halvleg – hjemmeholdet scorer:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score mindst ét mål i løbet af anden halvleg.

**2. halvleg: Udeholdet scorer:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score mindst ét mål i løbet af anden halvleg.

**2. halvleg dobbelt chance & GG/NG:** Du skal forudsige resultatet af 2. halvleg med tre mulige dobbelt chance-resultater (1X, 12 & X2) og om begge hold vil score i kampen eller ej.

**2. halvleg Multigoals:** Du skal forudsige antallet af scorede mål i anden halvleg baseret på forskellige intervaller.

**2. halvleg 1X2 eller GG/NG:** Du skal forudsige det vindende resultat af 2. halvleg ELLER om begge, det ene eller ingen af holdene vil score i 2. halvleg. Kun én forudsigelse skal gå i opfyldelse for at væddemålet er vundet.

**Sidste mål i 2. halvleg:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste mål i kampens 2. halvleg.

**2. halvleg – Samlet antal målspark:** Du skal forudsige det samlede antal målspark, som begge hold tilsammen tager i anden halvleg

**2. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige resultatet af 2. halvleg efter anvendelse af det angivne handicap.

**2. halvleg – Præcist antal mål:** Du skal forudsige det præcise antal mål, der scores i anden halvleg.

**2. halvleg – Begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold vil score i løbet af anden halvleg.

**2. halvleg - Hjemmeholdet holder nullet:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet ikke indkasserer mål i 2. halvleg.

**2. halvleg – Udeholdet holder nullet:** Du skal forudsige, om udeholdet holder nullet i anden halvleg.

**2. halvleg – Hjemmeholdets samlede antal frispark:** Du skal forudsige det samlede antal frispark, som hjemmeholdet begår i 2. halvleg.

**2. halvleg – Udeholdets samlede antal frispark:** Du skal forudsige det samlede antal frispark, som udeholdet

begår i anden halvleg.

**2. halvleg – Samlet antal indkast:** Du skal forudsige det samlede antal indkast i 2. halvleg.

### **Kombinationsmarkeder**

**1X2 & GG:** Du skal forudsige, om begge hold scorer, samt kampens udfald og det endelige resultat.

Der tilbydes seks mulige udfald:

1&GG=Hjemmeholdet vinder, og begge hold scorer; X&GG=Holdene spiller uafgjort, og begge hold scorer; 2&GG=Udeholdet vinder, og begge hold scorer;

1&NG=Hjemmeholdet vinder, og mindst ét hold scorer ikke; X&NG=Holdene spiller uafgjort, og mindst ét hold scorer ikke; 2&NG=Udeholdet vinder, og mindst ét hold scorer ikke.

**Total & GG/NG:** Du skal forudsige markedet Total (Under/Over mål) sammen med, at begge hold scorer mindst ét mål hver i løbet af hele kampen (GG), eller at det ene eller begge hold ikke scorer noget mål i løbet af hele kampen (NG). Væddemålet tilbyder fire mulige udfald: Over&GG, Over&NG, Under&GG, Under&NG.

**1X2 & O/U:** Du skal forudsige kampens resultat sammen med antallet af mål scoret i løbet af kampen ved at tage højde for det angivne grænse. Der er seks mulige udfald: 1&Over "X", X&Over "X", 2&Over "X", 1&Under "X", X&Under "X", 2&Under "X"

**1. halvleg/2. halvleg GG/NG:** Du skal forudsige resultatet ved halvleg/fuld tid samt om begge hold vil score. Der tilbydes fire mulige udfald:  
nej/nej, ja/nej, ja/ja, nej/ja.

**Total 2,5 eller GG/NG:** Du skal forudsige, om antallet af mål i kampen er over eller under det angivne grænse, ELLER om begge, det ene eller ingen af holdene scorer i kampen. Der er fire mulige udfald:  
Over 2,5 eller NG, Over 2,5 eller GG, Under 2,5 eller NG, Under 2,5 eller GG

**1x2 & Total (O/U) & GG/NG:** Du skal forudsige kombinationen af kampens endelige resultat og resultatet af markedet for, om begge hold scorer, samt om kampen ender over eller under det angivne grænse.

**1x2 & Multigoals {Score}:** Du skal forudsige kombinationen af det endelige resultat samt om antallet af scorede mål i løbet af kampen vil ligge inden for det angivne interval.

**Begge hold scorer + Multigoals {Score}:** Du skal forudsige kombinationen af markedet for, at begge hold scorer, samt om det samlede antal mål scoret i løbet af kampen vil ligge inden for det angivne interval.

**Første mål & 1x2 (Matchflow):** Du skal forudsige, om det endelige resultat af kampen bliver 1, X eller 2, og hvilket hold der scorer kampens første mål. Væddemålet tilbyder syv mulige udfald:

1-1. mål & 1 1-1. mål & X 1-1. mål & 2 2-1. mål & 1 2-1. mål & X 2-1. mål & 2. Intet mål (0-0).

**Dobbelt chance (kamp) & 1. halvleg GG/NG:** Du skal forudsige udfaldet af kampen med tre mulige dobbelt chance-udfald (1X, 12 & X2) og om begge hold vil score eller ej i 1. halvleg alene.

**Dobbelt chance (kamp) & 2. halvleg GG/NG:** Du skal forudsige kampens udfald med tre mulige dobbelt chance-udfald (1X, 12 & X2) og om begge hold vil score eller ej i 2. halvleg alene.

**Dobbelt chance & GG/NG:** Du skal forudsige kampens udfald med tre mulige dobbeltchance-udfald (1X, 12 & X2) og om begge hold vil score i kampen eller ej.

**Dobbelt chance & total:** Du skal forudsige kampens resultat med tre mulige dobbeltchance-udfald (1X, 12 & X2) og om det samlede antal mål vil være over eller under det angivne tal.

**Halvleg/fuld tid & total:** Du skal forudsige resultatet ved halvleg og fuld tid samt om det samlede antal mål vil være over eller under det angivne grænse.

**Halvleg/fuld tid & samlet antal mål i 1. halvleg:** Du skal forudsige resultatet ved halvleg og ved kampens afslutning samt angive, om det samlede antal mål i 1. halvleg vil ligge over eller under det angivne grænse.

**Halvleg/fuld tid & nøjagtige mål:** Du skal forudsige resultatet ved halvleg og ved kampens afslutning samt det nøjagtige antal mål, der scores i løbet af kampen.

**3 Chance Mix (Hjemmeholdet vinder eller over, Hjemmeholdet vinder eller under, Uafgjort eller over, Uafgjort eller under, Udeholdet vinder eller over, Udeholdet vinder eller under, Hjemmeholdet vinder eller begge hold scorer, Uafgjort eller begge hold scorer, Udeholdet vinder eller begge hold scorer, Hjemmeholdet holder nullet, Uafgjort holder nullet, Udeholdet holder nullet):** Du skal forudsige kampens vinder ELLER om begge, det ene eller ingen af holdene scorer i kampen ELLER det samlede antal mål i kampen.

**Under 1. halvleg & Under 2. halvleg:** Du skal forudsige, om antallet af mål i 1. halvleg vil være under det angivne spread, samt om antallet af mål i 2. halvleg alene vil være under det angivne grænse. Eksempel: Under 1,5/Under 1,5. Dette valg vinder, hvis det samlede antal mål i første halvleg er under 1,5, og det samlede antal mål i anden halvleg er under 1,5.

**Under 1. halvleg & Over 2. halvleg:** Du skal forudsige, om antallet af mål i 1. halvleg vil være under det angivne grænse, samt om antallet af mål i 2. halvleg alene vil være over det angivne grænse. Eksempel: Under 1,5/Over 1,5. Dette valg vinder, hvis det samlede antal mål i første halvleg er under 1,5, og det samlede antal mål i anden halvleg er over 1,5.

**Over 1. halvleg & Under 2. halvleg:** Du skal forudsige, om antallet af mål i 1. halvleg vil være over det angivne grænse, samt om antallet af mål i 2. halvleg alene vil være under det angivne grænse. Eksempel: Over 1,5/Under 1,5. Dette valg vinder, hvis det samlede antal mål i første halvleg er over 1,5, og det samlede antal mål i anden halvleg er under 1,5.

**Over 1. halvleg & Over 2. halvleg:** Du skal forudsige, om antallet af mål i 1. halvleg vil være over det angivne grænse, samt om antallet af mål i 2. halvleg alene vil være over det angivne grænse. Eksempel: Over 1,5/Over 1,5. Dette valg vinder, hvis det samlede antal mål i første halvleg er over 1,5, og det samlede antal mål i anden halvleg er over 1,5.

**Halvleg ELLER Fuld tid:** Du skal forudsige det vindende resultat af kampen ELLER første halvleg. Kun én forudsigelse skal gå i opfyldelse for at væddemålet er vundet.

**1X2 Halvleg/Dobbelt chance FT:** Du skal forudsige resultatet ved halvleg sammen med tre mulige dobbelt chance-resultater (1X, 12 & X2) for kampen.

**Dobbelt chance HT/1X2 Fuld tid:** Du skal forudsige resultatet ved halvleg med dobbelt chance sammen med det endelige resultat af hele kampen.

**DC Halvleg/DC Fuld tid:** Spil på dobbeltchance-resultatet for både 1. halvleg og fuld tid.

**Mindst en halv X:** Du skal forudsige, om der vil være mindst en halvleg, der ender uafgjort. For eksempel: 1. HL 1-1 / FT 1-2. Resultatet er vinder=Ja.

**Dobbelt chance eller Begge hold scorere:** Du skal forudsige det vindende resultat af kampen (Dobbelt chance) ELLER om begge, et eller ingen af holdene vil score i kampen. Kun én forudsigelse skal gå i opfyldelse for at væddemålet er vundet.

**Dobbelt chance eller Over/Under:** Du skal forudsige det vindende resultat af kampen (Dobbelt chance) ELLER om begge, et eller ingen af holdene vil score i kampen. Kun én forudsigelse skal gå i opfyldelse for at væddemålet er vundet.

**Over X Hjemmehold + Over Y Udehold:** Du skal forudsige, om antallet af mål for hjemmeholdet vil være over det angivne grænse, samt om antallet af mål for udeholdet alene vil være over det angivne grænse.

**Over X Hjemmehold + Under Y Udehold:** Du skal forudsige, om antallet af mål for hjemmeholdet vil være over det angivne grænse, samt om antallet af mål for udeholdet alene vil være under det angivne grænse.

**Under X + Under Y Udehold:** Du skal forudsige, om antallet af mål for hjemmeholdet vil være under det angivne grænse, samt om antallet af mål for udeholdet alene vil være under det angivne grænse.

**Under X Hjemmehold + Over Y Udehold:** Du skal forudsige, om antallet af mål for hjemmeholdet vil være under det angivne grænse, samt om antallet af mål for udeholdet alene vil være over det angivne grænse.

**1. halvleg - 1x2 eller {total}:** Du skal forudsige det vindende resultat af kampens 1. halvleg ELLER det samlede antal mål (Over eller Under). Kun én forudsigelse skal gå i opfyldelse for at væddemålet er vundet.

**2. halvleg - 1x2 eller {total}:** Du skal forudsige det vindende resultat af 1. halvleg af kampen ELLER det samlede antal mål (Over eller Under). Kun én forudsigelse skal gå i opfyldelse for at væddemålet er vundet.

**Dobbelt chance 1X & {total} & Begge hold scorere:** Du skal forudsige kombinationen af det endelige resultat med dobbelt chance (1X) og resultatet af markedet for, at begge hold scorere, og at kampen ender over eller under det angivne grænse.

**Dobbelt chance X2 & {total} & Begge hold scorere:** Du skal forudsige kombinationen af det endelige resultat med dobbelt chance (X2) og resultatet af markedet for, at begge hold scorere, samt om kampen ender over eller under det angivne grænse.

**Dobbelt chance 12 & {total} & Begge hold scorere:** Du skal forudsige kombinationen af det endelige resultat med dobbelt chance (12) og resultatet af markedet for, at begge hold scorere, samt om kampen ender over eller under det angivne grænse.

**Begge hold scorer i 1. halvleg & Multigoal (kamp):** Du skal forudsige kombinationen af, at begge hold scorer i første halvleg af kampen, samt om det samlede antal mål scoret i løbet af kampen vil ligge inden for det angivne interval.

**Flere mål hjemme & flere mål ude:** Du skal forudsige antallet af mål scoret under kampen af hjemmeholdet og udeholdet baseret på forskellige tilbudte intervaller.

**Flere mål i 1. halvleg & Flere mål i 2. halvleg:** Du skal forudsige antallet af mål scoret i første halvleg af kampen og anden halvleg, baseret på forskellige tilbudte intervaller.

**Combo Var (1X2-kamp + Var J/N):** Du skal forudsige den korrekte kombination af kampresultatet og om der vil være VAR (med videogennemgang) eller ej. Der er seks mulige udfald:

Hold 1 og Ja Hold 1 og Nej Uafgjort og Ja Uafgjort og Nej Hold 2 og Ja Hold 2 og Nej

**1. halvleg – Hjemmehold – Samlet antal målspark:** Du skal forudsige det samlede antal målspark, som hjemmeholdet tager i første halvleg

**2. halvleg – Hjemmehold – Samlet antal målspark:** Du skal forudsige det samlede antal målspark, som hjemmeholdet tager i løbet af anden halvleg

**Udeholdet – Samlet antal målspark:** Du skal forudsige det samlede antal målspark, som udeholdet tager i løbet af kampen

**1. halvleg – Udeholdet – Samlet antal målspark:** Du skal forudsige det samlede antal målspark, som udeholdet tager i løbet af første halvleg

**2. halvleg - Udeholdet - Samlet antal målspark:** Du skal forudsige det samlede antal målspark, som udeholdet tager i løbet af anden halvleg

### **Hjørnespark-markeder**

Hjørnespark, der er tildelt, men ikke udført, tæller ikke med, medmindre andet er angivet i markedets navn.

**Hjørnespark 1x2:** Du skal forudsige, hvilket hold i kampen der får tildelt flest hjørnespark. **Næste**

**hjørnespark:** Du skal forudsige, hvilket hold der får tildelt det næste hjørnespark i kampen. **Sidste**

**hjørnespark:** Du skal forudsige, hvilket hold der får tildelt det sidste hjørnespark i kampen. **Hjørnespark-handicap:** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest hjørnespark i kampen, under hensyntagen til det tilbudte handicap.

**Samlet antal hjørnespark:** Du skal forudsige, om det samlede antal hjørnespark i kampen er over eller under det angivne grænse.

**Hjemmeholdets samlede antal hjørnespark:** Du skal forudsige, om det samlede antal hjørnespark, der tages i kampen af hjemmeholdet alene, er over eller under det angivne grænse.

**Udeholdets samlede antal hjørnespark:** Du skal forudsige, om det samlede antal hjørnespark, der

tages i kampen af udeholdet alene, er over eller under det angivne grænse.

**Hjørnesparksinterval:** Du skal forudsige intervallet for antallet af hjørnespark i kampen.

**Hjemmeholdets hjørnesparksinterval:** Du skal forudsige intervallet for hjørnespark taget i kampen af hjemmeholdet.

**Udeholdets hjørnesparksinterval:** Du skal forudsige intervallet for hjørnespark taget i kampen af udeholdet.

**Ulige/lige hjørnespark:** Du skal forudsige, om det samlede antal hjørnespark i kampen er et ulige eller lige tal. Ingen tildelte hjørnespark = lige.

**Første til x hjørnespark:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når antallet x hjørnespark i løbet af kampen.

**1. halvleg – hjørnespark 1x2:** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest hjørnespark i første halvleg (1X2).

**1. halvleg – x. hjørnespark:** Du skal forudsige, hvilket hold der får det næste hjørnespark i løbet af 1. halvleg af kampen.

**1. halvlegs sidste hjørnespark:** Du skal forudsige, hvilket hold der får tildelt det sidste hjørnespark i 1. halvleg af kampen.

**1. halvleg – hjørnespark-handicap:** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest hjørnespark i 1. halvleg af kampen under hensyntagen til det tilbudte handicap.

**1. halvleg – samlet antal hjørnespark:** Du skal forudsige, om det samlede antal hjørnespark i første halvleg af kampen vil være over eller under det samlede grænse (Over/Under).

**1. halvleg – Hjemmeholdets samlede antal hjørnespark:** Du skal forudsige, om det samlede antal hjørnespark i første halvleg af kampen, der tildeles hjemmeholdet, vil være over eller under det samlede grænse (Over/Under).

**1. halvleg – Udeholdets samlede antal hjørnespark:** Du skal forudsige, om det samlede antal hjørnespark i første halvleg af kampen, der tildeles udeholdet, vil være over eller under det samlede grænse (Over/Under).

**1. halvleg – Hjemmeholdets nøjagtige antal hjørnespark:** Du skal forudsige det nøjagtige antal hjørnespark, der tages i løbet af 1. halvleg af kampen af hjemmeholdet. fire mulige udfald: 0-1, 2, 3, 4+.

**1. halvleg - Udeholdets nøjagtige antal hjørnespark:** Du skal forudsige det nøjagtige antal hjørnespark, som udeholdet får i 1. halvleg af kampen. fire mulige udfald: 0-1, 2, 3, 4+.

**1. halvleg - antal hjørnespark:** Du skal forudsige antallet af hjørnespark i 1. halvleg af kampen.

**1. halvleg – ulige/lige hjørnespark:** Du skal forudsige, om det samlede antal hjørnespark i første halvleg af kampen er et ulige eller lige tal. Ingen hjørnespark = lige

**1. halvleg – kapløb om x hjørnespark:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når antallet x af hjørnespark i løbet af 1. halvleg af kampen.

**Samlet antal hjørnespark (Over-præcis-Under):** Du skal forudsige, om antallet af hjørnespark i løbet af kampen vil være over, under eller præcis det angivne antal.

**1. halvleg – samlet antal hjørnespark (over-præcis-under):** Du skal forudsige, om antallet af hjørnespark i 1. halvleg vil være over, under eller præcis det angivne antal.

**1X2-kamp + 1X2-hjørnespark:** Du skal forudsige den korrekte kombination for kampens resultat og hvilket hold der får flest hjørnespark ved kampens afslutning.

**1X2-kamp & Over/Under hjørnespark:** Du skal forudsige den korrekte kombination for kampens resultat og om det samlede antal hjørnespark i kampen er over eller under den angivne grænse ved kampens afslutning.

### **Markeder for advarsler**

\*Markederne for advarsler beregnes som defineret nedenfor, afhængigt af om det er **markeder for advarsler** eller **markeder for advarsler med point** (hvis de defineres med point, vil det være angivet i markedets titel).

Markeder for kort

Et gult kort tæller som ét kort. Et rødt kort tæller som to kort. Hvis en spiller får et gult kort plus et andet gult kort, der fører til et rødt kort, tæller dette samlet som tre kort. Som følge heraf kan en spiller ikke modtage mere end tre kort. Afregningen baseres på alle tilgængelige kortdata, der vises i løbet af en begivenheds normale spilletid. Kort, der vises efter slutfløjtet, tages ikke i betragtning. Kort til spillere, der ikke deltager i kampen (spillere, der allerede er blevet udskiftet, trænere, spillere på bænken, der ikke har deltaget i kampen), tages ikke i betragtning. Kort udstedt i pausen tæller med i markederne for 2. halvleg/totals.

Markeder for kort med point

Et gult kort tæller som 10 point, og det røde og det andet gule-røde som 25. Det andet gule kort til en spiller, der fører til et rødt kort, tæller ikke med. Som følge heraf kan en spiller ikke modtage mere end 35 point. Afregningen baseres på alle tilgængelige kortdata, der vises i løbet af en begivenheds normale spilletid

.Kort, der uddeles efter slutfløjtet, tages ikke med i betragtning. Kort til spillere, der ikke deltager i kampen (spillere, der allerede er blevet udskiftet, trænere, spillere på bænken, der ikke har deltaget i kampen), tages heller ikke med i betragtning. Hvis spilleren sad på bænken, da han fik kortet, tæller det ikke, selvom han senere kommer på banen for at spille. Kort, der uddeles i pausen, tæller med i markederne/totals for 2. halvleg.

**Advarsel 1x2:** Du skal forudsige, hvilket af de to hold der får flest advarsler i løbet af kampen.

**Næste advarsel:** Du skal forudsige, hvilket hold der under kampen vil modtage det kort, der er angivet i væddemålet.

**Samlede advarselspoint:** Du skal forudsige, om det samlede antal advarselspoint, der uddeles under kampen, er over eller under det angivne grænse.

**Samlet antal advarsler:** Du skal forudsige, om det samlede antal advarsler, der uddeles i løbet af kampen, er over eller under det angivne grænse.

**Hjemmeholdets samlede antal advarsler:** Du skal forudsige, om det samlede antal advarsler, der gives til hjemmeholdet i løbet af kampen, er over eller under det angivne grænse.

**Udeholdets samlede antal kort:** Du skal forudsige, om det samlede antal kort, der uddeles til udeholdet under kampen, er over eller under det angivne grænse.

**Præcise kort:** Du skal forudsige det præcise antal kort, der uddeles under kampen.

**Hjemmeholdets nøjagtige antal kort:** Du skal forudsige det nøjagtige antal kort, der uddeles til hjemmeholdet i løbet af kampen.

**Udeholdets nøjagtige antal advarsler:** Du skal forudsige det nøjagtige antal advarsler, der gives til udeholdet i løbet af kampen.

**Interval for advarsler:** Du skal forudsige intervallet for antallet af advarsler, der gives til holdene under kampen.

Der er fem mulige udfald: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

**Udvisning:** Du skal forudsige, om der vil blive udstedt et rødt kort eller ej i løbet af kampen.

**Udvisning af hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om der vil blive udstedt et rødt kort eller ej i løbet af kampen til hjemmeholdet.

**Udvisning af udeholdet:** Du skal forudsige, om der vil blive udstedt et rødt kort eller ej i løbet af kampen til udeholdet.

**1. halvleg - advarsel 1x2:** Du skal forudsige, hvilket af de to hold der får flest advarsler i løbet af 1. halvleg af kampen.

**1. halvleg – Næste advarsel:** Du skal forudsige, hvilket hold der i løbet af 1. halvleg af kampen vil modtage det advarselskort, der er angivet i væddemålet.

**1. halvleg – samlede advarselspoint:** Du skal forudsige, om det samlede antal advarselspoint, der uddeles i løbet af 1. halvleg af kampen, er over eller under det angivne grænse.

**1. halvleg – samlet antal advarsler:** Du skal forudsige, om det samlede antal advarsler, der gives i løbet af 1. halvleg af kampen, er over eller under det angivne grænse.

**1. halvleg – Hjemmeholdets samlede antal advarsler:** Du skal forudsige, om det samlede antal advarsler, der gives til hjemmeholdet i løbet af 1. halvleg af kampen, er over eller under det angivne grænse.

**1. halvleg – Hjemmeholdets samlede antal advarsler:** Du skal forudsige, om det samlede antal advarsler, der gives til hjemmeholdet i løbet af 1. halvleg af kampen, er over eller under det angivne grænse.

**1. halvleg – nøjagtigt antal kort:** Du skal forudsige det nøjagtige antal kort, der uddeles i løbet af 1. halvleg af kampen.

**1. halvleg – Hjemmeholdets nøjagtige antal kort:** Du skal forudsige det nøjagtige antal kort, der uddeles til hjemmeholdet i løbet af 1. halvleg af kampen

**1. halvleg – Udeholdets nøjagtige antal advarsler:** Du skal forudsige det nøjagtige antal advarsler, der gives til udeholdet i løbet af 1. halvleg af kampen

**1. halvleg – interval for antal advarsler:** Du skal forudsige intervallet for antallet af advarsler, der gives til holdene i løbet af 1. halvleg af kampen. Der er fire mulige udfald: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

**1. halvleg - udvisning:** Du skal forudsige, om der vil blive udstedt et rødt kort eller ej i løbet af 1. halvleg af kampen.

**1. halvleg – udvisning af hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om der vil blive udstedt et rødt kort eller ej i løbet af 1. halvleg af kampen for hjemmeholdet.

**1. halvleg – udvisning af udeholdet:** Du skal forudsige, om der vil blive udstedt et rødt kort eller ej i løbet af 1. halvleg af kampen for udeholdet.

### **Målscore-markeder / Spiller-specialmarkeder**

Væddemål gælder for den ordinære spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn. Selvmål (baseret på officiel myndighed) udelades eller tæller som "ingen målscore", hvis kampen kun indeholder "selvmål".

Væddemål **på første** målscore annulleres, hvis en spiller aldrig spiller eller kommer på banen, efter at kampens første mål er scoret, undtagen i tilfælde af et selvmål, som ignoreres.

Væddemål på **sidste** målscore annulleres, hvis en spiller aldrig spiller. Væddemål på hvilken som helst spiller, der scorer, gælder for enhver spiller, uanset hvornår han kom ind i kampen.

Væddemål på målscore **når som helst** gælder for enhver spiller, der deltager i kampen, uanset hvornår de kommer ind i kampen. Væddemål på målscore når som helst vil blive ANNULLERET, hvis en spiller aldrig spiller.

Hvis en kamp afbrydes, men der har været mindst én målscore, gælder væddemål på den første målscore, og væddemål på den sidste målscore annulleres. Markedet for målscore når som helst for denne spiller afgøres som vinder, og væddemål på andre spillere annulleres.

**Målscore når som helst:** Du skal forudsige, at den valgte spiller vil score mindst ét mål i løbet af kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**Første målscore:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil score kampens første mål. Hvis en spiller aldrig spiller eller kommer på banen, efter at kampens første mål er scoret, annulleres væddemålet.

Hvis den valgte spiller ikke scorer det første mål og bliver udskiftet, er væddemålet tabt.

**Næste målscore:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil score mål nummer "x" i kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**Sidste målscore:** Du skal forudsige, at den valgte spiller vil score kampens sidste mål. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet. Hvis den valgte spiller ikke scorer nogen mål i løbet af kampen, tabes væddemålet, selvom han blev udskiftet af en anden spiller, før det sidste mål blev scoret.

**Målscore når som helst & 1x2:** Du skal både forudsige, hvilken spiller der scorer når som helst i kampen, og kampens endelige resultat.

**Målscorer når som helst & korrekt resultat:** Du skal forudsige, at en spiller scorer når som helst i kampen, samt forudsige kampens nøjagtige slutresultat.

**x. målscorer & 1X2:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer mål nr. "x" i kampen, samt forudsige det samlede slutresultat af kampen.

**x. målscorer & korrekt resultat:** Du skal forudsige, at en spiller scorer mål nr. "x" i kampen samt forudsige det nøjagtige slutresultat af kampen samlet.

**Spiller, der scorer 2+:** Du skal forudsige, at den valgte spiller scorer mindst to mål i løbet af kampen. Hvis den spiller, du har valgt, ikke deltager i kampen, er væddemålet ugyldigt. Hvis spilleren deltager i kampen og ikke scorer mindst to mål, er væddemålet tabt uafhængigt af kampens endelige resultat.

**Spiller, der scorer 3+:** Du skal forudsige, at den valgte spiller scorer mindst tre mål i løbet af kampen. Hvis den spiller, du har valgt, ikke deltager i kampen, er væddemålet ugyldigt. Hvis spilleren deltager i kampen og ikke scorer mindst tre mål, er væddemålet tabt, uafhængigt af kampens endelige resultat.

**Hjemmeholdets x. målscorer:** Du skal forudsige, om den valgte spiller fra hjemmeholdet vil score mål nr. "x" i kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**Udeholdets x. målscorer:** Du skal forudsige, om den valgte spiller fra udeholdet vil score mål nr. "x" i kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**Flest skud:** Du skal forudsige, hvilken af de angivne spillere der vil registrere flest skud.

**Flest skud på mål:** Du skal forudsige, hvilken af de angivne spillere der vil registrere flest skud på mål.

**Målscorer når som helst i første halvleg:** Du skal forudsige, om en spiller vil score i løbet af første halvleg af kampen.

**Målscorer når som helst i anden halvleg:** Du skal forudsige, om en spiller vil score i løbet af anden halvleg af kampen.

**Første eller sidste målscorer:** Du skal forudsige, om en spiller vil score først eller sidst i løbet af kampen.

**Første og sidste målscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer først og sidst i løbet af kampen.

**Målscorer når som helst + dobbelt chance:** Du skal forudsige, om en spiller vil score når som helst i kampen plus det endelige resultat (dobbelt chance).

**x. målscorer + dobbelt chance:** Du skal forudsige, om en spiller vil score det x. mål i kampen samt det endelige resultat (dobbelt chance).

**Målscorer når som helst + Multiscores:** Du skal forudsige, om en spiller vil score når som helst i kampen samt kampens multiscore.

**x. målscorer + Multiscores:** Du skal forudsige, om en spiller vil score det x. mål i kampen samt kampens multiscore.

**Målscorer når som helst + Total {total}:** Du skal forudsige, om en spiller vil score når som helst i

kampen, samt om det samlede antal mål i kampen vil være Over eller Under.

**x. målscore + Total {total}**: Du skal forudsige, om en spiller vil score det x. mål i kampen samt om det samlede antal mål i kampen vil være Over eller Under.

**Målscore når som helst + Begge hold scorer**: Du skal forudsige, om en spiller vil score når som helst i kampen, samt om begge hold vil score.

**x. målscore + Begge hold scorer**: Du skal forudsige, om en spiller vil score det x. mål i kampen, samt om begge hold vil score.

**Målscore når som helst eller indskiftet spiller scorer**: Du skal forudsige, om spilleren "X" eller den, der erstatter ham fra bænken, vil score (resultat JA) eller ikke (resultat NEJ) mindst ét mål i løbet af kampen. I forbindelse med væddemålet tages der kun højde for spilleren "X" og hans direkte indskiftede spiller fra bænken.

**Målscore når som helst + 1X2 + Over/Under X mål**: Du skal forudsige den nøjagtige kombination af disse tre markeder – Målscore når som helst (hvis spilleren "X" i løbet af kampen scorer mindst ét mål), 1x2 (forudsig kampens endelige resultat), Over/Under (hvis det samlede antal mål scoret i løbet af kampen vil være over eller under den angivne grænse). Der er seks mulige udfald for dette væddemål:

Målscore når som helst + 1 + Under Målscore når som helst + 1 + Over Målscore når som helst + 2 + Under Målscore når som helst + 2 + Over Målscore når som helst + Uafgjort + Under Målscore når som helst + Uafgjort + Over

**Første målscore + 1X2 + Over/Under X mål**. Du skal forudsige den nøjagtige kombination af disse tre markeder – **Første målscore** (om spilleren "X" bliver kampens første målscore), 1x2 (forudsig kampens slutresultat), Over/Under (om det samlede antal mål scoret i løbet af kampen vil være over eller under den angivne grænse). Der er seks mulige udfald for dette væddemål:

Første målscore + 1 + Under Første målscore + 1 + Over Første målscore + 2 + Under Første målscore + 2 + Over

Første målscore + Uafgjort + Under Første målscore + Uafgjort + Over

**Spiller eller dennes indskifter får et kort**: Du skal forudsige, om spilleren "X" eller den, der erstatter ham fra bænken, under kampen vil få et kort (gult eller rødt) (resultat JA) eller ej (resultat NEJ). I forbindelse med væddemålet tages der kun hensyn til spilleren "X" og hans direkte indskifter fra bænken.

**Målscore når som helst i de første 15 minutter**: Du skal forudsige, om en spiller scorer i de første 15 minutter af kampen.

**Målscore når som helst + HF/FT**: Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer når som helst i kampen samt markedet for Halvleg/Fuld tid.

**Målscore når som helst + 1X2 + Begge hold scorer**: Du skal forudsige, at en spiller scorer når som helst i kampen, samt forudsige kampens endelige resultat og om begge hold vil score eller ej.

**Målscore når som helst + 1X2 + Begge hold scorer + Total**: Du skal forudsige, om spilleren scorer når som helst i kampen, samt kampens endelige resultat, samt om begge hold scorer mindst ét mål i kampen, samt om det samlede antal mål i kampen bliver Over eller Under.

**Første målscore + 1X2 + Begge hold scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer kampens første mål, samt forudsige kampens endelige resultat og om begge hold vil score eller ej.

**Første målscore + 1X2 + Begge hold scorer + Samlet:** Du skal forudsige, om spilleren scorer kampens første mål samt kampens endelige resultat, samt om begge hold scorer mindst ét mål i kampen, samt om det samlede antal mål i kampen bliver Over eller Under samlet.

**Første målscore + Halvleg/Fuld tid:** Du skal forudsige, om spilleren scorer kampens første mål samt markedet for Halvleg/Fuld tid.

**Første målscore for hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om spilleren scorer kampens første mål for hjemmeholdet.

**Første målscore for udeholdet:** Du skal forudsige, om spilleren vil score kampens første mål for udeholdet.

**Sidste målscore & 1x2:** Du skal forudsige, om spilleren scorer kampens sidste mål samt forudsige kampens endelige resultat.

**Sidste målscore & Begge hold scorer:** Du skal forudsige, om spilleren scorer kampens sidste mål, samt forudsige, om begge hold scorer mindst ét mål i kampen.

**Sidste målscore & Dobbelt chance:** Du skal forudsige, om en spiller vil score kampens sidste mål samt det endelige resultat Dobbelt chance.

**Sidste målscore & Korrekt resultat:** Du skal forudsige, om en spiller vil score kampens sidste mål samt kampens korrekte resultat.

**Sidste målscore for hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om spilleren scorer kampens sidste mål for hjemmeholdet.

**Sidste målscore udehold:** Du skal forudsige, om spilleren vil score kampens sidste mål for udeholdet.

**Sidste målscore + Begge hold scorer:** Du skal forudsige, om spilleren vil score kampens sidste mål, samt om begge hold vil score mindst ét mål i kampen.

**At score og få et kort:** Du skal forudsige, om spilleren vil score mindst ét mål og modtage mindst ét kort i samme kamp.

**At score og give en assist:** Du skal forudsige, om spilleren vil score mindst ét mål og give mindst én assist i samme kamp.

**At score ELLER få et kort:** Du skal forudsige, om spilleren vil score mindst ét mål eller modtage mindst ét kort i samme kamp.

**Spiller scorer selvmål:** Du skal forudsige, om spilleren vil score et selvmål i kampen.

**Spiller, der scorer i begge halvlege:** Du skal forudsige, om spilleren vil score mindst ét mål i begge halvlege af kampen.

**Spiller, der rammer stolpen/overliggeren:** Du skal forudsige, om spilleren vil ramme stolpen eller overliggeren i løbet af kampen. Hvis bolden rammer stolpen/overliggeren og ender i målet,

tæller det ikke som stolpe/overligger.

**Spiller udvist:** Du skal forudsige, om spilleren bliver udvist i løbet af kampen.

**Spillerens skud + 1X2:** Du skal forudsige resultatet af kampen samt om antallet af spillerens skud er over eller under den angivne grænse.

**Spillerens skud på mål mindst + 1X2:** Du skal forudsige resultatet af kampen samt om antallet af spillerens skud på mål er over eller under den angivne grænse.

**Målscore når som helst ELLER indskiftet spiller scorer ELLER rammer stolpen/overliggeren:**

Du skal forudsige, om spiller X eller den spiller, der erstatter ham fra bænken, under kampen vil score mindst ét mål eller ramme stolpen/overliggeren. Resultatet 'JA' vinder, hvis et af følgende indtræffer: (1) spiller X scorer mindst ét mål, eller spiller X rammer stolpen/overliggeren (2) spiller X scorer mindst ét mål og rammer mindst én stolpe/ overligger (3) spiller X scorer ikke og rammer ikke stolpen/overliggeren, men den indskiftede spiller, der erstatter ham fra bænken, scorer mindst ét mål (4) spiller X scorer ikke og rammer ikke stolpen/overliggeren, men den indskiftede spiller, der erstatter ham fra bænken, rammer mindst én stolpe/overligger (5) spiller X scorer ikke og rammer ikke stolpen/overliggeren, men den indskiftede spiller, der erstatter ham fra bænken, scorer mindst ét mål og rammer mindst én stolpe/overligger (6) spiller X og den indskiftede spiller, der erstatter ham fra bænken, scorer begge mindst ét mål (7) spiller X og den indskiftede spiller, der erstatter ham fra bænken, rammer begge mindst én stolpe/overligger. Resultatet 'NEJ' vinder, hvis et af følgende indtræffer: (1) spiller X eller den indskifter, der erstatter ham fra bænken, scorer ikke og rammer ikke stolpen/overliggeren (2) spiller X scorer ikke, rammer ikke stolpen/overliggeren og bliver ikke udskiftet (3) spiller X kommer ind i kampen fra bænken, scorer ikke og rammer ikke stolpen/overliggeren og bliver ikke udskiftet. Hvis spiller X ikke deltager i kampen, annulleres væddemålene. Hvis spiller X deltager i kampen på et hvilket som helst tidspunkt, forbliver alle væddemål gyldige.

**At score, få et kort og lave en assist:** Du skal forudsige, om spilleren vil score mindst ét mål, lave mindst én assist og modtage et kort (gult eller rødt) i kampen.

**At score eller få et kort eller lave en assist:** Du skal forudsige, om spilleren vil score mindst ét mål ELLER lave mindst én assist ELLER modtage et kort (gult eller rødt) i kampen.

**Spillerens skud på mål og indskiftning (inkl. overliggeren):** Du skal forudsige, om den samlede sum af skud på mål fra spilleren og hans direkte indskifter ved kampens afslutning vil være større end den angivne grænse. Skud, der rammer stolpen og overligger, betragtes også som skud på mål i forbindelse med dette væddemål. Væddemålet er vundet, hvis mindst et af følgende tilfælde indtræffer:

- 1) Spilleren skyder flere gange på mål end den angivne grænse og bliver ikke udskiftet
- 2) Spilleren bliver udskiftet, og summen af skud på mål fra spilleren og hans indskiftede spiller er større end den angivne grænse
- 3) Både spilleren og hans direkte indskifter tager flere skud på mål end den angivne grænse
- 4) Spilleren kommer ind i kampen fra udskiftningsbænken, tager flere skud på mål end den angivne

grænse og bliver ikke udskiftet

5) Spilleren kommer ind i kampen fra udskifterbænken, bliver derefter udskiftet, og summen af skud på mål fra spilleren og hans afløser er højere end den angivne grænse.

Hvis spilleren ikke deltager i kampen, annulleres væddemålene.

**Spillerens skud og indskifter:** Du skal forudsige, om den samlede sum af skud fra spilleren og hans direkte indskifter ved kampens afslutning vil være højere end den angivne grænse. Væddemålet er vundet, hvis mindst et af følgende tilfælde indtræffer:

1) Spilleren tager flere skud end den angivne grænse og bliver ikke udskiftet

2) Spilleren bliver udskiftet, og summen af skud fra spilleren og hans indskifter er større end den angivne grænse

3) Både spilleren og hans direkte indskifter tager flere skud end den angivne grænse

4) Spilleren kommer ind i kampen fra udskiftningsbænken, tager flere skud end den angivne grænse og bliver ikke udskiftet

5) Spilleren kommer ind i kampen fra udskiftningsbænken, bliver derefter udskiftet, og summen af skud fra spilleren og hans afløser er højere end den angivne grænse.

Hvis spilleren ikke deltager i kampen, annulleres væddemålene.

**Spiller scorer 2+ mål & Korrekt resultat:** Du skal forudsige, om spilleren scorer mindst 2 mål i kampen samt forudsige det korrekte resultat af kampen samlet.

**Spiller scorer 2+ mål & 1X2:** Du skal forudsige, om spilleren vil score mindst 2 mål i kampen samt forudsige det endelige resultat af kampen samlet.

**Målscorer når som helst i 1. halvleg + 1X2 1. halvleg:** Du skal forudsige, om en spiller vil score i løbet af første halvleg af kampen samt forudsige det samlede slutresultat for første halvleg.

**Over/under redninger målmand:** Du skal forudsige, om antallet af redninger foretaget af den nævnte målmand vil være over eller under det angivne grænse.

**Spiller eller hans indskifter får en assist:** Du skal forudsige, om spilleren "X" eller den, der erstatter ham fra bænken, får en assist i løbet af kampen

**Gule kort til spillere, inklusive indskiftede:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller – eller den spiller, der kommer ind fra bænken – vil modtage et gult kort i løbet af kampen.

**Spiller, der modtager et kort:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil modtage et kort (gult eller rødt) under kampen (enten i startopstillingen eller fra bænken), baseret på deres handlinger under kampen.

**Spiller X (eller indskifter) scorer eller laver en assist:** Du skal forudsige, om spiller X eller den, der erstatter ham fra bænken, vil score et mål eller lave en assist (enten som en aflevering, der fører til et mål, eller en direkte assist) i løbet af kampen.

**Kort til spiller X (eller indskifter):** Du skal forudsige, om spiller X eller den, der erstatter ham fra

bænken, vil modtage et kort (gult eller rødt) i løbet af kampen.

**Spillerens skud på mål mindst:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil tage mindst X skud på mål i løbet af kampen.

**Spillerens skud i alt:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil skyde mindst X gange i løbet af kampen.

**Spillerens assists mindst:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil registrere mindst X assists i løbet af kampen.

**Spiller N gule kort:** Du skal forudsige, om spiller N vil modtage et gult kort under kampen.

**Spiller X skud og indskiftning:** Du skal forudsige det samlede antal skud, som spiller X (inklusive eventuelle indskiftninger) tager i løbet af kampen.

**Spillerens skud på mål – inkl. indskiftet spiller:** Du skal forudsige det samlede antal skud på mål, som spiller X (inklusive eventuelle indskiftede spillere) vil lave i løbet af kampen

**Spiller X – samlet antal frispark:** Du skal forudsige det samlede antal frispark, som spiller X begår i løbet af kampen

**Spiller (eller indskifter) kort (inkl. kort efter slutfløjtet):** Forudsigt, om spiller 'X' eller den spiller, der kommer ind fra bænken i hans sted, vil modtage et kort under kampen, inklusive forlænget spilletid og straffespark. I dette væddemål tages der højde for spiller 'X' og hans direkte indskifter. Væddemålet er vundet, hvis mindst én af følgende situationer opstår: (1) Spiller 'X' modtager et kort; (2) Spiller 'X' modtager ikke et kort, men hans direkte indskifter modtager et kort; (3) Både spiller 'X' og hans direkte indskifter modtager et kort; (4) Spiller 'X' erstattes af en spiller, der allerede har fået et kort, mens han sad på bænken. I dette væddemål tæller kort, der modtages af spillere, der allerede er blevet udskiftet, eller som senere kommer til at spille en rolle i kampen. Kort, der modtages efter slutfløjtet, betragtes også som gyldige for de spillere, der deltog i kampen.

### **Andre spillerspecifikke væddemål**

For følgende specialmarkeder for spillere gælder væddemålene for den ordinære spilletid, medmindre andet er angivet i markedsnavnet. En eventuel straffesparkskonkurrence tæller ikke med i afregningen. Afregningen gælder for enhver spiller, der kommer på banen, medmindre andet er angivet i markedsnavnet ("startopstilling"). I så fald afregnes væddemålene som ugyldige, hvis den angivne spiller ikke er i kampens startopstilling.

**Spillerens samlede skud / Spillerens skud over/under**

**Spillerens samlede skud på mål / Spillerens skud på mål over/under**

**Spillerens samlede kort / Spillerens kort over/under**

**Spillerens samlede antal tacklinger / Spillerens tacklinger over/under**

## **Spillerens samlede antal assists / Spillerens assists over/under**

## **Spillerens samlede antal afleveringer / Spillerens afleveringer over/under**

**Spiller H2H-markeder:** Hvis den angivne spiller slet ikke deltager i kampen, afregnes væddemålene som ugyldige. I tilfælde af uafgjort mellem spillerne er væddemålene ugyldige.

**Spillerens samlede antal gule kort:** Eventuelle gule kort, der vises efter slutfløjtet, tages ikke i betragtning. I tilfælde af at en kamp afbrydes inden 90 minutter er spillet, vil alle væddemål være ugyldige, medmindre afregningen af væddemålene allerede er fastlagt.

**Spillerens samlede antal frispark:** Et begået frispark defineres som enhver overtrædelse, der straffes som frispark af en dommer, og som resulterer i et frispark eller et straffespark.

- Offside regnes ikke som en begået frispark.
- Hændelser, hvor en kampdommer har spillet fordel og efterfølgende advaret en spiller, tæller ikke med i spillerens samlede antal frispark. I disse scenarier skal der forekomme et frispark eller en straffespark for at der kan tildeles et frispark. Registrering af frisparket er betinget af, at dommeren tildeler et frispark eller en straffespark, og ikke af, at det udføres

Skud på mål:

Et bevidst forsøg på at score, der er på mål. Omfatter alle scorede mål og skud på mål, der reddes af målmændene. Det omfatter også skud på mål, der blokeres af en forsvarsspiller på målstregen, hvilket forhindrer bolden i at gå i mål. Se også 'Skud uden for mål'.

Skud uden for mål:

Et bevidst forsøg på at score, der går forbi målet, uden at en spiller ved kontakt afretter bolden fra at ramme målet til at gå forbi målet. Et skud, der rammer målrammen, klassificeres som et skud uden for mål, medmindre bolden efterfølgende går i nettet. Et blokeret skud klassificeres ikke som et skud uden for mål. Se også 'Skud på mål'.

Samlede skud:

Samlede skud er det samlede antal skud på mål, skud uden for mål og blokerede skud (medmindre andet er angivet i markedsnavnet).

Spillerens samlede skud:

Spillerens samlede skud er det samlede antal skud på mål, skud uden for mål og blokerede skud, der er scoret af en bestemt spiller.

## **Ekstra markeder**

**Korrekt resultat ved halvleg/fuld tid:** Du skal forudsige det korrekte resultat for 1. halvleg af kampen sammen med det korrekte resultat for kampen. Eksempel:

Resultatet ved halvleg er 0-0, resultatet ved slutningen af kampen er 2-0. Det vindende valg i dette eksempel er 0-0/2-0.

**Målinterval:** Du skal forudsige intervallet for antallet af mål, der scores i løbet af kampen. Der er fire mulige valg: 0-1, 2-3, 4-6, 7+

**Hjemmesejr uden** modstanderens **mål**: Du skal forudsige, om hjemmeholdet vinder uden at indkassere mål fra modstanderen. Der er to mulige udfald: Ja (hjemmeholdet vinder uden at indkassere mål) og Nej (ethvert andet udfald).

**Udebane-sejr uden at indkassere mål**: Du skal forudsige, om udeholdet vinder uden at indkassere mål fra modstanderen. Der er to mulige udfald: Ja (udeholdet vinder uden at indkassere mål) og Nej (ethvert andet udfald).

**Halvleg med flest mål**: forudsiger, hvilken af kampens to halvlege der vil have flest scorede mål.

**Begge halvlege over 1,5**: Der scores mere end 1,5 mål i hver halvleg, det vil sige mere end 1,5 i første halvleg og mere end 1,5 i anden halvleg.

**Begge halvlege under 1,5**: Der scores mindre end 1,5 mål i hver halvleg, det vil sige mindre end 1,5 i første halvleg og mindre end 1,5 i anden halvleg.

**Hjemmeholdet vinder begge halvlege**: Hjemmeholdet vinder første og anden halvleg.

**Udeholdet vinder begge halvlege**: Udeholdet vinder både første og anden halvleg.

**Hjemmeholdet vinder en af halvlegene**: Hjemmeholdet vinder en af halvlegene, enten første eller anden halvleg.

**Udeholdet vinder en af halvlegene**: Udeholdet vinder en af halvlegene, enten første eller anden halvleg.

**Hjemmeholdet scorer flest mål i en halvleg**: forudsiger, i hvilken af kampens to halvlege hjemmeholdet scorer flest mål.

**Udeholdet scorer flest mål i en halvleg**: forudsiger, hvilken af kampens to halvlege der vil have flest scorede mål for udeholdet.

**Udeholdet scorer i begge halvlege**: Udeholdet scorer mål i første halvleg og i anden halvleg.

**Hjemmeholdet scorer i begge halvlege**: Hjemmeholdet scorer mål i første halvleg og i anden halvleg.

**Selvmål**: Du skal forudsige, om der vil blive tildelt et selvmål under kampen.

**Straffespark i kampen**: Du skal forudsige, om der vil blive tildelt et straffespark i kampen til hjemme- eller udeholdet. Straffesparket skal udføres for at tælle. Straffespark, der tildeles, men annulleres af VAR, tæller ikke. Straffespark i straffesparkskonkurrencer tæller ikke.

**At score et straffespark**: Du skal forudsige, om et straffespark, der tildeles i kampen, vil blive scoret af hjemmeholdet eller udeholdet.

**At brænde et straffespark**: Du skal forudsige, om et straffespark, der tildeles i kampen, vil blive brændt af hjemme- eller udeholdet.

**At vinde efter at have været bagud**: Du skal forudsige, om hjemmeholdet eller udeholdet vinder

kampen efter at have været bagud i kampen.

**At vinde efter at have været bagud – hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil vinde kampen efter at have været bagud i kampen.

**At vinde efter at have været bagud (udebanehold):** Du skal forudsige, om udebaneholdet vinder kampen efter at have været bagud i kampen.

**Video VAR Ja/Nej:** Du skal forudsige, om der vil blive truffet en VAR-beslutning (med videogennemgang) i en valgt kamp. Afregningen af væddemål, der er placeret på VAR-markeder, vil blive valideret på forbundets officielle hjemmeside.

**Multiscores 1,2,3,4,5:** Du skal forudsige, hvilket valg der indeholder det korrekte resultat af kampen. Der tilbydes fem Multiscores-markeder.

Eksempel: Du vælger udvalget 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0

Hvis kampen ender med en af resultaterne i dit valg, vinder dit væddemål.

**Boldbesiddelse 1X2:** Du skal forudsige, om de valgte hold vil have en større boldbesiddelse end det angivne grænse.

**Samlet antal mål på kampdag X:** Du skal forudsige det samlede antal mål, der scores på kampdag X i det nævnte mesterskab. Der tildeles to mål, hvis en enkelt kamp på den pågældende dag udsættes; hvis to eller flere kampe udsættes, er alle væddemål ugyldige.

Eksempel: Samlet antal mål på kampdag 36 i Italien – Serie B = VINDER Over 15

Det er en gevinst, hvis summen af de scorede mål i alle Serie B-kampe er 16+

**Samlet antal skud på mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud på mål fra begge hold under kampen er lavere (under) eller højere (over) end den angivne grænse.

**Samlet antal skud:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud fra begge hold i løbet af kampen er lavere (under) eller højere (over) end den angivne grænse.

**Boldebesiddelse hjemmehold:** Du skal forudsige, om konkurrent 1 i kampen vil registrere en procentdel af boldebesiddelse, der er lavere (Under) eller højere (Over) end det angivne grænse i løbet af kampen.

**Boldebesiddelse for modstander 2:** Du skal forudsige, om modstander 2 i kampen vil registrere en procentdel af boldebesiddelse, der er lavere (Under) eller højere (Over) end det angivne grænse i løbet af kampen.

**Kampdag X - hjemmeholdets samlede antal:** Du skal forudsige, for den givne kampdag, hvor mange mål der i alt vil blive scoret af hjemmeholdene.

**Kampdag X – udeholdets samlede antal mål:** Du skal forudsige, for den givne kampdag, hvor mange mål der i alt vil blive scoret af udeholdene.

**Kampdag X – flest mål for hjemme- eller udehold:** Du skal forudsige, for den givne kampdag, om flest mål i alt vil blive scoret af hjemme- eller udeholdene.

**Spilledag X - samlet antal sejre for hjemmehold:** Du skal forudsige, for den givne spilledag, hvor mange sejre der samlet vil blive registreret for hjemmeholdene.

**Spilledag X – samlet antal uafgjorte kampe:** Du skal forudsige, for den givne spilledag, hvor mange kampe der ender uafgjort.

**Spilledag X – samlet antal udeholdsejre:** Du skal for den givne spilledag forudsige, hvor mange sejre der samlet set vil blive registreret for udeholdene.

**Korrekt resultat XL (50 udfald):** forudsig det nøjagtige resultat af en kamp efter 90 minutter.

**Sejrsmargin (4 udfald):** I denne type væddemål forudsiger du, hvilket hold der vinder, og med hvor stor en margin det vinder.

**Sejrsmargin (10 udfald):** I denne type væddemål forudsiger du, hvilket hold der vinder, og med hvilken margin det vinder.

**Samlet antal mål (3 muligheder):** Du skal forudsige, om antallet af scorede mål i løbet af kampen vil være Over, Under eller Præcist baseret på de forskellige tilbudte intervaller.

**Minut for sidste mål (intervaller):** Du skal forudsige det interval, hvor kampens sidste mål vil blive scoret. Der er syv mulige udfald: (0–15, 16–30, 31–Halvleg, 46–60, 61–75, 76–Fuld tid, Intet mål)

**Halvleg Første mål:** Du skal forudsige, i hvilken halvleg kampens første mål vil blive scoret. Der er tre mulige udfald: første halvleg, anden halvleg, ingen

**Mål efter 90. minut:** Du skal forudsige, om der vil blive scoret mindst ét mål i tillægstiden i kampens anden halvleg.

**Indskifter scorer (r.t.):** Du skal forudsige, om en spiller, der kommer ind fra bænken som indskifter, vil score et mål i løbet af kampen.

**Udskiftning i 1. halvleg:** Du skal forudsige, om der vil være en udskiftning i løbet af kampens første halvleg. Udskiftninger, der finder sted i pausen, tæller ikke som udskiftninger i første halvleg.

**Udvisning af træner:** Du skal forudsige, om en træner får rødt kort i løbet af kampen, inklusive forlænget spilletid og straffespark.

**Mål fra uden for straffesparksfeltet:** Du skal forudsige, om der vil blive scoret et mål fra uden for straffesparksfeltet i løbet af kampen.

**Straffespark reddet (af målmand):** Du skal forudsige, om en af målmændene vil redde et straffespark i løbet af kampen. Der er to mulige udfald: Ja (målmanden redder et straffespark) – Nej (der er ikke tildelt straffespark, der tildeles et straffespark, som scores, eller et straffespark brændes, men reddes ikke af målmanden).

**Stolpe/ overligger:** Du skal forudsige, om bolden rammer stolpen eller overligger i løbet af kampen. Hvis bolden rammer stolpen/ overligger og ender i målet, tæller det ikke som stolpe/tværstang.

**Ulige/lige antal frispark:** Du skal forudsige, om det samlede antal frispark er et ulige eller lige tal i løbet af kampen.

**Ulige/lige offside:** Du skal forudsige, om det samlede antal offside er et ulige eller lige tal i løbet af kampen.

**Ulige/lige antal skud:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud er et ulige eller lige tal i løbet af

kampen.

**Ulige/lige antal skud på mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud på mål er et ulige eller lige tal i løbet af kampen.

**Hjemmeholdets træner udvist:** Du skal forudsige, om hjemmeholdets træner får rødt kort i løbet af kampen, inklusive forlænget spilletid og straffespark.

**Udeholdets træner udvist:** Du skal forudsige, om udeholdets træner får rødt kort under kampen, inklusive forlænget spilletid og straffespark.

**Straffespark + udvisning:** Du skal forudsige den korrekte kombination af tildelte straffespark og røde kort under kampen. Der er fire mulige udfald:

Ja/Ja – der tildeles mindst et straffespark, og der vises mindst et rødt kort  
Ja/Nej – der tildeles mindst et straffespark, og der vises ingen røde kort  
Nej/Ja – der tildeles intet straffespark, og der vises mindst et rødt kort

Nej/Nej – der tildeles ingen straffespark, og der vises ingen røde kort

**Mål direkte fra hjørnespark:** Du skal forudsige, om der scores et mål direkte fra et hjørnespark i løbet af kampen.

**Straffespark inden 5. minut:** Du skal forudsige, om der vil blive tildelt et straffespark i de første 5 minutter af kampen (fra 0 til 4:59).

**To spillere udvist:** Du skal forudsige, om der vil blive udvist mindst xTo spillere i løbet af kampen.

**Spiller får kort ELLER hans indskifter:** Du skal forudsige, om spilleren "X" eller den, der erstatter ham fra bænken, under kampen vil få mindst et kort (resultat JA) eller ej (resultat NEJ). I forbindelse med væddemålet tages der kun hensyn til spilleren "X" og hans direkte indskifter fra bænken.

**1X2 Samlet antal skud:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil have flest skud i løbet af kampen. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet har flest skud), X (holdene har samme antal skud), 2 (udeholdet har flest skud).

**1X2 Samlet antal skud på mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil have flest skud på mål i løbet af kampen. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet har flest skud på mål), X (holdene har samme antal skud på mål), 2 (udeholdet har flest skud på mål).

**1X2 Offside:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil begå flest offsidet i løbet af kampen. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet begår flest offsidet), X (holdene begår det samme antal offsidet), 2 (udeholdet begår flest offsidet).

**1X2 Forseelser:** Du skal forudsige, hvilket hold der begår flest forseelser. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet begår flest forseelser), X (holdene begår det samme antal forseelser), 2 (udeholdet begår flest forseelser).

**Samlet antal offside:** Du skal forudsige, om det samlede antal offside i kampen vil være over eller under den angivne grænse.

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal offside:** Du skal forudsige, om det samlede antal offside, som hjemme- eller udeholdet begår i kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Samlet antal frispark:** Du skal forudsige, om det samlede antal frispark i kampen vil være over eller

under den angivne grænse.

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal frispark:** Du skal forudsige, om det samlede antal frispark, som hjemme- eller udeholdet får i kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**1. halvleg eller 1x2:** Her skal du forudsige resultatet af 1. halvleg eller det endelige resultat.

**Samlet antal skud på mål for hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud på mål for hjemmeholdet i kampen vil være over eller under den angivne grænse.

**Udeholdets samlede skud på mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud på mål for udeholdet i kampen vil være over eller under den angivne grænse.

**Samlet antal skud for hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud for hjemmeholdet i kampen vil være over eller under den angivne grænse.

**Samlet antal skud for udeholdet:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud for udeholdet i kampen vil være over eller under den angivne grænse.

**Over/Under redninger for hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om det samlede antal redninger foretaget af målmændene og/eller andre spillere i løbet af kampen for hjemmeholdet vil være over eller under den angivne linje.

**Over/Under redninger udehold:** Du skal forudsige, om det samlede antal redninger foretaget af målmændene og/eller andre spillere i løbet af kampen for udeholdet vil være over eller under den angivne grænse.

**Over/Under redninger:** Du skal forudsige, om det samlede antal redninger foretaget af målmændene og/eller andre spillere i løbet af kampen for begge hold vil ligge over eller under den angivne grænse.

**Hjemmeholdets træner får gult kort:** Du skal forudsige, om hjemmeholdets træner får et gult kort i løbet af kampen, inklusive forlænget spilletid og straffespark. Et direkte rødt kort gælder ikke for dette marked.

**Udeholdets træner får kort:** Du skal forudsige, om udeholdets træner får et gult kort i løbet af kampen, inklusive forlænget spilletid og straffespark. Et direkte rødt kort gælder ikke for dette marked.

**1x2 hjørnespark:** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest hjørnespark. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet får flest hjørnespark), X (holdene får samme antal hjørnespark), 2 (udeholdet får flest hjørnespark)

**Hjemme-/udebaneholdets samlede antal gule kort:** Du skal forudsige det samlede antal gule kort, der vil blive udstedt til hjemme- eller udeholdet under kampen.

**1x2 Gule kort:** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest gule kort. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet får flest gule kort), X (holdene får det samme antal gule kort), 2 (udeholdet får flest gule kort)

**Samlet antal gule kort:** Du skal forudsige det samlede antal gule kort, der vil blive uddelt i løbet af kampen.

**Hvilket hold får det første gule kort?:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet eller udeholdet får det første gule kort.

**Hvilket hold ender med flest skud?:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet ender med flest skud.

**Straffesparkskonkurrence – Sudden Death:** Ja/Nej” henviser til, om straffesparkskonkurrencen vil gå ud over de standard fem straffespark pr. hold.

Nej → Straffesparkskonkurrencen afgøres inden for de første fem straffespark pr. hold (f.eks. scorer det ene hold 4/5, det andet kun 3/5, så den slutter uden sudden death).

Ja → Begge hold står lige efter de første fem spark hver (f.eks. 4–4 eller 5–5), så straffesparkskonkurrencen fortsætter med et spark ad gangen i sudden death, indtil en vinder er fundet.

**Straffesparkskonkurrence, sidste straffespark:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet eller udeholdet tager det sidste straffespark

**Resultat af sidste straffespark i straffesparkskonkurrencen:** Du skal forudsige resultatet af det sidste straffespark i straffesparkskonkurrencen

**Straffesparkskonkurrence – sejrsmargen:** Du skal forudsige, med hvor mange mål det ene hold vinder straffesparkskonkurrencen. Hvis straffesparkskonkurrencen står uafgjort inden sudden death, betragtes det som uafgjort

Hjemme-/Udehold – Straffespark i kampen: Du skal forudsige, om der vil blive dømt et straffespark mod hjemme- eller udeholdet under en kamp.

Begge hold scorer X+ kort: Du skal forudsige, om begge hold vil modtage lige så mange eller flere end X antal kort i løbet af kampen

Begge hold scorer X+ mål: Du skal forudsige, om begge hold vil score lige så mange eller flere end X antal mål i løbet af kampen

Begge hold scorer X+ hjørnespark: Du skal forudsige, om begge hold vil score lige så mange eller flere end X hjørnespark i løbet af kampen

1. halvleg – Begge hold får X+ hjørnespark: Du skal forudsige, om begge hold får lige så mange eller flere end X hjørnespark i løbet af første halvleg

1. halvleg – Begge hold scorer X+ mål: Du skal forudsige, om begge hold vil score lige så mange eller flere end X antal mål i løbet af første halvleg

1. halvleg – Begge hold får X+ kort: Du skal forudsige, om begge hold vil modtage lige så mange eller flere end X antal kort i løbet af første halvleg

Samlet antal redninger af målmand X: Du skal forudsige det samlede antal redninger, som målmand X foretager i løbet af en kamp.

**Samlet antal målspark:** Du skal forudsige, om det samlede antal målspark, der tages af begge hold tilsammen i løbet af kampen.

**Hjemmehold – Samlet antal målspark:** Du skal forudsige det samlede antal målspark, som hjemmeholdet tager i løbet af kampen.

**Hjemmeholdets samlede skud på mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud på mål, som hjemmeholdet vil tage i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Udeholdets samlede skud på mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud på mål, som udeholdet vil tage i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hjemmeholdets samlede skud:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud, som hjemmeholdet vil tage i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Udeholdets samlede antal skud:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud, som udeholdet vil tage i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hjemmeholdets samlede antal offside:** Du skal forudsige, om hjemmeholdets samlede antal offside i løbet af kampen vil være over eller under en fastsat grænse.

**Udeholdets samlede antal offside:** Du skal forudsige, om det samlede antal offside, som udeholdet vil få i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hjemmeholdets samlede antal frispark:** Du skal forudsige, om det samlede antal frispark, som hjemmeholdet begår i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Udeholdets samlede antal frispark:** Du skal forudsige, om det samlede antal frispark, som udeholdet begår i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Samlet antal skud:** Du skal forudsige, om det samlede antal skud fra begge hold vil være over eller under den fastsatte grænse i løbet af kampen

**Samlet antal offside:** Du skal forudsige, om det samlede antal offside begået af begge hold vil være over eller under en fastsat grænse i løbet af kampen

**Samlet antal frispark:** Du skal forudsige, om det samlede antal frispark begået af begge hold vil være over eller under den fastsatte grænse i løbet af kampen

**1x2 Samlet antal skud på mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil skyde flest gange på mål i løbet af kampen

**1x2 Samlet antal skud:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vil tage flest skud i løbet af kampen

**1x2 Offsides:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vil registrere flere offsides i løbet af kampen

**1X2 Forseelser:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vil begå flest forseelser i løbet af kampen

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal tacklinger:** Du skal forudsige det samlede antal tacklinger, som hjemme-/udeholdet laver i løbet af kampen.

**Halvleg med flest mål:** Du skal forudsige, hvilken halvleg der vil have flest mål.

**Hjemmeholdet scorer i begge halvlege:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score mindst ét mål i hver halvleg.

**Udeholdet scorer i begge halvlege:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score mindst ét mål i hver halvleg.

**Overtid - {!goalnr} mål:** Du skal forudsige, om det angivne antal mål vil blive scoret i overtiden.

**Hjemmeholdets målinterval:** Du skal forudsige det interval, hvor mange mål hjemmeholdet scorer i løbet af kampen.

**Udeholdets målinterval:** Du skal forudsige det interval, hvor mange mål udeholdet scorer i løbet af kampen.

**Samlet antal indkast:** Du skal forudsige det samlede antal indkast, som begge hold tager i løbet af kampen.

**Hjemmeholdets samlede antal indkast:** Du skal forudsige det samlede antal indkast, som hjemmeholdet tager i løbet af kampen.

**Udeholdets samlede antal indkast:** Du skal forudsige det samlede antal indkast, som udeholdet tager i løbet af kampen.

**Indkastshandicap:** Du skal forudsige resultatet efter anvendelse af det angivne indkastshandicap.

**1X2 Indkast:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet, udeholdet eller ingen af holdene vil have flest indkast.

**Spiller, der scorer på hovedstød:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil score et mål på hovedstød.

**Spiller, der scorer et mål uden for feltet:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil score et mål uden for straffesparksfeltet.

### **Hurtige markeder / Intervalmarkeder**

→ Markeder afgøres på baggrund af det måltidspunkt, der annonceres på tv. Hvis dette ikke er tilgængeligt, tages der udgangspunkt i tidspunktet ifølge kampuret.

→ Målmarkeder afgøres på baggrund af det tidspunkt, hvor bolden krydser linjen, og ikke det tidspunkt,

hvor sparket udføres.

→ Markeder for hjørnesparkintervaller afgøres på baggrund af det tidspunkt, hvor hjørnesparket udføres, og ikke det tidspunkt, hvor hjørnesparket gives eller tildeles, medmindre andet er angivet i markedets navn.

→ Markeder for kortintervaller afgøres på baggrund af det tidspunkt, hvor kortet vises, og ikke det tidspunkt, hvor overtrædelsen begås.

→ Offside afgøres på baggrund af det tidspunkt, hvor dommeren træffer afgørelsen. Denne regel gælder for alle situationer, hvor der anvendes videodommer (VAR).

→ Markeder for straffespark afgøres på baggrund af det tidspunkt, hvor dommeren træffer afgørelsen. Denne regel gælder for alle situationer, hvor der anvendes videodommer (VAR).

→ Straffespark, der er tildelt, men ikke udført, tages ikke i betragtning

→ I Fast Markets tæller kun målmandens redninger.

Disse typer markeder kan tilbydes med minutintervaller såsom: 1, 5, 10, 15 osv. alt efter situationen. Inden for dette tilbud kan du finde markeder baseret på mål, hjørnespark og kort med formlen 1X2, over/under og handicap.

1 minuts interval:

Eksempel: Det går fra sekund 00:00 til sekund 00:59 og så videre.

5 minutters interval:

Eksempel: Minut 1 til 5 går fra minut 00:00 til minut 04:59 og så videre.

10 minutters interval:

Eksempel: Minut 1 til 10 går fra minut 00:00 til minut 09:59 og så videre.

15 minutters interval:

Eksempel: Minut 1 til 15 går fra minut 00:00 til minut 14:59 og så videre.

**Regel 1:** I tilfælde af at det valgte intervalmarked indeholder muligheden INGEN eller INGEN. Så hvis væddemålet genereres før kampen, betyder det, at der i begivenheden IKKE vil være mål, hjørnespark, kort eller andet, alt efter tilfældet. Hvis væddemålet genereres live, betyder det, at der fra det øjeblik IKKE vil være mål, hjørnespark, kort eller andet, alt efter tilfældet.

**Regel 2:** I tilfælde af at et af de intervaller, der er valgt af brugeren, indeholder minut 45 (slutningen af første halvleg) eller minut 90 (slutningen af anden halvleg eller den ordinære spilletid), vil de minutter, der tildeles af dommeren som tillægstid, blive taget i betragtning.

1-minutsmarkeder (fra min. A til min. B):

→ 1 minut – samlet antal mål fra min. A til min. B

→ 1 minut – samlet antal hjørnespark fra min. A til min. B

→ 1 minut – samlet antal advarsler fra min. A til min. B

→ 1 minut – samlet antal offside fra min. A til min. B

→ 1 minut – samlet antal tildelte straffespark fra min. A til min. B

5, 10, 15 minutters markeder (fra min. A til min. B):

→1x2 fra min. A til min. B

→x. mål fra min. A til min. B

→samlet antal mål fra min. A til min. B

→hjørnespark 1x2 fra min. A til min. B

→x. hjørnespark fra min. A til min. B

→hjørnespark-handicap fra min. A til min. B

→samlede hjørnespark fra min. A til min. B

→konkurrent1 samlede hjørnespark fra min. A til min. B

→deltager2 samlede hjørner fra min. A til min. B

→ulige/lige hjørnespark fra min. A til min. B

**10 minutter - 1x2:** Du skal forudsige resultatet af de første ti (10) minutter. Begivenheder skal finde sted mellem 0:00 og 09:59 for at blive klassificeret som de første 10 minutter. Officielle rapporter fra de ligaer, der arrangerer begivenhederne, og rapporter fra den officielle udbyder vil blive brugt til at bestemme det korrekte resultat.

**Hvornår scores der et mål (15 minutters interval):** Du skal forudsige, om der scores et mål i det valgte tidsrum: syv mulige resultater:

1-15

16-30

31-45

46-60

61-75

76-90

ingen

**Hvornår scores der et mål (10 minutters interval):** Du skal forudsige, om der scores et mål inden for det valgte tidsrum: 10 mulige udfald:

1-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

Ingen

**10 minutter – Næste hjørnespark tildeles Ja/Nej (fra min. A til min. B):** Du skal forudsige, om et hold vil få tildelt et hjørnespark i det angivne tidsrum

**10 minutter - hjørnespark 1x2 (fra min. A til min. B):** Du skal forudsige, hvilket hold der får tildelt flest hjørnespark i den angivne tidsperiode

**10 minutter - X hjørnespark (fra min. A til min. B):** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder det X. hjørnespark i kampen i det angivne tidsrum.

**10 minutter - Næste kort uddeles Ja/Nej (fra min. A til min. B):** Du skal forudsige, om der vil blive udvist et kort (gult eller rødt) til en spiller i det angivne tidsrum af kampen

**10 minutter – væddemål 1x2 (fra min. A til min. B):** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest kort (gule eller røde) i det angivne tidsrum af kampen.

**10 minutter – næste kort (fra min. A til min. B):** Du skal forudsige, hvilket hold der får det næste kort (gult eller rødt) i den angivne periode af kampen

### **Fodbold-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Top 2, Top 4, Top 6, Top 8, Top 10:** Du skal forudsige, om det valgte hold eller den valgte spiller vil slutte på den respektive topplacering, når turneringen slutter.

**Hvem slutter højest i ligaen:** Du skal forudsige, hvilket af de angivne hold der opnår den bedste placering ved afslutningen af den givne turnering eller sæson, baseret på reelle point. Hvis holdene afslutter turneringen med samme antal point, vil den officielle stilling, der offentliggøres af det pågældende lands fodboldliga, blive taget i betragtning for at afgøre vinderen.

**Slutter nederst:** Du skal forudsige, om det angivne hold eller den angivne spiller vil slutte på sidstepladsen, når turneringen slutter.

**Bedst placerede oprykkede hold:** Du skal forudsige, hvilket nyoprykkede hold der ender på den højeste placering i den givne turnering. Hvis der er uafgjort, vil den officielle stilling ved afslutningen af den sidste kamp i den planlagte sæson afgøre udfaldet af væddemålene. Play-offs ved sæsonafslutningen tæller med.

**At slutte i den øverste halvdel:** Du skal forudsige, hvilket af de nævnte hold der slutter i den øverste halvdel af den givne turnering/liga (for eksempel i en liga med 16 hold, om det valgte hold slutter på placeringerne 1-8).

**Vinder uden (uden) – hold:** Du skal forudsige vinderen af den nævnte turnering (hvilket hold i markedet der ender højest i den nævnte turnering) uden at tage det eller de nævnte hold i betragtning. For eksempel vil Premier League 2020/21 – uden de seks store betyde, hvilket hold der sluttede højest i Premier League i sæsonen 2020/21 uden at tage hensyn til Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester

City, Manchester United og Tottenham.

**Hold, der scorer flest mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer flest mål i hele turneringen. Hvis to eller flere hold scorer det samme antal mål, vil reglerne for uafgjort finde anvendelse.

**Holdet, der scorer færrest mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer færrest mål i hele turneringen. Hvis to eller flere hold scorer det samme antal mål, vil reglerne for uafgjort finde anvendelse.

**Turneringens bedste hold:** Du spiller på, hvilket hold i turneringen der kommer længst i konkurrencen. Hvis der er uafgjort mellem flere hold, og de alle bliver elimineret i samme fase, vil reglerne for uafgjort finde anvendelse.

**Topscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil score flest mål i den pågældende turnering. Mål scoret i andre turneringer tages ikke i betragtning. Hvis den valgte spiller spiller mindst én gang i løbet af sæsonen, er denne væddemålstype gyldig, ellers er den ugyldig.

**Nedrykning:** Du skal forudsige, hvilket hold eller hvilke hold der rykker ned fra divisionen.

**Spiller med flest assists:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil lave flest assists i den angivne turnering. Resultaterne hentes fra forbundet og vil blive brugt til afregning.

**Gruppevinder:** Du spiller på det hold, der slutter med flest point i sin gruppe.

**Udslagingsfase:** Du spiller på den fase, hvor et bestemt hold vil blive slået ud af turneringen.

**Hvilket hold vil indkassere flest mål:** Du spiller på det hold, der indkasserer flest mål under sin deltagelse i turneringen.

**Holdet med flest scoringer:** Du spiller på det hold, der scorer flest mål under deres deltagelse i turneringen.

**Holdets topscorer:** Du spiller på, hvilken spiller der ender som dit holds topscorer. Valget "Ingen målscore" betyder, at ingen vil score mål på det pågældende hold. I tilfælde af uafgjort mellem to eller flere spillere gælder Dødt Løb-reglen.

**Når finalen/semifinalen/kvartfinalen:** Du skal forudsige, om det angivne hold eller den angivne spiller vil kvalificere sig til den specifikke runde i den nævnte turnering.

**Vinder & topscorer:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder turneringen, og hvilken spiller der scorer flest mål. Reglerne for vinder og topscorer gælder for det valgte marked, og begge valg skal vinde, for at kombinationen vinder.

**Turneringens bedste spiller:** Du skal forudsige, hvem der bliver kåret til turneringens bedste spiller. Resultaterne hentes fra det officielle forbund og vil blive brugt til afregning.

**Vindergruppe:** Du skal forudsige gruppen for det vindende hold i den nævnte turnering.

**Gruppekvalifikation:** Du skal forudsige, om det valgte hold fra den nævnte gruppe vil kvalificere sig (Ja) eller ej (Nej).

**Udslagning ved straffesparkskonkurrence:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil blive slået ud af turneringen gennem en straffesparkskonkurrence.

**Straight Forecast** - Et Straight Forecast-væddemål er et væddemål, hvor du vælger to hold, der vil

slutte på første og andenpladsen i den rigtige rækkefølge og kvalificere sig til næste runde. For at vinde skal du forudsige både første- og andenpladsen korrekt, og de skal være i den rigtige rækkefølge.

**Præcise gruppepoint:** Du skal forudsige præcis, hvor mange point det valgte hold vil vinde i gruppespillet.

**Advancing Double** - Advancing Double-væddemål er et væddemål, hvor du vælger, hvilke to hold der går videre fra en bestemt gruppe/turnering, uanset deres endelige placering. For at væddemålet skal vinde, skal begge de valgte hold kvalificere sig.

### **Afregning af statistik.**

Medmindre andet er angivet i markedets navn, afregnes følgende statistikker som beskrevet.

#### Blokerede skud

Et blokeret skud defineres som et forsøg på at score, herunder: Et skud på mål, der blokeres af en markspiller, hvor andre forsvarsspillere eller en målmand står bag blokeren.

Omfatter skud, der uforsætligt blokeres af skuddets egen holdkammerat. Et afværget skud væk fra målstregen af en modstanderspiller (blokeringer på den sidste linje) klassificeres som skud på mål og ikke som et blokeret skud.

#### Frispark

Et frispark defineres som ethvert frispark, der ikke er et straffespark, og som omfatter offside.

#### Indkast

En metode til at genoptage spillet, når bolden er gået ud via sidelinjerne på banen. Indkast defineres som ethvert udført indkast. Medmindre andet er angivet

#### Målspark

Metode til genoptagelse af spillet, når bolden går ud bag målstregen på banen hos det angribende hold. Et målspark defineres som ethvert udført målspark. Medmindre andet er angivet

#### Redning

En målmand, der forhindrer bolden i at gå i mål med en hvilken som helst del af kroppen, når han står over for et bevidst forsøg fra en modstander. Redninger har følgende egenskaber:

- Kropsdel – Hænder/Fødder/Krop/Knytnæve.
- Redningstype – Gribet/Samlet op/Pareret sikkert/Pareret/Fumlet.
- Målmandens position – Dykker/Stående/Glider/Rækker ud/Bøjer

sig/Farezone/Fingerspids.

Dette omfatter:

- Dette omfatter utilsigtede eller fejlplacerede skud på mål fra målmandens

egne holdkammerater, men kun hvis indgrebet ikke opfattes som en

rutinemæssig opsamling af bolden.

- Hvis en mere fremtrædende defensiv handling fra en holdkammerat

efter en målmands indgriben forhindrer bolden i at gå i mål, vil dette blive

kategoriseret som en blokering for holdkammeraten, ikke en redning for

målmanden.

- Hvis bolden går bag målet på grund af en målmands indgriben, skal kampens

dommere tildele et hjørnespark, for at det kan anerkendes som en redning. Udskiftning

Udskiftning af en spiller fra bænken, der bringes ind på banen under en kamp, for en spiller, der allerede var på banen og spillede.

Ude

Når bolden har forladt banen i forbindelse med et målspark, hjørnespark eller indkast. Offside

En situation, der tilskrives den spiller, der anses for at være i offsideposition, når der tildeles et frispark.

Hvis to eller flere spillere er i offsideposition, når bolden spilles, gives offside til den spiller, der anses for at være mest aktivt involveret

Mål/Selvsmål

Et mål tilskrives den spiller, der har scoret, eller i tilfælde af et selvmål, den forsvarende spiller. I tilfælde af uenighed om, hvilken spiller et mål skal tilskrives, vil Opta anvende sine egne regler og, hvor det er relevant, tilpasse afgørelserne til den relevante officielle konkurrence og det styrende organ.

Skud uden for feltet

Et skud, der kommer fra uden for straffesparksfeltet. Et skud, der kommer fra linjen, registreres som inden for feltet. Et skud på straffesparksfeltets 18-meterlinje tæller som inden for feltet.

Advarsler

Kort registreres som gult, 2. gult eller rødt kort. Vi krydstjekker kortene med officielle kilder for at sikre overensstemmelse med de officielle statistikker og tilpasser vores registrering, medmindre der er tale om en åbenlys fejl.

Rammer stolpen/overliggeren

Når bolden rammer en hvilken som helst del af målrammen, men ikke går i nettet som en direkte konsekvens. Ethvert enkelt forsøg, der rammer målrammen flere gange (f.eks. først overliggeren og derefter stolpen), tæller kun som et skud på træværket én gang. Skud på stolpen/overliggeren registreres kun for det angribende hold og kan tilskrives enhver spiller på banen

Kropsdel for mål/skud

Tildeling af en mål- eller skudbegivenhed til følgende fire kropsdele:

- Højre fod.
- Venstre fod.
- Hoved
- Andet.

"Fod" omfatter enhver forbindelse med benet Straffespark (vundet, indkasseret og udført)

Tildeling af en række på hinanden følgende straffesituationer til både det relevante hold og den relevante spiller. Samlingen omfatter: Vundet straffespark, indkasseret straffespark og udført straffespark.

Tackling

En tackling defineres som en situation, hvor en spiller kommer i kontakt med bolden i en lovlig duel på jordhøjde og med succes tager bolden fra modstanderen. Den tacklede spiller skal have kontrolleret besiddelse af bolden for at kunne tackles af en modspiller.

Indlæg

En bold spillet fra en bred position med henblik på en eller flere holdkammerater i et centralt område tæt på målet. Afleveringen skal indeholde et element af sideværts bevægelse fra en bredere position til et mere centralt område foran målet.

Assist

Den sidste berøring fra en holdkammerat, der fører til, at modtageren af bolden scorer et mål. Hvis

assistancen afvises af en modspiller, skal den anses for at være på vej til målscoreren uanset afvisningen. I tilfælde af et selvmål, et mål på direkte frispark og direkte hjørnespark, tildeles der ikke en assist. Den samme regel gælder for straffespark, medmindre straffesparkstageren vælger at aflevere bolden til en anden spiller, der scorer. Se også 'Fantasy-assist'.

Aflevering

Forsøg på at aflevere bolden fra en spiller til en anden spiller på samme hold. En spiller kan bruge enhver del af kroppen (tilladt i spillereglerne) til at udføre en aflevering. Begivenhedskategoriseringen omfatter afleveringer i det åbne spil, målspark, hjørnespark og frispark, der spilles som en aflevering.

Indlæg, målmandskast og indkast tæller ikke som en aflevering.

## **Generelle regler.**

Tenniskampe forbliver åbne, og alle væddemål er gyldige, indtil dommerne eller arrangøren kårer en vinder. I sådanne tilfælde gælder 48-timersreglen ikke.

I tilfælde af en spillers tilbagetrækning eller udeblivelse (skade, sygdom eller personlige omstændigheder), dommerafgørelse, walkover, diskvalifikation eller afbrydelse afgøres alle markeder, der er afgjort på banen, i overensstemmelse hermed, og alle øvrige uafgjorte markeder erklæres ugyldige. For at undgå tvivl: hvis en tennisspiller trækker sig tilbage, før det sidste point er afgjort, er markedet for kampvinderen ugyldigt, men alle markeder relateret til specifikke sæt eller spil, der er afgjort, afregnes i overensstemmelse hermed.

Markeder, der er matematisk afgjort, afregnes, når det afgørende point er bekræftet. Eksempel: Ved sætstillingen 3-3 er det mindste antal spil, der skal spilles for at afslutte sættet, 9 (enten 6-3 eller 3-6). Dette betyder, at totalinjer på 6,5, 7,5 og 8,5 allerede kan afregnes som en sejr for Over. Hele tal, hvor ingen af valgene vinder, annulleres.

**Tiebreak:** Det er et spil, der spilles, når to konkurrenter når uafgjort 6-6 i et hvilket som helst sæt, og består af, at en af de to spillere når 7 point med en forskel på 2 i forhold til sin modstander. Det er vigtigt at nævne, at for over/under-tennismarkederne tæller tiebreaket som et enkelt spil uanset begivenhedens længde.

**Super Tie Break:** Det har lignende specifikationer som Tie Break, med den forskel, at den ene af de to spillere når 10 point med en forskel på 2 i forhold til sin rival. Det er vigtigt at nævne, at for over/under-tennismarkeder tæller Super Tie Break eller Match Tie Break som et enkelt spil uanset begivenhedens længde.

En tiebreak eller super tiebreak er gyldig, så længe beslutningen meddeles inden begivenhedens start.

**Markeder for pointvinder:** Markeder for pointvinder afgøres, når det pågældende point er bekræftet. Hvis pointet ikke spilles, annulleres markedet.

Sådan håndteres tiebreaks ved store turneringer

Hvis stillingen i det sidste sæt når 6-6 i spil (2-2 eller 1-1 i sæt og 6-6 i spil), vinder den eller de spillere, der først opnår 10 point med en føring på to eller flere point (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13 osv.). Ovenstående regel gælder for alle Grand Slam-turneringer (Australian Open, French Open, US Open, Wimbledon) i kvalifikationen, herresingle og -double, damesingle og -double, kørestols- og junior-turneringer i single.

## **Hovedmarkeder**

*\*Nogle af nedenstående markeder kan forekomme under **E-Tennis** (de samme regler gælder)*

**Vinder (1,2):** Spilmarked, der består af at forudsige vinder af kampen uanset pointmargen.

**Handicap-spil (handicap):** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det

angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**Handicap-sæt:** Du skal forudsige resultatet i form af sæt vundet af hver spiller ved at lægge eller trække det i væddemålet angivne handicap fra det endelige resultat.

**Korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat af kampen i form af sæt vundet af hver spiller. Hvis en spiller trækker sig under kampen, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Total Games (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal spil, der spilles i kampen, vil være over eller under det angivne grænse.

**Ulige/lige spil:** Forudsig ved kampens afslutning, om det samlede antal spil er et ulige eller lige tal.

**Samlet antal spil (Over/Under) Spiller 1:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil for Spiller 1 vil være over eller under den angivne grænse. En tiebreak regnes som et spil. Antallet af spillede spil vil blive angivet i væddemålsafregningen med det andet tal i parentes. Hvis kampen ikke afsluttes, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Samlet antal spil (Over/Under) Spiller 2:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil for Spiller 2 vil være over eller under den angivne grænse. En tiebreak regnes som et spil. Antallet af spillede spil vil blive angivet i afregningen af væddemålet ved det andet tal i parentes. Hvis kampen ikke afsluttes, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Vinder & samlet:** Du skal forudsige vinderen af kampen og om antallet af spillede spil er over eller under den angivne grænse.

**Bliver der tiebreak:** Du skal forudsige, om der bliver tiebreak i kampen.

**Deuce i spillet (Ja/Nej):** "Deuce i spillet" betyder, at stillingen i spillet når 40-40.

**Vil spillet gå til deuce? (Sæt "N", spil "X") (Ja/Nej):** Du skal forudsige, om stillingen i spil "X" i sæt "N" vil nå 40-40.

**Samlet antal point i næste spil (Sæt "N", Spil "X") (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal point i det næste spil "X" i sæt "N" vil være over eller under den angivne grænse.

**Vinder af game-point (Sæt "N", Game "X", Point "Y"):** Du skal forudsige vinderen af point "Y" i game "X" i sæt "N".

**Korrekt resultat i spil (sæt "N", spil "X"):** Du skal forudsige det korrekte resultat af spil "X" i sæt "N" i form af sæt vundet af hver spiller.

**Vinder af spil (sæt "N", spil "X"):** Du skal forudsige vinderen af spil "X" i sæt "N".

**Sæt "N" spilhandicap:** Du skal forudsige vinderen af sæt "N" ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af det pågældende sæt.

**Nuværende sæt "N" – samlet antal spil ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil ved afslutningen af det nuværende sæt "N" vil være et ulige eller lige tal.

**Samlet antal spil ulige/lige (sæt "N"):** Du skal forudsige, om det samlede antal spil ved

afslutningen af sæt "N" vil være et ulige eller lige tal.

**Nuværende sæt "N" samlet antal spil over/under (spillere):** Du skal forudsige, om det samlede antal spil i det nuværende sæt "N" for den nævnte spiller vil være over eller under den angivne grænse. En tiebreak regnes som et spil.

**Næste sæt "N" samlet antal spil over/under (spillere):** Du skal forudsige, om det samlede antal spil i det næste sæt "N" for den nævnte spiller vil være over eller under den angivne grænse. En tiebreak regnes som et spil.

**Næste sæt "N" samlet antal spil ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil ved afslutningen af det næste sæt "N" vil være et ulige eller lige tal.

**Spiller X's esser (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange esser spiller X vil score i løbet af kampen

**Samlet antal esser (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange esser der samlet vil blive scoret af begge spillere under kampen

**Spiller X's dobbeltfejl (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange dobbeltfejl spiller X vil lave i løbet af kampen (o/u 1,5)

**Samlet antal dobbeltfejl (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange dobbeltfejl de to spillere tilsammen vil lave i løbet af kampen

**Esser & dobbeltfejl (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange esser og dobbeltfejl der vil blive lavet af begge spillere tilsammen i løbet af kampen

**Kampens varighed (minutter) (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange minutter kampen vil vare

**Samlet antal break (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange break der vil blive lavet af begge spillere tilsammen i løbet af kampen

**Spiller X's samlede antal break (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange break spiller X vil lave i løbet af kampen

**Flest servegennembrud (2-vejs):** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil lave flest servegennembrud (1/2 i tilfælde af uafgjort, hvor markedet annulleres)

**Flest servegennembrud (3-vejs):** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil lave flest servegennembrud

**Kampen slutter x:y:** Du skal forudsige det nøjagtige resultat af kampen i form af sæt vundet af hver spiller. Hvis en spiller trækker sig under kampen, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Næste x. servegennembrud:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil lave det x. servegennembrud i

kampen. Hvis der ikke er noget servegennembrud i kampen, vil væddemålene blive afgjort som ugyldige.

**Samlede esser (milepæle):** Du skal forudsige antallet af esser serveret i en kamp, med specifikke milepæle fastsat af bookmakeren

**Spiller X – esser (milepæle):** Du skal forudsige antallet af esser, som en bestemt spiller serverer i en kamp, med specifikke milepæle fastsat af bookmakeren

**Mål for samlet antal dobbeltfejl:** Du skal forudsige, hvor mange dobbeltfejl en spiller vil begå i løbet af en kamp

**Spiller X - Milepæle for dobbeltfejl:** Du skal forudsige antallet af dobbeltfejl, som spiller X vil begå i løbet af en kamp, med specifikke milepæle fastsat af bookmakeren

**Milepæle for samlet antal esser og dobbeltfejl:** Du skal forudsige det samlede antal dobbeltfejl, der vil blive begået i løbet af en kamp, med specifikke milepæle fastsat af bookmakeren.

**Spiller X – Milepæle for samlet antal esser og dobbeltfejl:** Du skal forudsige antallet af dobbeltfejl, som spiller X vil begå i løbet af en kamp, med specifikke milepæle fastsat af bookmakeren.

**Esser-matchbet:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil slå flest esser i en bestemt kamp

**Esser-handicap:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil slå flest esser, idet den ene spiller får et handicap

**Dobbeltfejl-matchbet:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil begå flest dobbeltfejl i en bestemt kamp.

**Dobbeltfejl-handicap:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil begå flest dobbeltfejl, idet den ene spiller får et handicap

**Total Tie Breaks:** Du skal forudsige det samlede antal tiebreaks i kampen.

**Spiller X – Samlet antal point over/under:** Du skal forudsige, om spiller Y vil score over eller under et bestemt samlet antal point i løbet af kampen.

**Spiller X – Samlet antal break:** Du skal forudsige, hvor mange break i serveren spiller Y vil opnå i løbet af kampen

**Spiller X – Esser:** Du skal forudsige, hvor mange esser spiller X vil slå i kampen

**Esser-matchbet:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil slå flest esser i kampen. Hvis begge spillere slår det samme antal, afgøres væddemålet som uafgjort.

**Spiller X - Dobbeltfejl:** Du skal forudsige, hvor mange dobbeltfejl spiller Y vil begå i løbet af kampen eller sættet. En dobbeltfejl opstår, når serveren mislykkes i begge forsøg på at servere.

**Spiller X – samlet:** Du skal forudsige det samlede antal vundne partier af spiller X under kampen.

**Game N - Spiller X - samlet:** Du skal forudsige det samlede antal point, som spiller X vinder i game N. **Første spiller X - resultat af servegame: Vinder:** Du skal forudsige, om den pågældende spiller vinder sit første servegame i kampen

**Første spiller X – servespilresultat:** Vinder af første point: Du skal forudsige, om den specifikke spiller vinder sit første point i det første servespil i kampen

**Første spiller X – Servespilresultat:** Korrekt score: Du skal forudsige den nøjagtige score i den specifikke spillers første servespil

**Spiller Y – Samlet antal første serv:** Du skal forudsige det samlede antal første serv, som spiller Y lander i løbet af kampen

**Spiller Y – Samlet antal forsøg på anden serv:** Du skal forudsige det samlede antal forsøg på anden serv, som spiller Y foretager i kampen.

**Spiller Y – Samlet antal vundne servepoint:** Du skal forudsige det samlede antal point, som spiller Y vinder på sin serv i løbet af kampen

**Spiller Y - Samlet antal vundne point på første serv:** Du skal forudsige antallet af point, som spiller Y vinder på vellykkede første serv i løbet af kampen

**Spiller Y - Samlet antal vundne point på anden serv:** Du skal forudsige antallet af point, som spiller Y vinder på vellykkede anden serv i løbet af kampen

**Spiller Y – Samlet antal redde breakpoint:** Du skal forudsige det samlede antal breakpoint, som spiller Y stod over for og forsvarede med succes i løbet af kampen

**Spiller Y – Samlet antal breakpoint:** Du skal forudsige det samlede antal breakpoint, som spiller Y står over for i løbet af kampen

**Spiller Y - Samlet antal breakpoint-muligheder:** Du skal forudsige det samlede antal breakpoint, som spiller Y skaber (ikke nødvendigvis udnytter) i løbet af kampen.

**Spiller Y - Samlet antal første servforsøg:** Du skal forudsige det samlede antal første servforsøg, som spiller Y har forsøgt i løbet af kampen.

**Spiller Y – Samlet antal indspilte andenforsøg:** Du skal forudsige det samlede antal andenforsøg, som spiller Y har indspillet med succes i løbet af kampen

**Spiller Y – Samlet antal fejl på første serv:** Du skal forudsige det samlede antal fejl på første serv, som spiller Y begår i løbet af kampen

**Samlet antal spil:** Du skal forudsige det samlede antal spil, der spilles i kampen.

**At vinde fra bagud:** Du skal forudsige, om en spiller vil vinde kampen efter at have været bagud i sæt.

**Spiller Y vinder efter at have været bagud:** Du skal forudsige, om spiller Y vinder kampen, efter at have været bagud i sæt.

**Spiller Y vinder til nul:** Du skal forudsige, om spiller Y vinder kampen uden at tabe et sæt

**Samlet antal esser:** Du skal forudsige det samlede antal esser, der serveres i kampen.

**Es-handicap:** Du skal forudsige vinderen af es efter anvendelse af et handicap.

**Samlet antal dobbeltfejl:** Du skal forudsige det samlede antal dobbeltfejl i kampen.

**Spiller Y's dobbeltfejl:** Du skal forudsige antallet af dobbeltfejl begået af spiller Y.

**Et sæt til nul:** Du skal forudsige, om et sæt vil blive vundet med en score på 6-0.

**Samlet antal tiebreaks:** Du skal forudsige det samlede antal tiebreaks, der spilles i kampen.

**Handicap på dobbeltfejl:** Du skal forudsige vinderen af dobbeltfejlene efter anvendelse af et handicap.

**Samlet antal matchbolde i kampen:** Du skal forudsige, om det samlede antal matchbolde, der spilles

i kampen, vil være lavere (under) eller højere (over) end den grænse, der tilbydes i væddemålet.

**Ulige/lige matchpoint:** Du skal forudsige, om det samlede antal matchpoint i kampen vil være et ulige eller et lige tal.

**Esser-matchbet:** Du skal forudsige, hvilken spiller der får flest aces i kampen. Uafgjort inkluderet

**Dobbeltfejl-matchbet:** Du skal forudsige, hvilken spiller der begår flest dobbeltfejl i kampen.

Uafgjort inkluderet

## **Sætmarkeder**

**Vinder af 1. sæt:** Du skal forudsige vinderen af det første sæt. Væddemålet betragtes som "ugyldigt", hvis det første sæt ikke afsluttes.

**Vinder af 2. sæt:** Du skal forudsige vinderen af det andet sæt. Væddemålet betragtes som "ugyldigt", hvis dette sæt ikke afsluttes.

**Vinder af sæt "X":** Du skal forudsige vinderen af sæt "X". Markederne for sætvindere afgøres, når det sidste point i sættet er bekræftet. Væddemålet betragtes som "ugyldigt", hvis dette sæt ikke afsluttes.

**Dobbelt resultat (første sæt/kamp):** Forudsig vinderen af det første sæt og kampens udfald i et enkelt væddemål.

**Spiller 1 vinder præcis 1 sæt:** Forudsig, om hjemmeholdets spiller vinder 1 sæt i løbet af kampen. **Spiller 2 vinder præcis 1 sæt:** Forudsig, om udeholdets spiller vinder 1 sæt i løbet af kampen. **Præcise sæt:** Du skal forudsige det præcise antal sæt i løbet af kampen.

**Samlet antal sæt:** Du skal forudsige, om det samlede antal sæt, der spilles i kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Et sæt til nul:** Forudsig, om mindst et af sætterne i kampen vil ende med den nøjagtige stilling 6-0 / 0-6.

**Sæt "X" Handicap-spil:** Du skal forudsige vinderen af Sæt "X" ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat. Hvis kampen ikke afsluttes, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige. **Sæt "X" Samlet antal spil:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil, der spilles i Sæt "X" under kampen, vil være over eller under det angivne handicap.

**Sæt "X" Korrekt resultat:** Du skal forudsige det nøjagtige korrekte resultat af sæt "X". Hvis det nævnte sæt ikke afsluttes, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Spiller 1 vinder et sæt:** Du skal forudsige, om spiller 1 vil vinde mindst et sæt i kampen eller ej. Der er to mulige udfald: JA og NEJ.

**Spiller 2 vinder et sæt:** Du skal forudsige, om spiller 2 vinder mindst et sæt i kampen eller ej. Der er to mulige udfald: JA og NEJ.

**Sæt "X" ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil, der spilles i sæt "X" under kampen, vil være ulige eller lige.

**Sæt "X" vil der være en tiebreak:** Du skal forudsige, om der i sæt "X" vil være en tiebreak.

**Sæt "N" – race til x-game:** Du skal forudsige, hvilken spiller der først når "X" game i det specifikke sæt. **Hvem vinder game (X og Y) i sæt n<sub>-</sub>:** Spilmarked, der består af at forudsige, hvilken spiller der vinder game x og Y i sæt n. For eksempel: 1 (game 6 og 7) 2. sæt (hvor væddemålet er på hjemmeholdet) – X (game 6 og 7) 2. sæt (hvor du spiller på uafgjort) – 2 (game 6 og 7) 2. sæt (hvor du

spiller på udeholdet).

**Hvem vinder point X i spil Y i sæt n? (Inkluderer live-spil):** Forudsig, hvilken spiller der vinder point x i spil y i sæt n. For eksempel vil spilleren Wawrinka vinde det første point i spil 10 i 3. sæt af kampen.

**Hvem vinder game x i sættet (1, 2, 3, 4, 5)? (Inkluderer live-spil):** Forudsig den spiller, der vinder game x i det angivne sæt på væddemålsmarkedet. For eksempel: 1 (game 10) 2. sæt - 2 (game 10) 2. sæt. **Præcist antal point i game X (1. sæt): (Inkluderer live-spil):** Forudsiger det præcise antal point, der spilles i det valgte game på væddemålsmarkedet for 1. sæt.

**Deuce i spillet ja-nej (inkluderer live-væddemål):** "Deuce i spillet" betyder, at stillingen i spillet når 40-40.

**Resultat af spil X (sæt N) spiller 1 eller 2 (0-15-30-40):** Det består i at forudsige vinderen af et spil, og hvor mange point den modstående spiller vil score (0-15-30-40), det vil sige, hvis du vælger spiller 1 til 30, betyder det, at spillet vindes af spiller 1, men spiller 2 scorer 30 point.

**Sæt "N" spil x – ulige/lige point:** Det består i at forudsige, om antallet af point, der spilles i et spil i et sæt, vil være ulige eller lige.

**Sæt "N" spil x – korrekt score eller break:** Det består i at forudsige vinderen af et spil, og hvor mange point modstanderen vil score (0-15-30-40), eller om der vil være et servegennembrud i det nævnte spil.

**Sæt "N" spil Y – kapløb til x point:** Forudsig den spiller, der først når X point i det specifikke spil.

**Sæt "N" spil Y – vinder af de første x point:** Forudsig den spiller, der vinder de første X point i det specifikke spil.

**Går sæt "N" i tiebreak?:** Du skal forudsige, om sæt "N" ender i tiebreak.

**Vinder af sæt "N" og samlet antal spil i sæt "N":** Du skal forudsige vinderen af sæt "N" og om antallet af spil i det pågældende sæt vil være over eller under det angivne spread.

**Vinder af det aktuelle sæt "N" og samlet antal spil i sæt "N":** Du skal forudsige vinderen af det aktuelle sæt "N" og om antallet af spil i det sæt vil være over eller under det angivne spread.

**Vinder af næste sæt "N" og samlet antal spil i sæt:** Du skal forudsige vinderen af det næste sæt "N" og om antallet af spil i det sæt er over eller under det angivne grænse

**Sæt "N" præcis scoregruppe:** Du skal forudsige den gruppe af præcise scoringer, hvor den præcise score for sættet er inkluderet, blandt de tilbudte valgmuligheder.

**X. sæt – Vinder & samlet:** Du skal forudsige vinderen af sættet og om antallet af spillede spil er over eller under den angivne grænse.

**Begge spillere vinder et sæt:** Forudsig, om begge spillere vil vinde et sæt under kampen.

**x. sæt – korrekt resultat efter fire spil:** Du skal forudsige det nøjagtige korrekte resultat af sæt "X" efter fire spil. Hvis de nævnte spil ikke er afsluttet, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige

**x. sæt – korrekt resultat efter seks spil:** Du skal forudsige det nøjagtige korrekte resultat af sæt

“X” efter seks spil. Hvis de nævnte spil ikke er afsluttet, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige

**Sæt “N” – x. break:** Det består i at forudsige, hvilken spiller der vil lave det x. break i løbet af sæt “N”. Mini-breaks i tiebreaks eller match-tiebreaks tæller ikke med. Der er tre mulige udfald: spiller 1, ingen, spiller 2

**Sæt “N” spil x – breakpoint:** Det består i at forudsige, om der vil være et breakpoint i løbet af sæt “N” i spil x.

**X. sæt – spil N – esser:** Du skal forudsige, om spilleren slår et es i spil N i det X. sæt.

**X. sæt – Z esser:** Du skal forudsige, om en spiller vil slå præcis Z esser i løbet af det X. sæt.

**X-sæt – spiller Y – samlede point:** Du skal forudsige det samlede antal point, som spiller Y vil score i X-sættet.

**X-sæt – spiller Y – samlet antal break:** Du skal forudsige, hvor mange break spiller Y vil opnå i X-sættet. Et break opstår, når den modtagende spiller vinder spillet, mens modstanderen serverer

**X-sæt – Spiller Y – samlet antal esser:** Du skal forudsige antallet af esser, som spiller Y vil slå i løbet af X-sættet

**X-sæt – flest esser:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil slå flest esser i X-sættet. Hvis begge spillere slår det samme antal esser, kan væddemålet betragtes som uafgjort

**X-sæt – Spiller Y – samlet antal break:** Du skal forudsige, hvor mange servegennembrud spiller X vil opnå i X-sættet.

**X-sæt – Z-break:** Du skal forudsige, om der vil forekomme nøjagtigt Z-breaks i løbet af X-sættet.

**X-sæt – spil N – breakpoint:** Du skal forudsige, om der vil forekomme et breakpoint i et bestemt spil i X-sættet i spil N. Et breakpoint opstår, når den modtagende spiller har chancen for at bryde serverens serv.

**Sæt N - Spiller X - samlet antal dobbeltfejl:** Du skal forudsige, hvor mange dobbeltfejl spiller X vil lave i løbet af sæt N.

**X-sæt – at bryde serveren:** Du skal forudsige, om en spiller vil bryde modstanderens serv i løbet af sæt X

**X-sæt – Es-handicap:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil servere flest esser i et bestemt sæt, med et handicap.

**X-sæt – Korrekt score for en hvilken som helst spiller:** Du skal forudsige den nøjagtige slutresultat for et sæt, uanset hvilken spiller der vinder det

**X-sæt – Spiller Y – Samlet antal første serv:** Du skal forudsige det samlede antal første serv,

som spiller Y lander i løbet af X-sættet i kampen

**X. sæt – Spiller Y – Samlet antal forsøg på anden serv:** Du skal forudsige det samlede antal forsøg på anden serv, som spiller Y foretager i løbet af X. sæt i kampen.

**X-sæt – Spiller Y – Samlet antal vundne servepoint:** Du skal forudsige det samlede antal point, som spiller Y vinder på sin serv i løbet af X-sættet i kampen

**X-sæt – Spiller Y – Samlet antal vundne point på første serv:** Du skal forudsige antallet af point, der vindes på vellykkede første serv fra spiller Y i løbet af X-sættet i kampen

**X. sæt – Spiller Y – Samlet antal vundne point på anden serv:** Du skal forudsige antallet af point, som spiller Y vinder på vellykkede anden serv i X. sæt af kampen

**X. sæt – Spiller Y – Samlet antal afværgede breakbolde:** Du skal forudsige det samlede antal breakbolde, som spiller Y stod over for og med succes afværgede i kampens X. sæt

**X-sæt – Spiller Y – Samlet antal breakpoint, der blev stillet over for:** Du skal forudsige det samlede antal breakpoint, som spiller Y blev stillet over for i løbet af X-sættet

**X-sæt – Spiller Y – Samlet antal breakpoint-muligheder:** Du skal forudsige det samlede antal breakpoint, som spiller Y skabte (ikke nødvendigvis udnyttede) i løbet af X-sættet i kampen.

**X-sæt – Spiller Y – Samlet antal første servforsøg:** Du skal forudsige det samlede antal første servforsøg, som spiller Y foretager i X-sættet af kampen.

**X-sæt - Spiller Y - Samlet antal indgående andenforsøg:** Du skal forudsige det samlede antal andenforsøg, som spiller Y har fået ind i X-sættet af kampen

**X-sæt – Spiller Y – Samlet antal fejl på første serv:** Du skal forudsige det samlede antal fejl på første serv, som spiller Y laver i X-sættet i kampen

**X-sæt – Samlet antal spil:** Du skal forudsige det samlede antal spil, der spilles i det angivne sæt.

**X-sæt – Game-handicap:** Du skal forudsige vinderen af det angivne sæt efter anvendelse af game-handicap.

**Bliver der et 5. sæt:** Du skal forudsige, om kampen vil have et 5. sæt.

**X-sæt – Spiller Y – samlet:** Du skal forudsige det samlede antal spil, som spiller Y vinder i det angivne sæt.

**X-sæt – Bliver der tiebreak:** Du skal forudsige, om der bliver tiebreak i det angivne sæt.

**X sæt – Vinder:** Du skal forudsige vinderen af det angivne sæt.

**X. sæt – Spiller Y – samlet:** Du skal forudsige det samlede antal partier, som spiller Y vinder i det angivne sæt.

**X. sæt – Race to games:** Du skal forudsige, hvilken spiller der først når et angivet antal spil i sættet.

**X sæt game Z – Korrekt score:** Du skal forudsige den nøjagtige score for det angivne game i sættet.

**X sæt – Til at bryde serveren:** Du skal forudsige, om en spiller vil bryde serveren i det angivne sæt.

**X sæt – Samlet antal esser:** Du skal forudsige det samlede antal esser, der serveres i det angivne sæt.

**X-sæt – Flest esser:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil servere flest esser i det angivne sæt.

**X sæt – Es-handicap:** Du skal forudsige vinderen af es i det angivne sæt efter anvendelse af et handicap.

**X-sæt – Samlet antal dobbeltfejl:** Du skal forudsige det samlede antal dobbeltfejl i det angivne sæt.

**Vinder af tiebreak (sæt X):** Du skal forudsige vinderen af tiebreaket i det angivne sæt.

**X-sæt – N-game – Vinder af Z-point og Y-point:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vinder de angivne point i game N i sæt X

**X-sæt – N-game – samlet antal point:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der spilles i game N i sæt X, vil være over eller under et angivet tal

### **Tennis-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Udslagningsfase:** Forudsig, i hvilken runde den valgte spiller vil blive slået ud.

**Når finalen:** Forudsig, om den valgte spiller når finalen i den nævnte turnering.

**Navn på finalisterne:** Du skal forudsige de to spillere, der når finalen i den nævnte turnering.

**Vinderkvart:** Du skal forudsige, om turneringens vinder kommer fra 1., 2., 3. eller 4. kvart.

**Vindende halvdel:** Du skal forudsige, om turneringens vinder kommer fra den øverste eller nederste halvdel.

**Vinder af kvart 1/2/3/4:** Du skal forudsige vinderen af kvartet (1./2./3./4.).

**Hvem kommer længst:** Du skal forudsige, hvilken af de to angivne spillere der vil nå den bedste placering i den nævnte turnering.

## **BASKETBALL**

Alle basketball-væddemål er baseret på regulær spilletid, medmindre andet er angivet i markedsnavnet.

### **Hovedmarkeder\***

*\*Nogle af nedenstående markeder kan forekomme under **E-Basketball** (de samme regler gælder)*

**Money Line (Vinder):** Forudsig kampens vinder uanset pointforskellen.

**Total (Over/Under):** Består af at forudsige, om det samlede antal point scoret af begge hold vil være mere eller mindre end den grænse, der er angivet i det valgte væddemålsmarked. For eksempel: Over 215,5 - Under 215,5.

**Handicap (handicap):** Du skal forudsige kampens vinder ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

**Samlet antal point pr. hold (hjemme - ude):** Består i at forudsige, om det samlede antal point scoret af hjemme- eller udeholdet vil være mere eller mindre end den grænse, der er angivet i det valgte væddemålsmarked. For eksempel: Over 215,5 - Under 215,5.

**Lige/ulige (1. halvleg eller 2. halvleg):** Her forudsiger du, om resultatet for 1. halvleg eller 2. halvleg vil være et ulige eller lige tal.

**Vinder af kampen 1X2:** Forudsig, om vinderen bliver hjemme- eller udeholdet, med mulighed for også at vælge uafgjort.

**Halvleg/Fuld tid:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vinder i første halvleg og ved kampens afslutning. **Pointinterval:** Dette væddemål går ud på at forudsige et interval, inden for hvilket kampens samlede pointantal vil ligge. Hvis du f.eks. vælger intervallet (151-160), må det samlede antal scorede point i kampen ikke ligge uden for dette interval.

**Vinder + Totals:** Dette væddemål kombinerer to hovedvæddemål, hvor du skal forudsige, hvem der vinder kampen, og hvor mange point (over/under) der i alt vil blive scoret i kampen.

**X. point:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer point X under kampen.

**Race to X Points:** Dette marked består af at forudsige, hvilket af de to hold der først når det point, der

bestemmer markedet. For eksempel: Hvilket hold når først 50 point.

**Vindermargen:** Spilmarked, hvor man forudsiger, hvor stor forskel et hold vil have i forhold til modstanderen ved kampens afslutning, for eksempel hjemmeholdet med 1-5 point.

**Overtid ja/nej – går i overtid:** Væddemål, hvor man forudsiger, om begivenheden vil gå i overtid eller ej.

**Total (over-præcis-under) – tre muligheder:** Spilmarked, der giver spilleren mulighed for at vælge mellem tre forskellige muligheder, såsom over/under X antal point eller det præcise antal X point.

**Ethvert holds samlede maksimale antal på hinanden følgende point (over/under):** Du skal forudsige, om et hvilket som helst hold vil opnå mere eller mindre end det angivne antal på hinanden følgende point på et hvilket som helst tidspunkt i kampen.

**Hjemme-/udebaneholds samlede maksimale antal på hinanden følgende point (over/under):** Du skal forudsige, om enten hjemme- eller udebaneholdet vil opnå flere eller færre end det angivne antal på hinanden følgende point på et hvilket som helst tidspunkt i kampen.

**Et hvilket som helst hold fører med X:** Du skal forudsige, om et hvilket som helst hold vil føre med X point på et hvilket som helst tidspunkt i kampen.

**Hjemme-/udebaneholdet fører med X:** Du skal forudsige, om enten hjemme- eller udebaneholdet vil føre med x point på et hvilket som helst tidspunkt i kampen.

**Scoringstype for det X. point:** Dette marked består af at forudsige scoringstypen for det X. point under kampen: Der tilbydes seks mulige udfald:

Hjemmeholdet scorer 1 point

Hjemmeholdet scorer 2 point

Hjemmeholdet scorer 3 point

Udeholdet scorer 1 point

Udeholdet scorer 2 point

Udeholdet scorer 3 point

**Hvilket hold vinder jump ball:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder jump ball.

**Ethvert holds sejrsmargen:** Du skal forudsige, om et hvilket som helst hold vil vinde med de givne margener. **X. timeout:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil tage den X. timeout

**X. scorede frikast:** Du skal forudsige, om det X. frikast bliver scoret eller ej.

**Første point / vinder-dobbelt:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første point, og hvilket hold der vinder kampen.

**Tidspunkt for første point (forløbne sekunder):** Du skal forudsige, om det første point vil

blive scoret efter eller før den angivne tidsramme.

**Metode til det første kurvscoring:** Du skal forudsige, hvordan det første kurvscoring vil foregå.

**Resultat af første boldbesiddelse:** Du skal forudsige resultatet af den første boldbesiddelse.

**Samlet antal scorede trepunktsskud i kampen:** Det består i at forudsige, hvor mange trepunktsskud der mindst vil finde sted og blive scoret i løbet af kampen.

**Holdets samlede antal scorede trepunktsskud – hjemme-/udehold:** Det består i at forudsige, hvor mange trepunktsskud hjemme-/udeholdet mindst vil score.

**Hold med flest scorede trepointskud:** Det består i at forudsige, hvilket hold der vil score flest trepointskud i løbet af kampen.

**Kampens samlede antal rebounds:** Her skal du forudsige, hvor mange rebounds der mindst vil finde sted i løbet af kampen.

**Holdets samlede antal rebounds – Hjemme-/Udehold:** Det består i at forudsige mindst hvor mange rebounds hjemme-/udeholdet vil registrere.

**Hold med flest rebounds:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil få flest rebounds.

**Kampens samlede antal assists:** Her skal du forudsige, hvor mange assists der mindst vil blive registreret i løbet af kampen.

**Holdets samlede antal assists – Hjemme-/Udehold:** Her skal du forudsige, hvor mange assists hjemme-/udeholdet mindst vil registrere.

**Hold med flest assists:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil registrere flest assists.

**Kampens samlede antal steals:** Her skal du forudsige, hvor mange steals der mindst vil finde sted i løbet af kampen.

**Holdets samlede antal steals – Hjemme-/Udehold:** Her skal du forudsige, hvor mange steals hjemme-/udeholdet mindst vil få.

**Hold med flest steals:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil registrere flest steals.

**Kampens samlede antal blokeringer:** Her skal du forudsige, hvor mange blokeringer der mindst vil finde sted i løbet af kampen.

**Holdets samlede antal blokeringer – Hjemme-/Udehold:** Her skal du forudsige, hvor mange blokeringer hjemme-/udeholdet mindst vil registrere.

**Hold med flest blokeringer:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil registrere flest blokeringer.

**Kampens samlede antal turnovers:** Her skal du forudsige, hvor mange turnovers der mindst vil finde sted i løbet af kampen.

**Holdets samlede antal turnovers – Hjemme-/Udehold:** Her skal du forudsige, hvor mange turnovers hjemme-/udeholdet mindst vil registrere.

**Hold med flest turnovers:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil registrere flest turnovers.

**Samlet antal begåede fejl i kampen:** Her skal du forudsige, hvor mange fejl der mindst vil blive begået i løbet af kampen.

**Holdets samlede antal begåede fejl – Hjemme-/Udehold:** Det består i at forudsige mindst, hvor mange fejl hjemme-/udeholdet vil begå.

**Hold med flest begåede fejl:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil begå flest fejl.

**Samlet antal scorede straffekast i kampen:** Her skal man forudsige, hvor mange straffekast der mindst vil blive taget i løbet af kampen.

**Samlet antal scorede frikast i kampen – Hjemme-/Udehold:** Her skal du forudsige, hvor mange frikast hjemme-/udeholdet mindst vil score.

**Hold med flest scorede frikast:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil score flest frikast.

**Samlet antal scorede to-point-skud i kampen:** Her skal du forudsige, hvor mange to-point-skud der mindst vil blive scoret i løbet af kampen.

**Kampens samlede antal scorede to-point-skud – Hjemme-/Udehold:** Det består i at forudsige mindst, hvor mange to-point-skud hjemme-/udeholdet vil score.

**Hold med flest scorede to-point-skud:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil score flest to-point-skud.

**Kampens samlede antal forsøg på frikast:** Her skal du forudsige, hvor mange frikast der mindst vil blive forsøgt i løbet af kampen.

**Kampens samlede antal forsøg på frikast – Hjemme-/Udehold:** Her skal du forudsige mindst, hvor mange skud hjemme-/udeholdet vil forsøge.

**Hold med flest forsøg på frikast:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil forsøge flest frikast.

**Samlet antal trepunktsskud i kampen:** Her skal du forudsige, hvor mange trepunktsskud der mindst vil blive forsøgt i løbet af kampen.

**Samlet antal trepunktsforsøg i kampen – Hjemme-/Udehold:** Her skal du forudsige, hvor mange trepunktsforsøg hjemme-/udeholdet vil forsøge.

**Hold med flest trepunktsforsøg:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil forsøge flest trepunktsskud.

**Kampens samlede antal forsøg på to-point-skud:** Her skal du forudsige, hvor mange to-point-skud der mindst vil blive forsøgt i løbet af kampen.

**Kampens samlede antal forsøg på to-point-skud – Hjemme-/Udehold:** Det består i at forudsige mindst, hvor mange to-point-skud hjemme-/udeholdet vil forsøge.

**Hold med flest forsøg på to-point-skud:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil forsøge flest to-point-skud.

**Kampens samlede antal offensive rebounds:** Her skal du forudsige, hvor mange offensive rebounds der mindst vil blive taget i løbet af kampen.

**Kampens samlede antal offensive rebounds – hjemme-/udehold:** Her skal du forudsige mindst det samlede antal offensive rebounds, som hjemme-/udeholdet vil registrere.

**Hold med flest offensive rebounds:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil registrere flest offensive rebounds.

**Kampens samlede antal defensive rebounds:** Her skal du forudsige, hvor mange defensive rebounds der mindst vil være i løbet af kampen.

**Kampens samlede antal defensive rebounds – hjemme-/udehold:** Her skal du forudsige, hvor mange defensive rebounds hjemme-/udeholdet vil få.

**Hold med flest defensive rebounds:** Her skal du forudsige, hvilket hold der vil få flest defensive rebounds.

**Vinder & begge hold scorer X point:** 1x2 & begge hold scorer X point: Du skal forudsige kampens udfald og om begge hold vil score X point eller ej.

**Z. kvartal begge hold scorer X point:** Du skal forudsige, om begge hold vil score X point eller ej i det Z. kvartal.

**Hjemme-/udebaneholdet vinder begge halvlege:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udebaneholdet vinder begge halvlege.

**Et hvilket som helst hold vinder begge halvlege:** Du skal forudsige, om der vil være et hold, der vinder begge halvlege.

**Holdet vinder begge halvlege:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder både første og anden halvleg.

**Dobbelt chance:** Du skal forudsige kampens udfald. Der er tre mulige udfald: 1X (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**1x2 Halvleg - Kampvinder:** Du skal forudsige resultatet af kampens første halvleg sammen med resultatet af hele kampen. De mulige resultater er: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X og 2/2). Uafgjort er inkluderet

**Sejrsmargin 12-vejs:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder, og med hvor mange point.

**Sejrsmargin 14-vejs:** Du skal forudsige både det vindende hold og pointmargenen for deres sejr. Hvert hold har syv mulige sejrsmarginer.

**Pointinterval 10-vejs:** Du skal forudsige det samlede antal point, der scores i kampen af begge hold, ved at vælge mellem 10 foruddefinerede pointintervaller.

**Pointinterval 12-vejs:** Du skal forudsige det samlede antal point, der scores i kampen af begge hold, ved at vælge mellem 12 foruddefinerede pointintervaller.

### **Markeder for 1. halvleg**

**1. halvleg – Uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg. Hvis halvlegen ender uafgjort, annulleres alle væddemål. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra resultatet af halvlegen. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – Total (Under/Over):** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i 1. halvleg vil være over eller under den angivne grænse. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg - Hjemme/Ude-total (Under/Over):** Du skal forudsige, om det samlede antal point scoret af det nævnte hold (hjemme eller ude) i 1. halvleg vil være over eller under den angivne grænse. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – 1x2 – Spil på vinderen af 1. halvleg, hvor uafgjort også er en mulighed.**

**1. halvleg – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i 1. halvleg vil være ulige eller lige. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af kampens første halvleg. Der er tre mulige udfald: 1X (ved afslutningen af kampens første halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af kampens første halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af kampens første halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**1. halvleg – begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold vil score mindst X point i løbet af 1. halvleg

**1. halvleg – summen af de to holds sidste ciffer i stillingen:** Du skal forudsige summen af begge holds sidste ciffer i stillingen i første halvleg. Eksempel 1: Hvis stillingen i første halvleg er 38-34, er det vindende ciffer 2. Eksempel 2: Hvis stillingen i første halvleg er 42-45, er det vindende ciffer 7. Eksempel 3: Hvis stillingen i første halvleg er 46-44, er det vindende ciffer 0.

**1. halvleg – Hjemmeholdets sidste ciffer:** Du skal forudsige det sidste ciffer i hjemmeholdets score i første halvleg. **1. halvleg – Udeholdets sidste ciffer:** Du skal forudsige det sidste ciffer i hjemmeholdets score i første halvleg. Du skal forudsige, hvad kombinationen af de sidste cifre i resultatet af 1. halvleg vil være (i formatet "vindende hold - tabende hold"). For eksempel, hvis resultatet af 1. halvleg er 41-44, er det vindende valg 4:1 i stedet for 1:4.

### **Markeder for 2. halvleg**

**2. halvleg – Uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af 2. halvleg. Hvis halvlegen ender uafgjort, annulleres alle væddemål på dette marked. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**2. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige vinderen af 2. halvleg ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra resultatet af halvlegen. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**2. halvleg – 1x2 –** Spil på vinderen af 2. halvleg, hvor uafgjort også er en mulighed.

**2. halvleg - ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i 2. halvleg vil være ulige eller lige. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**2. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af kampens anden halvleg. Der er tre mulige udfald: 1X (ved afslutningen af kampens anden halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af kampens anden halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af kampens anden halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**2. halvleg 1x2 & 2. halvlegs total:** Du skal forudsige vinderen af 2. halvleg (uafgjort er inkluderet) og om det samlede antal point i 2. halvleg vil være over eller under en fastsat grænse

**2. halvlegs handicap & 2. halvlegs total:** Du skal forudsige vinderen af 2. halvleg ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af 2. halvleg, og om det samlede antal scorede point i 2. halvleg vil være over eller under en fastsat grænse.

**2. halvleg – Summen af de to holds sidste ciffer i resultatet:** Du skal forudsige summen af begge holds sidste ciffer i resultatet i 2. halvleg. Eksempel 1: Hvis resultatet i 2. halvleg er 38-34, er det vindende ciffer 2. Eksempel 2: Hvis resultatet i 1. halvleg er 42-45, er det vindende ciffer 7. Eksempel 3: Hvis resultatet i 1. halvleg er 46-44, er det vindende ciffer 0.

**2. halvleg – Hjemmeholdets sidste ciffer:** Du skal forudsige det sidste ciffer i hjemmeholdets score i anden halvleg.

**2. halvleg – Udeholdets sidste ciffer:** Du skal forudsige det sidste ciffer i udeholdets score i 2. halvleg. Du skal forudsige, hvad kombinationen af de sidste cifre i resultatet for 2. halvleg vil være (i formatet "vindende hold - tabende hold"). For eksempel, hvis resultatet i 2. halvleg er 41-44, er det vindende valg 4:1 i stedet for 1:4.

\*Eventuel forlængelse tæller med i 2. halvleg på markeder, hvor forlængelse er nævnt

## **Kvartalsmarkeder**

**1., 2., 3. og 4. kvartal:** Markederne for kvartalsvæddemål giver spilleren mulighed for at vædde på det endelige resultat af hvert af kvartalerne.

**Kvartalsvinder:** Spil på vinderen af det givne kvartal.

**Kvartal 1x2:** Du skal forudsige resultatet af det givne kvartal. Valgmulighederne er 1 – hjemmeholdet, 2 – udeholdet og X – uafgjort. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Uafgjort i kvartal, ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af det givne kvartal. Hvis kvartalet ender uafgjort, annulleres alle væddemål på dette marked. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Kvartalshandicap:** Du skal forudsige vinderen af det givne kvartal ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kvartalets resultat. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Kvartals-total:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i det givne kvartal, vil være over eller under den angivne grænse. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Kvartals-total hjemme/ude:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af det nævnte hold (hjemme eller ude) i det givne kvartal, vil være over eller under den angivne grænse. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Kvartalssejrmargen:** Spilmarked, hvor man forudsiger, hvor stor forskellen mellem et hold og dets modstander vil være ved afslutningen af det valgte kvartal.

**Kvartal med flest point:** Du skal forudsige, hvilket kvartal der vil have flest scorede point.

**X. kvartal – Scorer sidste point:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste point i det valgte kvartal.

**X. kvartal – X. point:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det X. point i det valgte kvartal.

**Hvilket hold vinder hvert kvartal:** Du skal forudsige, hvilket af de to hold der vinder alle kvartalerne (i tilfælde af uafgjort i et hvilket som helst kvartal, tabes væddemålet).

**Hjemme-/Udeholdet vinder alle kvartaler:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vinder alle kvartaler

**Et hvilket som helst hold vinder alle kvartaler:** Du skal forudsige, om der vil være et hold, der vinder alle kvartaler

**Hvilket hold vinder alle kvartaler:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder alle kvartaler

**Kvartal med flest scorede point:** Du skal forudsige, hvilket kvartal der vil have flest scorede point i en kamp

**Laveste samlede pointantal i et kvartal:** Du skal forudsige, hvilket kvartal der vil have det laveste samlede pointantal i en kamp

**X. kvartal – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af kampens X. kvartal. Der er tre mulige resultater: 1X (ved afslutningen af kampens X. kvartal vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af kampens X. kvartal vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af kampens X. kvartal vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**X. kvartal 1x2 & X. kvartal total:** Du skal forudsige vinderen af X. kvartal og om det samlede antal

scorede point i det pågældende kvartal vil ligge over eller under en fastsat grænse

**X. kvartals handicap & X. kvartals total:** Du skal forudsige vinderen af X. kvartal ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af X. kvartal, samt om det samlede antal point scoret i X. kvartal vil være over eller under en fastsat grænse.

**Kvartal X - Udeholdet scorer flest point + Spiller N - Over Z point + Spiller N - Over Y rebounds**

: Du skal forudsige, om udeholdet vil score flere point end hjemmeholdet, og om den angivne spiller vil score mere end Z point og hente mere end Y rebounds i det angivne kvartal.

**Kvartal X - Hjemmeholdet scorer flere point + Spiller N - Over Z point + Spiller K - Over Y point:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score flere point end udeholdet, og om spiller N vil score mere end Z point, og spiller K vil score mere end Y point i det angivne kvartal.

**Kvartal X - Udeholdet scorer flere point + Spiller N - Over Z point + Spiller K - Over Y point:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score flere point end hjemmeholdet, og om spiller N vil score mere end Z point, og spiller K vil score mere end Y point i det angivne kvartal.

**Hjemme-/Udehold – næste trepunktsskud efter: {fra} – Q X:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vil score eller brænde deres næste trepunktsskud efter et angivet tidspunkt og i løbet af kvartal X. **Spiller N – næste feltmålsforsøg efter: {fra} – Q X:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil score eller brænde sit næste feltmål efter et angivet tidspunkt og i løbet af kvartal X.

**Næste scorede feltmål i kampen efter: {fra} - Q X:** Du skal forudsige, om det næste feltmål, der scores efter et bestemt tidspunkt og i løbet af kvartal X, vil være et 2- eller 3-pointers.

**Næste feltmål efter: {fra} - Q X:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det næste feltmål efter et bestemt tidspunkt og i løbet af kvartal X, og om det bliver en 2- eller 3-pointer.

**Hjemme-/Udehold - næste scorede feltmål efter: {fra} - Q X:** Du skal forudsige, om det næste feltmål, der scores af hjemme- eller udeholdet efter et bestemt tidspunkt og i løbet af kvartal X, vil være et 2- eller 3-pointers.

**Hold, der scorer det næste feltmål efter: {fra} - Q X:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det næste feltmål efter et bestemt tidspunkt og i løbet af kvartal X.

**X. kvartal: Begge hold scorer Z point:** Du skal forudsige, om begge hold vil score Z point i løbet af kampens X. kvartal

**Hold med højeste kvartalsscore:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer flest point i et hvilket som helst af de 4 regulære kvartaler. Hvert holds højeste kvartalsscore sammenlignes.

**X. kvartal – summen af de to holds sidste ciffer i score:** Du skal forudsige summen af begge holds sidste ciffer i score i X. kvartal. Eksempel 1: Hvis resultatet i X-kvartalet er 18-14, er det vindende ciffer 2. Eksempel 2: Hvis resultatet i X-kvartalet er 22-25, er det vindende ciffer 7. Eksempel 3: Hvis resultatet i X-kvartalet er 26-24, er det vindende ciffer 0.

**X. kvartal – Hjemmeholdets sidste ciffer i resultatet:** Du skal forudsige det sidste ciffer i hjemmeholdets resultat i X. kvartal.

**X. kvartal – Udeholdets sidste ciffer i resultatet:** Du skal forudsige det sidste ciffer i udeholdets resultat i X. kvartal.

**\*Alle kvartaler eller halvlege skal være afsluttet for at væddemålene er gyldige.**

**\*Eventuel forlængelse tæller med i 4. kvartal på markeder, hvor forlængelse er nævnt**

### **Spiller-specialmarkeder**

Alle specialmarkeder for basketballspillere afgøres i henhold til den relevante officielle kilde.

**Spiller H2H-markeder:** Hvis den angivne spiller slet ikke deltager i kampen, afregnes væddemålene som ugyldige. I tilfælde af uafgjort mellem spillerne er væddemålene ugyldige.

**Spillerpoint (over/under):** Det består i at forudsige det antal point, som den specifikke spiller vil score under kampen.

**Spillerens assists (over/under):** Her skal man forudsige, hvor mange assists en bestemt spiller vil lave i løbet af kampen.

**Spillerens rebounds (over/under):** Det går ud på at forudsige antallet af rebounds, som en bestemt spiller vil registrere i løbet af kampen.

**Spillerens 3-point-scoring (over/under):** Det består i at forudsige antallet af 3-point-scoringer, som en bestemt spiller vil opnå i løbet af kampen.

**Spillerens steals (over/under):** Det består i at forudsige antallet af steals, som den specifikke spiller vil registrere under kampen.

**Spillerblokeringer (over/under):** Det består i at forudsige antallet af blokeringer, som den specifikke spiller vil registrere under kampen.

**Spillerens point + rebounds + assists (over/under):** Det består i at forudsige det samlede antal point, rebounds og assists, som den specifikke spiller vil registrere under kampen.

**Spiller rebounds + assists (over/under):** Det består i at forudsige det samlede antal rebounds og assists, som den specifikke spiller vil registrere under kampen).

**Spillerens triple-double:** Det består i at forudsige, om den specifikke spiller vil opnå en triple-double (10 fra 3 hovedstatistik kategorier, såsom point, assists, rebounds, steals, blocks) i løbet af kampen

**Første spiller til at score:** Det består i at forudsige, hvilken spiller der først scorer i kampen (den valgte spiller skal starte i kampen, ellers afgøres væddemålet som ugyldigt).

**Første spiller til at score et 3-point-feltmål:** Det består i at forudsige, hvilken spiller der først vil score et 3-point-feltmål i kampen (den valgte spiller skal starte i kampen, ellers afgøres væddemålet som ugyldigt).

**Flest point for HOLDET:** Det består i at forudsige, hvilken spiller der scorer flest point for sit hold.

**Head-to-head spillerpoint:** Det består i at forudsige, hvilken af de nævnte spillere der scorer flest point under kampen.

**Head-to-head spiller rebounds:** Det består i at forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest rebounds i løbet af kampen.

**Spiller-assist i head-to-head:** Her skal du forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest assists i løbet af kampen.

**Spillerpoint (mindst):** Det går ud på at forudsige, hvor mange point den specifikke spiller mindst vil score i løbet af kampen

**Spiller-assists (mindst):** Det består i at forudsige, mindst hvor mange assists den specifikke spiller vil score i løbet af kampen

**Spillerens rebounds (mindst):** Her skal du forudsige, hvor mange rebounds den specifikke spiller mindst vil få i løbet af kampen

**Spillerens 3-point-scoring (mindst):** Det består i at forudsige, mindst hvor mange 3-point-scoringer den specifikke spiller vil registrere under kampen

**Spillerens steals (mindst):** Det består i at forudsige mindst, hvor mange steals den specifikke spiller vil registrere under kampen.

**Spillerblokeringer (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange blokeringer den specifikke spiller vil registrere under kampen.

**Spillerens point + rebounds + assists (mindst):** Det består i at forudsige mindst, hvor mange point, rebounds og assists den specifikke spiller vil registrere under kampen.

**SPILLER rebounds + assists (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange rebounds og assists den specifikke spiller vil registrere under kampen.

**Flest point (kun de anførte spillere):** Du skal forudsige, hvilken af de angivne spillere der vil score flest point i løbet af kampen.

**Flest point + rebounds + assists (kun de angivne spillere):** Du skal forudsige, hvilken af de angivne spillere der vil score flest point + rebounds + assists i løbet af kampen.

**At opnå en double-double:** Du skal forudsige, om de angivne spillere vil opnå en double-double.

**Flest rebounds:** Du skal forudsige, hvilken af de angivne spillere der vil registrere flest rebounds.

**Flest assists:** Du skal forudsige, hvilken af de angivne spillere der vil registrere flest assists.

**Første pointscorer:** Du skal forudsige, hvilken af de angivne spillere der scorer kampens første point.

**Spillerens personlige fejl:** Det består i at forudsige antallet af fejl, som den specifikke spiller vil begå under kampen

**Spillerens samlede antal forsøg på 3-point-skud:** Her skal du forudsige, hvor mange 3-point-skud den specifikke spiller mindst vil forsøge i løbet af kampen.

**Spillerens samlede antal forsøg på 2-point-skud:** Her skal du forudsige, hvor mange 2-point-skud den specifikke spiller mindst vil forsøge i løbet af kampen

**Spillerens samlede antal scorede feltmål:** Det består i at forudsige, hvor mange feltmål den specifikke spiller mindst vil score i løbet af kampen.

**Spillerens samlede antal forsøg på feltmål:** Det består i at forudsige mindst, hvor mange feltmål den specifikke spiller forsøgte i løbet af kampen.

**Spillerens samlede antal scorede frikast:** Det består i at forudsige mindst, hvor mange frikast den specifikke spiller vil score i løbet af kampen.

**Spillerens samlede antal forsøg på frikast:** Det består i at forudsige mindst, hvor mange frikast den specifikke spiller forsøgte under kampen.

**Spillerens første periode – samlede point:** Det består i at forudsige det antal point, som den specifikke spiller vil score i løbet af den første periode

**Spillerens første periode – samlede rebounds:** Det består i at forudsige det antal rebounds, som den specifikke spiller vil score i løbet af første periode

**Første periode – samlet antal assists:** Her skal du forudsige, hvor mange assists den pågældende spiller vil lave i første periode

**Spillerens samlede antal scorede 2-point-skud:** Her skal du forudsige, hvor mange 2-point-skud den specifikke spiller vil score i løbet af kampen

**Spillerens turnovers O/U:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil registrere over eller under et fastsat antal turnovers i løbet af en kamp

**Første scorende i kampen:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer de første point i

kampen **Første scorende i kampen, og vil det ske på et straffekast?:** Du skal forudsige, om den første scoring vil ske som følge af et straffekast

**Første kurvscorer i kampen, og vil det ske på et 2-point-feltmål?:** Du skal forudsige, om den kurv vil være et 2-point-feltmål – det er en specifik type væddemål

**Første kurvscorer i kampen, og vil det ske på et 3-point-feltmål?:** Du skal forudsige, om den første kurv vil være et 3-point-feltmål

**Første assist i kampen:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil registrere den første assist i en kamp

**Første assist i kampen, og vil den assist være på et 2-point-feltmål?:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil registrere den første assist i en kamp, og angive, om den assist vil føre til et 2-point-feltmål

**Første assist i kampen, og vil den assist være på et 3-point-feltmål?:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil registrere den første assist i en kamp, og angive, om den assist vil føre til et 3-point-feltmål

**Første rebound i kampen:** Du skal forudsige, hvilken spiller der tager den første rebound i

løbet af en kamp **Første rebound i kampen, og vil det være en offensiv rebound?:** Du skal forudsige, hvilken spiller der tager den første rebound i løbet af kampen, og angive, om den rebound vil være en offensiv rebound **Første rebound i kampen, og vil det være en defensiv rebound?:** Du skal forudsige, hvilken spiller der tager den første rebound i løbet af kampen, og angive, om den rebound vil være en defensiv rebound

\*Hvis den angivne spiller slet ikke deltager i kampen, afregnes væddemålene som ugyldige.

\*Hvis en spiller ikke deltager i kampen, betragtes alle væddemål som ugyldige.

## **Ekstra markeder**

**Begge hold scorer 80+:** Du skal forudsige, om begge hold vil score 80+ point i løbet af kampen **Begge hold scorer 90+:** Du skal forudsige, om begge hold vil score 90+ point i løbet af kampen **Begge hold scorer 100+:** Du skal forudsige, om begge hold vil score 100+ point i løbet af kampen **Begge hold scorer 110+:** Du skal forudsige, om begge hold vil score 110+ point i løbet af kampen

**Første skudforsøg – Hjemmeholdet:** Du skal forudsige, om hjemmeholdets første skud i løbet af kampen vil være vellykket. Hvis det første skud resulterer i en fejl, og frikastet delvist misses, er væddemålsresultatet ugyldigt. Hvis det første skud resulterer i en fejl, og frikastet scores, er væddemålsresultatet en gevinst. Hvis frikastet misses fuldstændigt, er resultatet et tab. For eksempel, hvis en spiller scorer 1/2 eller 1/3, 2/3 frikast, vil væddemålsresultatet være ugyldigt. Hvis en spiller scorer 2/2 eller 3/3 frikast, vil væddemålsresultatet være en gevinst. Hvis en spiller scorer 0/2 eller 0/3 frikast, vil væddemålsresultatet være et tab.

**Første skudforsøg – Udeholdet:** Du skal forudsige, om udeholdets første skud i løbet af kampen vil være vellykket. Hvis det første skud resulterer i en fejl, og frikastet delvist misses, er væddemålsresultatet ugyldigt. Hvis det første skud resulterer i en fejl, og frikastet scores, er væddemålsresultatet en gevinst. Hvis frikastet misses fuldstændigt, er resultatet et tab. Hvis en spiller f.eks. scorer 1/2, 1/3 eller 2/3 frikast, vil væddemålsresultatet være ugyldigt. Hvis en spiller scorer 2/2 eller 3/3 frikast, vil væddemålsresultatet være en gevinst. Hvis en spiller scorer 0/2 eller 0/3 frikast, vil væddemålsresultatet være et tab.

**Første skud i kampen:** Du skal forudsige, om det første skud i kampen vil være vellykket

**Hvem vinder åbningskastet?:** Du skal forudsige vinderen af åbningskastet

**Spiller N – første feltmålforsøg?:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil score eller misse sit første feltmål

**Hvilket hold scorer flest point i de næste 5 minutter?:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer flest point i de næste 5 minutter af det angivne kvartal og i det angivne 5-minutters interval.

**Hvor mange point vil hjemmeholdet score i de næste 5 minutter?** Du skal forudsige, hvor mange point hjemmeholdet vil score i de næste 5 minutter af det angivne kvartal og i det angivne 5-minutters interval.

**Hvor mange point vil udeholdet score i de næste 5 minutter?** Du skal forudsige, hvor mange point udeholdet vil score i de næste 5 minutter af det angivne kvartal og i det angivne 5-minutters interval.

**Udeholdets sidste ciffer i slutresultatet:** Du skal forudsige det sidste ciffer i udeholdets slutresultat.

**Endelig kamp:** Du skal forudsige, hvad kombinationen af de sidste cifre i kampens endelige score vil være (i formatet "vindende hold - tabende hold"). For eksempel, hvis kampens endelige score er 71-74, er det vindende valg 4:1 i stedet for 1:4.

**Hjemmeholdets sidste ciffer i slutresultatet:** Du skal forudsige det sidste ciffer i hjemmeholdets slutresultat.

## **Basketball-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til turneringens officielle rangliste.

**H2H-mesterskab (grundspil):** Du skal forudsige, hvilket af de to hold der ender højere i grundspillet i den givne turnering. Hvis de to hold scorer det samme antal point, annulleres dette væddemål.

**Under/Over-point (grundspil):** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som et hold scorer i den givne runde af et mesterskab, vil ligge over eller under den angivne grænse. Hvis en eller flere kampe aflyses/afbrydes, og hvis de resterende kampe eller resterende dele af kampene ikke ville have nogen indflydelse på udfaldet af væddemålene, vil de aktuelle resultater være gyldige (i dette tilfælde vil en eventuel gentaget kamp være irrelevant); ellers vil dette væddemål blive betragtet som ugyldigt.

**Korrekt resultat i slutspilsserie (4/7 eller 3/5):** Du skal forudsige det endelige resultat af serien af kampe mellem de to angivne hold. Med henblik på rapportering vil kun de officielle hjemmesider for hver turnering blive betragtet som gyldige. Hvis serien ikke afsluttes, vil dette væddemål blive annulleret.

**H2H til kvalifikation:** Du skal forudsige, hvilket af de to angivne hold der går videre fra den givne kvalifikationsfase eller playoff-runde.

**Finalister:** Du skal forudsige, hvilke to hold der mødes i turneringens finale.

**Bedste målscore:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil score flest point under den givne turnering. Hvis den valgte spiller spiller mindst én gang under den givne turnering, er dette væddemål gyldigt, ellers er det ugyldigt. **H2H-målscore:** Du skal forudsige, hvilken af de to spillere der vil score flest point under den givne turnering. Hvis de to spillere scorer det samme antal point, er dette væddemål ugyldigt.

**Turneringens bedste spiller (MVP):** Du skal forudsige, hvilken spiller der bliver kåret til turneringens bedste spiller (MVP). I forbindelse med afregning betragtes kun oplysninger fra de officielle hjemmesider for de enkelte turneringer som gyldige. Hvis en spiller ikke kommer på måltavlen i nogen af de kampe, der indgår i markedet, vil væddemål på den pågældende spiller blive afregnet som ugyldige.

**Nedrykning:** Du skal forudsige, hvilket hold der rykker ned fra det pågældende mesterskab. I forbindelse med afregningen vil enhver beslutning, der træffes før eller under slutspillet, blive taget i betragtning. Alle beslutninger, der træffes efter slutspillets afslutning, vil ikke blive taget i betragtning ved afregningen af væddemålet.

**Vindende konference:** Du skal forudsige vinderen af den givne konference i den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Vinder af division:** Du skal forudsige vinderen af den givne division i den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Top 4, Top 6, Top 8, Top 10:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil slutte på den respektive topplacering, når turneringen slutter.

**Sejre i den regulære sæson (Under/Over):** Du skal forudsige det samlede antal sejre (under/over) for det valgte hold under den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Priser – Mest forbedrede spiller (grundspil):** Du skal forudsige, hvem der vinder prisen for mest forbedrede spiller i grundspillet i den givne turnering.

**Årets forsvarsspiller (grundspil):** Du skal forudsige, hvem der vinder prisen som Årets forsvarsspiller

i grundspillet i den givne turnering.

**Priser - Årets sjette mand (grundspil):** Du skal forudsige, hvem der vinder prisen som Årets sjette mand i den givne turnerings grundspil.

**Kommer de i slutspillet (Ja/Nej):** Du skal forudsige, om det valgte hold kommer i slutspillet (Ja) eller ej (Nej) i den givne turnering i henhold til turneringens officielle rangliste.

## **ISHOCKEY / FELTHOCKEY**

Resultatet af et væddemål på en hockeybegivenhed er kun baseret på den ordinære spilletid plus forlænget spilletid og straffeslag (hvis relevant), medmindre andet er angivet i markedets navn.

### **Hovedmarkeder\***

*\*Nogle af nedenstående markeder kan forekomme under **E-ishockey** (de samme regler gælder).*

**Money Line:** Du skal forudsige kampens resultat.

**1X2:** Forudsig, om vinderen af kampen bliver hjemmeholdet, udeholdet, eller om det endelige resultat bliver uafgjort.

**Handicap (2-vejs):** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**Total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i løbet af kampen vil være over eller under det angivne handicap.

**Begge hold scorer (GG/NG):** Forudsiger, om begge hold vil score ved kampens afslutning.

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om kampresultatet er et ulige eller lige tal.

**Første mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første mål i den regulære spilletid.

**Sidste mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste mål i den regulære spilletid.

**Dobbelt chance:**

1X: Hvis resultatet er en hjemmesejr eller uafgjort 2X: Hvis resultatet er en udebanesejr eller uafgjort

1.2: Hvis resultatet er en hjemmesejr eller en udebanesejr

**Total (Over/Under):** Forudsiger, om stillingen ved kampens afslutning vil være højere eller lavere end det tal, der er valgt i markedet.

**Handicap (2-vejs):** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**Uafgjort ingen indsats:** dette væddemålsmarked fungerer på følgende måde: for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, vil de indsatte penge blive refunderet. Hvis slutresultatet f.eks. er uafgjort, vil væddemålet blive afregnet som ugyldigt.

**Hjemmehold / Udehold i alt:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores af

hjemmeholdet eller udeholdet under kampen, vil være over eller under det angivne handicap.

**Vindermargen:** Spilmarked, hvor man forudsiger, hvor stor forskellen mellem et hold og dets modstander vil være ved kampens afslutning.

**Korrekt resultat:** Forudsig det endelige resultat af begivenheden ved kampens afslutning.

**Bliver der forlænget spilletid:** Du skal forudsige, om der bliver forlænget spilletid i kampen eller ej.

**Handicap (3-vejs):** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**Perioden med flest mål:** Forudsig, hvilken af perioderne der vil have flest mål.

**Hjemmeholdets periode med flest mål:** Forudsig, i hvilken periode hjemmeholdet vil score flest mål.

**Udeholdets periode med flest mål:** Forudsig, i hvilken af perioderne udeholdet vil score flest mål

**Ulige/lige:** Forudsig, om antallet af mål ved afslutningen af begivenheden vil være et ulige eller lige tal. **Væddemål på over/under, inklusive de tre muligheder (over/under/uafgjort... mål),** foreslås kun for den regulære spilletid i alle ishockeykampe, uanset mesterskabet.

Hvis det samlede antal scorede mål som resultat af kampen er lig med det samlede antal i væddemålet, og der kun tilbydes to muligheder (højere eller lavere, uden muligheden for "uafgjort... mål"), refunderes indsatsen.

**Hvem vinder resten af kampen - Hvem vinder resten af første halvleg (inkluderer live-væddemål):** Dette er et live-marked, hvor du vædder på, hvem der vinder resten af kampen (når du vælger markedet, vil begivenheden have en 0-0-stilling uafhængigt af den faktiske stilling på tidspunktet for væddemålet).

Hvem vinder resten af kampen:

Dette er et live-væddemål, hvor du spiller på, hvem der vinder resten af kampen (når du vælger væddemålet, vil stillingen være 0-0, uanset den faktiske stilling på tidspunktet for væddemålet). **1X2 &**

**Total:** Dette væddemål kombinerer to hovedmarkeder, hvor du skal forudsige, hvem der vinder kampen, og hvor mange mål der i alt (over/under) vil blive scoret i kampen.

**Hjemmeholdet ingen indsats:** Du skal forudsige, om udeholdet vinder kampen, eller om kampen ender uafgjort. Hvis hjemmeholdet vinder kampen, betragtes væddemålet som ugyldigt.

**Udeholdet ingen indsats:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vinder kampen, eller om kampen ender uafgjort. Hvis udeholdet vinder kampen, betragtes væddemålet som ugyldigt.

**Præcise mål:** Du skal forudsige det præcise antal mål, der vil blive scoret i løbet af kampen.

**Hjemmeholdets nøjagtige mål:** Du skal forudsige det nøjagtige antal mål, der vil blive scoret af hjemmeholdet i løbet af kampen.

**Udeholdets nøjagtige mål:** Du skal forudsige det nøjagtige antal mål, som udeholdet vil score i løbet af kampen.

**Hvilket hold der scorer:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil score i løbet af kampen. Der er fire mulige udfald: Kun hold 1, Kun hold 2, Begge hold, Ingen.

**Hjemmeholdet holder nul:** "Clean sheet" er et udtryk, der bruges til at beskrive et hold, der ikke har indkasseret nogen mål. Du skal forudsige, om hjemmeholdet holder nul i løbet af kampen.

**Udeholdet holder nul:** "Clean sheet" er et udtryk, der bruges til at beskrive et hold, der ikke har indkasseret nogen mål. Du skal forudsige, om udeholdet holder nul i løbet af kampen.

**1x2 & begge hold scorer:** Du skal forudsige resultatet af kampen og om begge hold vil score eller

ej i 1. halvleg alene.

**Overtid - 1x2:** Du skal forudsige resultatet 1X2 for kun overtidperioden.

**Forlænget spilletid – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet for dobbelt chance udelukkende for forlænget spilletid.

1X: Hvis resultatet er en hjemmesejr eller uafgjort

2X: Hvis resultatet er en udebanesejr eller uafgjort

1.2: Hvis resultatet er en hjemmesejr eller en udebanesejr

**Overtid - x. mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der i overtiden scorer det næste mål. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet scorer), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet scorer).

**Overtid – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i overtiden, vil være over eller under den angivne grænse.

**Overtid – uafgjort ingen indsats:** dette væddemålsmarked fungerer således, at for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis overtiden ender uafgjort, vil den indsatte indsats blive refunderet. Hvis slutresultatet f.eks. ender uafgjort, vil væddemålet blive afgjort som ugyldigt.

**Overtid – konkurrent 1 ingen indsats:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vinder overtiden, eller om kampen ender uafgjort. Hvis hjemmeholdet vinder kampen, betragtes væddemålet som ugyldigt.

**Overtid – modstander 2 ingen indsats:** Du skal forudsige, om udeholdet vinder overtiden, eller om kampen ender uafgjort. Hvis hjemmeholdet vinder kampen, vil væddemålet blive betragtet som ugyldigt.

**Straffesparkskonkurrence – vinder:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder

straffesparkskonkurrencen (1-2). **Straffesparkskonkurrence – x. mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer mål nr. x under straffesparkskonkurrencen. tre mulige udfald: 1, X, 2.

**x. mål & 1x2:** Du skal forudsige, om det endelige resultat af kampen bliver 1, X eller 2, og hvilket hold der scorer det x. mål i kampen.

**x. periode 1x2 & 1x2:** Du skal forudsige både det endelige resultat af den valgte periode og det endelige resultat af kampen. De mulige udfald er:

Hjemmehold & Hjemmehold

uafgjort & Hjemmehold

Udehold & Hjemmehold

Hjemmehold & uafgjort

uafgjort & uafgjort

Udehold & uafgjort

Hjemmehold & Udehold

uafgjort & Udehold

Udehold & Udehold

**Hjemmeholdet vinder alle perioder:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vinder alle perioder i løbet af kampen.

**Udeholdet vinder alle perioder:** Du skal forudsige, om udeholdet vinder alle perioder i løbet af kampen.

**Hjemmeholdet vinder en periode:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vinder en periode under kampen. **Udeholdet vinder en periode:** Du skal forudsige, om udeholdet vinder en periode under kampen. **Hjemmeholdet scorer i alle perioder:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet scorer i alle perioder under kampen.

**Udeholdet scorer i alle perioder:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score i alle perioder under kampen.

**Alle perioder over x,5:** Du skal forudsige, om alle perioder vil ende over x,5 (0,5, 1,5, 2,5...) i løbet af kampen. **Alle perioder under x,5:** Du skal forudsige, om alle perioder vil ende under x,5 (0,5, 1,5, 2,5...) i løbet af kampen.

**Scoringstype:** Du skal forudsige scoringstypen for mål x: Der er seks mulige udfald: lige styrke powerplay undertal straffeslag tomt mål intet mål

**Hjemmeholdets x. scoringsform:** Du skal forudsige scoringsformen for mål x.

**Udeholdets x. scoringsform:** Du skal forudsige scoringsformen for mål x.

**Kampen går i straffeslag:** Du skal forudsige, om kampen vil gå i straffeslag

**Begge hold scorer to gange:** Du skal forudsige, om begge hold vil score to gange i kampen.

**Samlet antal straffeminutter (over/under):** Du skal forudsige, om det samlede antal straffeminutter vil ligge over eller under den angivne grænse.

**10 minutter – samlet fra A til B:** Du skal forudsige det samlede antal mål, der scores inden for et bestemt 10-minutters segment af kampen

**5 minutter – samlet fra A til B:** Du skal forudsige det samlede antal mål, der scores inden for et bestemt 5-minutters segment af kampen

**Powerplay-mål:** Du skal forudsige det samlede antal mål, der scores under powerplay i en kamp Mål i tomt mål: Du skal forudsige, om et hold vil score et mål, når modstanderholdet har taget deres målmand ud til fordel for en ekstra spiller, typisk i kampens sidste minutter

**Mål i undertal:** Du skal forudsige, om et hold vil score et mål, mens de er i numerisk undertal, typisk fordi en af deres spillere sidder i straffeboxen

**Faceoffs:** Du skal forudsige, om antallet af faceoffs registreret under kampen vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hjemmeholdets faceoffs:** Du skal forudsige, om antallet af faceoffs, som hjemmeholdet vinder i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Udeholdets faceoffs:** Du skal forudsige, om antallet af faceoffs, som udeholdet vinder i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Faceoffs 1X2:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder flest faceoffs i løbet af en kamp

**2 minutters udvisninger:** Du skal forudsige, om det samlede antal 2 minutters udvisninger registreret under kampen vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hjemmeholdets 2-minutters udvisninger:** Du skal forudsige, om det samlede antal 2-minutters udvisninger, som hjemmeholdet får i løbet af kampen, vil ligge over eller under en fastsat grænse.

**Udeholdets 2-minutters udvisninger:** Du skal forudsige, om det samlede antal 2-minutters udvisninger registreret af udeholdet i løbet af kampen vil ligge over eller under en fastsat grænse.

**2-minutters udvisninger 1X2:** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest 2-minutters udvisninger i

løbet af kampen.

**Der vil blive udstedt en 5-minutters straf i kampen:** Du skal forudsige, om der vil blive udstedt mindst én 5-minutters straf i løbet af kampen

**Hjemmeholdets powerplay-mål:** Du skal forudsige, om antallet af powerplay-mål scoret af hjemmeholdet i løbet af kampen vil være over eller under en fastsat grænse.

**Udeholdets powerplay-mål:** Du skal forudsige, om antallet af powerplay-mål scoret af udeholdet i løbet af kampen vil være over eller under en fastsat grænse.

**Powerplay-mål 1X2:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer flest powerplay-mål i løbet af kampen.

**Begge hold scorer i alle perioder:** Du skal forudsige, om begge hold vil score mindst ét mål i hver periode af kampen

**Hvilket hold vinder flest perioder:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder flest perioder

**Hjemmeholdet vinder uden at indkassere mål:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vinder uden at indkassere mål i løbet af kampen.

**Udeholdet vinder uden at indkassere mål:** Du skal forudsige, om udeholdet vil vinde uden at indkassere mål i løbet af kampen.

**Hjemmeholdet vinder til nul:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vinder kampen, mens de holder modstanderen på nul mål

**Udeholdet vinder til nul:** Du skal forudsige, om udeholdet vinder kampen, mens de holder modstanderen på nul mål

**1. halvleg – 1x2:** Forudsig resultatet af første halvleg.

**1. halvleg – uafgjort ingen indsats:** Forudsig resultatet af første halvleg. Hvis det endelige resultat er uafgjort, afregnes væddemålet som ugyldigt.

**1. halvleg – handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af kampens 1. halvleg.

**1. halvleg - total:** På en bestemt værdi angivet i markedet vædder du på, om der vil være flere eller færre mål i løbet af 1. halvleg af kampen.

**1. halvleg – begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold vil score mindst ét mål hver i 1. halvleg.

**2. halvleg – 1x2:** Forudsig resultatet af anden halvleg

**2. halvleg – samlet:** På en bestemt værdi angivet på markedet satser du på, om der vil være flere eller færre mål i løbet af 2. halvleg af kampen.

**2. halvleg – begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold scorer mindst ét mål hver i løbet af 2. halvleg

**2. halvleg – Hjemmeholdet scorer:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score mindst ét mål i løbet af 2. halvleg.

**Første hold, der scorer:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i løbet af kampen

**Hjemmeholdet scorer:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score mindst ét mål i løbet af kampen

**Udeholdet scorer:** Du skal forudsige, om udeholdet scorer mindst ét mål i løbet af kampen

**1. halvleg – Hjemmeholdet scorer:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet scorer mindst ét mål i løbet af første halvleg.

**1. halvleg – Udeholdet scorer:** Du skal forudsige, om udeholdet scorer mindst ét mål i løbet af

første halvleg.

**2. halvleg – Udeholdet scorer:** Du skal forudsige, om udeholdet scorer mindst ét mål i løbet af anden halvleg.

**Begge hold scorer tre eller flere mål:** Du skal forudsige, om begge hold vil score tre eller flere mål

**Total (Over-præcis-Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i løbet af kampen, vil være: Over et bestemt antal, Præcis det antal eller Under et bestemt

**Første hold, der scorer:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første mål i kampen.

**Sejr uden at indkassere mål:** Du skal forudsige, om et hold vinder kampen uden at indkassere mål.

**Udeholdet scorer først og vinder kampen:** Du skal forudsige, om udeholdet scorer først og vinder kampen.

**Hjemmeholdet scorer først og vinder kampen:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet scorer først og vinder kampen.

**Samlet antal skud på mål:** Du skal forudsige det samlede antal skud på mål i løbet af kampen. **Hjemmeholdet ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point scoret af hjemmeholdet vil være ulige eller lige.

**Udeholdet ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point scoret af udeholdet vil være ulige eller lige.

**Det hold, der scorer først, vinder:** Du skal forudsige, om det hold, der scorer først, vinder kampen.

**X-periode – Uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder den specifikke periode. Hvis det ender uafgjort, refunderes din indsats.

**X-periode – Samlet (Over-præcis-Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i den angivne periode, vil være over, præcis eller under et bestemt tal.

**Total (Over-præcis-Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i kampen vil være over, præcis eller under et bestemt tal.

**X periode - Z mål:** Du skal forudsige, om det angivne antal mål vil blive scoret i den angivne periode.

**Race to Z mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når det angivne antal mål.

**Handicap X:** Du skal forudsige kampens resultat efter anvendelse af det angivne handicap.

**Bliver der straffesparkskonkurrence:** Du skal forudsige, om kampen afgøres ved en straffesparkskonkurrence.

**Straffesparkskonkurrence – Vinder:** Du skal forudsige vinderen af straffesparkskonkurrencen.

**Korrekt resultat:** Du skal forudsige det nøjagtige slutresultat.

**Hvilket hold scorer flest mål i de næste 5 minutter:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer flest mål i det angivne 5-minutters interval af kampen.

**Bliver der scoret et mål i de næste 5 minutter:** Du skal forudsige, om der vil blive scoret mindst ét mål i det angivne 5-minutters interval af kampen.

**Vil hjemmeholdet score et mål i de næste 5 minutter:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score et mål i det angivne 5-minutters interval af kampen.

**Vil udeholdet score et mål i de næste 5 minutter:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score et mål i det angivne 5-minutters interval af kampen.

## **Periodemarkeder**

**1., 2. og 3. periode:** Markederne for periodespil giver spilleren mulighed for at spille på det endelige resultat af hver af perioderne.

**1. periode 1X2:** Forudsig, om vinderen i den nævnte periode bliver hjemmeholdet, udeholdet, eller om slutresultatet i stedet bliver uafgjort.

**Periode Uafgjort ingen indsats:** Dette væddemålsmarked fungerer på følgende måde: For at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold i den nævnte periode, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, vil den indsatsede sum blive refunderet. Hvis det endelige resultat f.eks. er uafgjort, vil væddemålet blive afregnet som ugyldigt.

Periode Double Chance:

1X: Hvis resultatet er en hjemmesejr eller uafgjort i den nævnte periode

2X: Hvis resultatet er en udebanesejr eller uafgjort i den nævnte periode

1.2: Hvis resultatet er en hjemmesejr eller en udebanesejr i den nævnte periode

**Periodehandicap (2-vejs):** Du skal forudsige vinderen af den nævnte periode ved at lægge eller trække det angivne handicap fra periodens resultat.

**Periodetotal:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i den nævnte periode vil være over eller under det angivne handicap.

**Periodens første mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første mål i den nævnte periode. **Periodens sidste målscorer:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste mål i den nævnte periode.

**Begge hold scorer i perioden:** Forudsiger, om begge hold vil score eller ej i den nævnte periode.

**Periode - Hjemmeholdets total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret af hjemmeholdet i den nævnte periode vil være over eller under den angivne grænse.

**Periode – Udeholdets samlede antal mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores af udeholdet i den nævnte periode, vil være over eller under den angivne grænse.

**Periode – nøjagtigt antal mål:** Du skal forudsige det nøjagtige antal mål, der vil blive scoret i den nævnte periode.

**Periode – Hjemmeholdets nøjagtige mål:** Du skal forudsige det nøjagtige antal mål, som hjemmeholdet vil score i den nævnte periode.

**Periode – Udeholdets nøjagtige mål:** Du skal forudsige det nøjagtige antal mål, som udeholdet vil score i den nævnte periode.

**Periode – hvilket hold der scorer:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil score i den nævnte periode. Der er fire mulige udfald: Kun hold 1, Kun hold 2, Begge hold, Ingen.

**Periode - Hjemmeholdet holder nullet:** "Holder nullet" er et udtryk, der bruges til at beskrive et hold, der ikke har indkasseret nogen mål. Du skal forudsige, om hjemmeholdet holder nullet i den nævnte periode.

**Periode - Udeholdet holder nullet:** "Holder nullet" er et udtryk, der bruges til at beskrive et hold, der ikke har indkasseret nogen mål. Du skal forudsige, om udeholdet holder nullet i den nævnte periode.

**Periode – korrekt resultat:** Forudsig det endelige resultat ved afslutningen af den nævnte periode.

**Periode – hvilket hold vinder resten:** Dette er et live-marked, hvor du spiller på, hvem der vinder resten af den nævnte periode (når du vælger markedet, vil begivenheden have en stilling på 0-0 uafhængigt af den faktiske stilling på tidspunktet for væddemålet).

**Periode – ulige/lige:** Forudsig, om antallet af mål ved afslutningen af den nævnte periode vil være et ulige eller lige tal.

**X. periode – et af holdene scorer:** Du skal forudsige, om et af holdene vil score i den X. periode

**Hvilket hold vinder det indledende faceoff i X. periode?:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder det første faceoff i den angivne periode.

**Hvilket hold vinder det næste faceoff efter X. periode og Y. tid?:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder det næste faceoff efter den angivne periode og tid.

**Vil der blive scoret et mål under det næste powerplay efter X. periode og Y. tid?:** Du skal forudsige, om der vil blive scoret et mål under det næste powerplay efter den angivne periode og tid.

**Vil hjemmeholdet score et mål under deres næste powerplay efter X-perioden og det sidste powerplay-ur?:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score et mål under deres næste powerplay efter den angivne periode og det angivne ur.

**Vil udeholdet score et mål under deres næste powerplay efter X-periode og sidste powerplay-ur?:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score et mål under deres næste powerplay efter den angivne periode og det angivne ur.

## **Spillerspecialer**

Afregning gælder for enhver spiller, der kommer på banen, medmindre andet er angivet i markedsnavnet ("startopstilling"). I så fald afregnes væddemålene som ugyldige, hvis den angivne spiller ikke er i kampens startopstilling.

**Når som helst/X. målscoret (LIVE):** Alle tilbudte spillere betragtes som deltagere. Hvis en ikke-angivet spiller scorer et mål, gælder alle væddemål på de angivne spillere. I forbindelse med afregning tages der kun hensyn til mål og assists scoret i den regulære spilletid. Bemærk, at hvis stillingen efter den ordinære spilletid er 0-0, afregnes alle væddemål som tabte. Alle væddemål på spillere, der var opført, men forlod kampen inden kampens afslutning (f.eks. på grund af skader eller udvisninger), står ved magt.

**Spiller, der scorer et point (LIVE):** Væddemål gælder kun for den ordinære spilletid. Alle tilbudte spillere betragtes som deltagere. Hvis en ikke-opført spiller scorer et point, gælder alle væddemål på de opførte spillere. I forbindelse med afregning tages der kun hensyn til mål og assists scoret i den ordinære spilletid. Bemærk, at hvis stillingen efter ordinær spilletid er 0-0, vil alle væddemål blive afregnet som tabte. Alle væddemål på spillere, der var opført, men forlod kampen inden kampens afslutning (f.eks. på grund af skader eller udvisninger), vil stå ved magt.

Andre markeder for ishockeyspillere

For følgende specielle spiller-markeder gælder væddemål for regulær spilletid plus eventuel forlængelse, medmindre andet er angivet. Eventuel straffeslagskonkurrence tæller ikke med i afregningen.

Spillerens samlede antal assists (eller over/under) (FØR KAMPEN)

Spillerens samlede antal mål (eller over/under) (FØR KAMPEN)

Spillerens samlede antal redninger (eller over/under) (FØR KAMPEN)

**Spillers samlede point (eller over/under) (FØR KAMPEN):** Markedet refererer til enten mål eller assists opnået af en spiller.

Spillerens samlede antal skud (eller over/under) (FØR KAMPEN)

**Spillerens samlede skud på mål (eller over/under) (FØR KAMPEN)**

**Spiller H2H-markeder:** Hvis den angivne spiller slet ikke deltager i kampen, afregnes væddemålene som ugyldige. I tilfælde af uafgjort mellem spillerne er væddemålene ugyldige.

**Spillerens mål (mindst):** Det består i at forudsige, hvor mange mål den specifikke spiller mindst vil score. **Spillerens assists (mindst):** Det består i at forudsige, hvor mange assists den specifikke spiller mindst vil lave. **Spillerens skud på mål (mindst):** Det består i at forudsige, hvor mange skud på mål den specifikke spiller mindst vil lave. Skud, der ikke er på mål, tæller ikke.

**Spillerredninger (mindst):** Det består i at forudsige, hvor mange redninger den specifikke spiller mindst vil lave. **Spillerpoint (mindst):** Det består i at forudsige, hvor mange point (kombinerede mål og assists) den specifikke spiller mindst vil lave.

**Spillerpoint (over/under):** Det består i at forudsige det antal point (kombinerede mål og assists), den specifikke spiller vil opnå.

**Spillerens skud på mål (over/under):** Det består i at forudsige antallet af skud på mål, som den specifikke spiller vil lave. Skud, der ikke er på mål, tæller ikke.

**Spillerredninger (over/under):** Det består i at forudsige antallet af redninger, som den specifikke spiller vil lave.

**Spillerens mål (over/under):** Det består i at forudsige antallet af mål, den specifikke spiller vil score.

**Spillerens assists (over/under):** Det består i at forudsige antallet af assists, den specifikke spiller vil lave. **Spillerens powerplay-point:** Det består i at forudsige antallet af point, en spiller vil tjene under numerisk overlegenhed (powerplay).

**Spiller plus/minus:** Det består i at forudsige de point, en spiller opnår i en plus/minus-rating. I betragtning af at et plus gives til en spiller, der er på isen, når hans hold scorer et mål i lige styrke eller i undertal, mens et minus gives til spillere på isen, når modstanderne scorer i disse situationer.

**Spillerens shutout:** Det består i at forudsige, om en målmand vil opnå en shutout eller ej. En shutout (SO) tildeles en målmand, der med succes forhindrer det andet hold i at score i løbet af hele kampen. I kampe i den regulære sæson, hvor stillingen er 0–0, og kampen går i straffeslag, tildeles begge målmænd en shutout.

**Spillerens blokerede skud:** Det består i at forudsige antallet af blokerede skud, som en

forsvarsspiller registrerer. I betragtning af at et skud, der afvises eller blokeres af en modstander, ikke tæller som et skud på mål, registreres det som et blokeret skud. Den spiller, der blokerer skuddet, krediteres et "blokeret skud".

**Spillerens første målscore:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer først i løbet af kampen.

**Spillerens sidste målscore:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer det sidste mål i kampen.

**Vundne faceoffs O/U:** Du skal forudsige, om antallet af faceoffs, som en spiller vinder i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hits O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal hits (bodychecks for at vinde pucken) foretaget af en spiller i løbet af kampen vil være over eller under det angivne antal.

\*Hvis en spiller ikke deltager i kampen, betragtes alle væddemål som ugyldige.

## **Ishockey/landhockey-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Divisions-/konferencevinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne division eller konference i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Point i grundspillet – Hold:** Du skal forudsige, hvor mange point (over/under) det nævnte hold vil opnå ifølge turneringens officielle stilling.

**Kommer de i slutspillet? - Hold:** Du skal forudsige, om det nævnte hold vil nå slutspillet i den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Top 4, Top 6, Top 8, Top 10:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil slutte på den respektive topplacering, når turneringen slutter.

**Draft X. valg:** Du skal forudsige, hvem der bliver det X. valg i det nævnte draft.

**Draft Position - Spiller:** Du skal forudsige, hvilken position den nævnte spiller vil få i det nævnte draft.

**H2H - Korrekt serie-score:** Du skal forudsige det endelige resultat af serien af kampe mellem de to angivne hold. Med henblik på rapportering vil kun de officielle hjemmesider for hver turnering blive betragtet som gyldige. **H2H - Hvornår slutter serien?:** Du skal forudsige, i hvor mange kampe serien af kampe mellem de to angivne hold vil slutte. Med henblik på rapportering vil kun de officielle hjemmesider for hver turnering blive betragtet som gyldige.

**H2H - Vinder:** Du skal forudsige, hvilket af de to angivne hold der vil kvalificere sig i den givne kvalifikationsfase eller slutspilsrunde.

## **HÅNDBOLD**

Alle håndboldspil afgøres på baggrund af 60 minutters spilletid, medmindre andet er angivet.

Forlænget spilletid tæller ikke med og påvirker heller ikke resultatet af anden halvleg og vil ikke blive

taget i betragtning ved afregning af spil på anden halvleg. Hvis de 60 minutters spilletid af en eller anden grund ikke afvikles, annulleres alle spil, og indsatsen refunderes.

Kampen skal være afsluttet for at væddemålene er gyldige (medmindre markedet allerede er afgjort). Alle live-markeder inkluderer ikke forlænget spilletid, herunder markeder som: 1x2, Handicap, Ulige/Lige, Håndboldsejrsmarginen, Dobbelt chance, bortset fra væddemålsmarkeder som: Kvalificer sig/Vind pokalen/Vind efter forlænget spilletid osv.

## **Hovedmarkeder**

**1X2:** Forudsig kampens resultat.

**Total:** Du vædder på, om der vil være flere eller færre mål end den angivne grænse i løbet af kampen.

**Handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

**Dobbelt chance:** Du skal forudsige kampens udfald. Der er tre mulige udfald: 1X (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**Uafgjort ingen indsats:** Forudsig udfaldet af kampen. Hvis det endelige resultat er uafgjort, afregnes væddemålet som ugyldigt. **Ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal scorede mål er et ulige eller lige tal; ellers, hvis slutresultatet er 0:0, afregnes væddemålene som lige.

**Halvleg/Fuld tid:** Forudsig, hvilket hold der vinder i første halvleg og ved kampens afslutning.

**Vindermargen:** Dette væddemålsmarked består af at forudsige, hvilket hold der vinder, og med hvor stor en margin det vinder.

**Race to X mål:** Forudsig, hvilket hold der først når X mål.

**Handicap (3-vejs):** Du skal forudsige det endelige resultat af kampen under hensyntagen til handicap i parentes.

**Holdets samlede antal mål:** Du spiller på, om der vil være flere eller færre mål end den angivne grænse for hjemme- eller udeholdet i løbet af kampen.

**Markeder for 1. og 2. halvleg:** I dette afsnit finder du de vigtigste væddemålsmarkeder relateret til enten første eller anden halvleg af kampen.

**1X2 & totaler:** Forudsig, hvem der vinder kampen, og hvor mange mål (over/under) der scores i kampen.

**Halvleg med flest mål:** Forudsig, hvilken af de to halvlege der vil have flest mål.

**Hold med flest mål i en halvleg:** Forudsig, hvilken af de to halvlege der vil have flest mål sammenlignet med den anden, men kun for hjemme- eller udeholdet.

**Hold med flest scorede mål i en halvleg:** Forudsig, hvilket af de to hold der vil score flest mål i en halvleg sammenlignet med det andet hold.

**Målinterval:** Forudsig inden for et valgt interval, hvor mange mål der i alt vil blive scoret af begge hold.

**Holdets målinterval:** Forudsig inden for et valgt interval, hvor mange mål hjemme- eller udeholdet vil score. **x. mål:** Forudsig, hvilket hold der vil score det x. mål.

**Overtid – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i overtiden vil være over eller under den angivne grænse.

**Overtid – handicap:** Du skal forudsige det endelige resultat af overtiden under hensyntagen til handicapet i parentes.

**Hjemmeholdet scorer Z mål:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil nå et bestemt antal mål i løbet af kampen

**Udeholdet scorer Z mål:** Du skal forudsige, om udeholdet vil nå et bestemt antal mål i løbet af kampen

**Sejrsmarginen:** Du skal forudsige den nøjagtige sejrsmargin for et af holdene

**Race til Z mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når et bestemt antal mål

**1. halvleg 1x2 & 1. halvlegs total:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder første halvleg, og om det samlede antal mål vil være over eller under et bestemt antal

**1. halvleg Race to Z-mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der først scorer et bestemt antal mål i løbet af 1. halvleg.

### **Markeder for 1. halvleg**

**1. halvleg – 1x2:** Forudsig resultatet af første halvleg.

**1. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg. Der er tre mulige resultater: 1X (ved afslutningen af 1. halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af 1. halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af 1. halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**1. halvleg – uafgjort ingen indsats:** Forudsig resultatet af første halvleg. Hvis det endelige resultat er uafgjort, afregnes væddemålet som ugyldigt.

**1. halvleg – handicap x:y:** Du skal forudsige det endelige resultat af kampen under hensyntagen til handicap i parentes.

**1. halvleg – handicap:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

**1. halvleg – total:** På en bestemt værdi angivet i markedet vædder du på, om der vil være flere eller færre mål i løbet af 1. halvleg af kampen.

**1. halvleg – Hjemmeholdets total:** Du spiller på, om der vil være flere eller færre mål end den angivne grænse for hjemmeholdet i løbet af første halvleg.

**1. halvleg – Udeholdets total:** Du spiller på, om der vil være flere eller færre mål end den angivne grænse for udeholdet i løbet af første halvleg.

**1. halvleg - ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal mål scoret i 1. halvleg er et ulige eller lige tal; hvis slutresultatet er 0:0, afregnes væddemålene som lige.

**1. halvleg – 1x2 & total:** Forudsig, hvem der vinder 1. halvleg, og hvor mange mål (over/under) der scores i 1. halvleg.

**1. halvleg – sejrsmarginen:** Dette væddemål går ud på at forudsige, hvilket hold der vinder 1. halvleg, og med hvor stor en margin.

**1. halvleg – målinterval:** Forudsig inden for et valgt interval, hvor mange mål der i alt vil blive scoret af begge hold i 1. halvleg.

**1. halvleg - Hjemmeholdets målinterval:** Forudsig inden for et valgt interval, hvor mange mål

der i alt vil blive scoret af hjemmeholdet i 1. halvleg.

**1. halvleg – Udeholdets målinterval:** Forudsig inden for et valgt interval, hvor mange mål der i alt vil blive scoret af udeholdet i 1. halvleg.

### **Markeder for 2. halvleg**

**2. halvleg - 1x2:** Forudsig resultatet af 2. halvleg.

**2. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af 2. halvleg. Der er tre mulige resultater: 1X (ved afslutningen af 2. halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af 2. halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af 2. halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**2. halvleg – uafgjort ingen indsats:** Forudsig resultatet af anden halvleg. Hvis det endelige resultat er uafgjort, afregnes væddemålet som ugyldigt.

**2. halvleg – ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal scorede mål i 2. halvleg er et ulige eller lige tal; hvis slutresultatet er 0:0, afregnes væddemålene som lige.

### **Spillerspecialer**

**Spillerens mindste antal mål:** Du skal forudsige det mindste antal mål, en spiller vil score i løbet af kampen.

**Spillerens mål:** Forudsig, om det samlede antal mål, der scores af en bestemt spiller i løbet af kampen.

**X målscore:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer kampens X. mål **Sidste målscore:**

Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer kampens sidste mål

### **Håndbold-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

### **AMERIKANSK FODBOLD**

Alle væddemål på amerikansk fodbold er baseret på den ordinære spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

## **Hovedmarkeder:**

**MoneyLine (1-2):** Du skal ramme vinderen af kampen uanset pointspændet.

**Total (Under/Over):** Denne type væddemål består i at angive det samlede antal point i

kampen. **Hjemmeholdets total (Under/Over):** Væddemål, der består i at angive

hjemmeholdets samlede score. **Udeholdets total (Under/Over):** Væddemål, der består i at

angive udeholdets samlede score. **Race til x. point:** Forudsig, hvilket hold der først når X mål.

**Næste mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det næste mål. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet scorer), X (eller ingen scorer), 2 (udeholdet scorer).

**Næste scoretype:** Du skal forudsige, hvilken scoretype det X. mål vil blive scoret med. Der er fire mulige udfald: touchdown, field goal, safety, ingen.

**Kvartal med flest point:** Du skal forudsige, hvilket kvartal af kampen der vil blive scoret flest point i.

**Halvleg med flest point:** Du skal forudsige, hvilken halvleg af kampen der vil blive scoret flest point i.

**Bliver der forlænget spilletid:** Du skal forudsige, om der bliver forlænget spilletid eller ej.

**Ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal scorede point i løbet af kampen er et ulige eller lige tal; ellers, hvis slutresultatet er 0:0, afregnes væddemål som lige.

**Udeholdet ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal point, der scores i løbet af kampen af udeholdet, er et ulige eller lige tal. Hvis slutresultatet er 0:0, afregnes væddemålene som lige.

**Udeholdets ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal point, som udeholdet scorer i løbet af kampen, er et ulige eller lige tal. Hvis slutresultatet er 0:0, afregnes væddemålene som lige.

**Samlet antal touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal (over/under) touchdowns, der scores i løbet af kampen.

**Samlet antal scorede field goals:** Du skal forudsige det samlede antal (over/under) field goals, der scores i løbet af kampen.

**Samlet antal turnovers:** Du skal forudsige det samlede antal (over/under) turnovers, der registreres under kampen.

**Samlet antal sacks:** Du skal forudsige det samlede antal (over/under) sacks, der registreres under kampen. **X. field goal:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det X.

field goal under kampen. **Bliver der forlænget spilletid:** Gæt, om der bliver forlænget spilletid eller ej.

**Samlet antal pasforsøg:** Du skal forudsige det samlede antal pasforsøg foretaget af begge hold i løbet af en kamp.

**Samlet antal fuldførte kast:** Du skal forudsige det samlede antal fuldførte kast fra begge hold i løbet af en kamp.

**Samlet antal passing yards:** Du skal forudsige det samlede antal passing yards, som begge hold opnår i løbet af en kamp

**Samlet antal tacklinger:** Du skal forudsige det samlede antal tacklinger, som begge hold foretager i løbet af en kamp. **Samlet antal offensive yards:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som begge hold opnår i løbet af kampen

**Samlet antal modtagelser:** Du skal forudsige det samlede antal afsluttede kast, der fanges af spillere fra begge hold i løbet af en kamp

**Samlet antal touchdown-kast:** Du skal forudsige det samlede antal touchdown, der scores gennem luften af begge hold i løbet af en kamp

**Samlet antal rushing touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, som begge hold scorer på rushing-spil i løbet af en kamp

**Samlet antal modtagelsestouchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, der scores via fuldendte afleveringer af spillere fra begge hold i løbet af en kamp

**Samlet antal offensive touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, som begge hold scorer i løbet af en kamp

**Samlet antal modtagne yards:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som spillerne har opnået gennem fuldførte afleveringer i løbet af en kamp

**Samlet antal rushing-yards:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som alle spillere på begge hold har opnået gennem rushing-spil i løbet af en kamp

**Samlet antal rushing- og receiving-yards:** Du skal forudsige den samlede yardage, som begge hold opnår gennem rushing- og receiving-spil i løbet af en kamp

**Samlet antal passing- og rushing-yards:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som begge hold opnår gennem passing- og rushing-spil i løbet af en kamp

**Samlet antal tacklinger og assists:** Du skal forudsige det samlede antal tacklinger (både solo og assisterede), som forsvarsspillere har udført i løbet af en kamp

**Samlet antal scorede 2-point:** Du skal forudsige det samlede antal succesfulde 2-point-konverteringsforsøg fra begge hold i løbet af en kamp

**Samlet antal 2-point-forsøg:** Du skal forudsige det samlede antal forsøg fra begge hold på at score en 2-point-konvertering efter et touchdown i løbet af en kamp

**Samlet antal fumbles:** Du skal forudsige det samlede antal fumbles (både tabte og genvundne), som begge hold begår i løbet af en kamp

**Samlet antal passing yards brutto:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som et hold har vundet gennem passing plays i løbet af en kamp

**Hjemmeholdet - Z Touchdown-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra hjemmeholdet der vil score et touchdown med et bestemt nummer i kampen

**Udeholdet - Z Touchdown-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra udeholdet der vil score et touchdown med et bestemt nummer i kampen

**Hjemmehold – Sidste touchdown-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra hjemmeholdet der scorer det sidste touchdown i kampen

**Udeholdet - Sidste touchdown-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra udeholdet der scorer det sidste touchdown i kampen

### **Markeder for 1. halvleg**

**1. halvleg - 1x2:** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg. Valgmulighederne er 1 - hjemmeholdet, 2 - udeholdet og X - uafgjort. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – handicap:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af halvlegen. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – total:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i 1. halvleg vil være over eller under den angivne grænse. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg. Hvis halvlegen ender uafgjort, annulleres alle væddemål på dette marked. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – ulige/lige:** Du skal forudsige, om antallet af point scoret i løbet af 1. halvleg af kampen vil være ulige eller lige.

**1. halvleg – Hjemmeholdet ulige/lige:** Du skal forudsige, om antallet af point scoret af hjemmeholdet i 1. halvleg af kampen bliver ulige eller lige.

**1. halvleg – udeholdet ulige/lige:** Du skal forudsige, om antallet af point scoret af udeholdet i løbet af 1. halvleg af kampen bliver ulige eller lige.

**1. halvleg – næste mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det næste mål i 1. halvleg. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet scorer), X (uafgjort), 2 (udeholdet scorer).

**1. halvleg 1x2 & 1. halvlegs total:** Du skal forudsige både resultatet og det samlede antal mål (over/under) for 1. halvleg.

**1. halvleg handicap & 1. halvleg total:** Du skal forudsige både resultatet (under hensyntagen til handicap i parentes) og det samlede antal mål (over/under) for 1. halvleg.

1. halvleg – Spiller, der scorer touchdown: Du skal forudsige, hvilken spiller der vil score et touchdown i løbet af kampens første halvleg

1. halvleg – Scorede field goals: Du skal forudsige det samlede antal field goals, som begge hold scorer i løbet af 1. halvleg af kampen.

1. halvleg - Spillerens passing yards Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens passing yards i første halvleg vil være over eller under et bestemt antal.

1. halvleg - Spillerens passing touchdowns Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens passing touchdowns i første halvleg vil være over eller under et angivet antal.

1. halvleg - Spillerens modtagne yards Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens modtagne yards i første halvleg vil være over eller under et angivet tal.

1. halvleg - Spillerens modtagne touchdowns Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens modtagne touchdowns i første halvleg vil være over eller under et bestemt antal.

1. halvleg - Spillerens løbeyards Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens løbeyards i første halvleg vil være over eller under et bestemt antal.

1. halvleg - Spillerens rushing touchdowns Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens rushing touchdowns i første halvleg vil være over eller under et bestemt antal.

1. halvleg - Spillerens interceptions Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens interceptions i første halvleg vil være over eller under et angivet antal.

1. halvleg - Spillerens pasforsøg Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens pasforsøg i første halvleg vil være over eller under et angivet antal.

1. halvleg - Spillerens løbeforsøg Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens løbeforsøg i første halvleg vil være over eller under et angivet antal.

1. halvleg - Spillerens modtagelser Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens modtagelser i første halvleg vil være over eller under et bestemt antal.

1. halvleg - Spillerens løbe- og modtagelsesyards Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens samlede løbe- og modtagelsesyards i første halvleg vil være over eller under et angivet antal.

1. halvleg - Spillerens afsluttede kast Over/Under: Du skal forudsige, om spillerens afsluttede kast i første halvleg vil være over eller under et bestemt antal.

1. halvleg – Touchdown-scorer når som helst: Du skal forudsige, om spilleren vil score et touchdown på et hvilket som helst tidspunkt i første halvleg.

### **Markeder for 2. halvleg**

**2. halvleg - 1x2:** Du skal forudsige resultatet af 2. halvleg. Valgmulighederne er 1 – hjemmeholdet, 2 – udeholdet og X – uafgjort. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked. **2. halvleg –**

**handicap:** Du skal forudsige vinderen af 2. halvleg ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af halvlegen. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked. **2. halvleg – total**

**(Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal point scoret i 2. halvleg vil være over eller under det angivne handicap. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked. **2. halvleg –**

**uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af 2. halvleg. Hvis halvlegen ender uafgjort, annulleres alle væddemål på dette marked. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**2. halvleg – Touchdown-scorer når som helst:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil score et touchdown i løbet af kampens anden halvleg

**2. halvleg – Spillers passing yards over/under:** Du skal forudsige, om spillerens passing yards i 2. halvleg vil være over eller under et angivet antal.

**2. halvleg – Spillerens passing touchdowns Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens passing touchdowns i 2. halvleg vil være over eller under et angivet antal.

**2. halvleg – Spillerens modtagne yards Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens modtagne yards i 2. halvleg vil være over eller under et angivet tal.

- 2. halvleg - Spillerens modtagne touchdowns Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens modtagne touchdowns i anden halvleg vil være over eller under et bestemt antal.
- 2. halvleg - Spillerens løbeyards Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens løbeyards i anden halvleg vil være over eller under et angivet antal.
- 2. halvleg - Spillerens rushing touchdowns Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens rushing touchdowns i anden halvleg vil være over eller under et bestemt antal.
- 2. halvleg - Spillerens interceptions Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens interceptions i anden halvleg vil være over eller under et angivet antal.
- 2. halvleg - Spillerens pasforsøg Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens pasforsøg i anden halvleg vil være over eller under et angivet antal.
- 2. halvleg - Spillerens løbeforsøg Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens løbeforsøg i anden halvleg vil være over eller under et angivet antal.
- 2. halvleg - Spillerens modtagelser Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens modtagelser i anden halvleg vil være over eller under et angivet antal.
- 2. halvleg - Spillerens løbe- og modtagelsesyards Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens samlede løbe- og modtagelsesyards i anden halvleg vil være over eller under et angivet antal.
- 2. halvleg - Spillerens afsluttede kast Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens afsluttede kast i anden halvleg vil være over eller under et bestemt antal.
- 2. halvleg – Touchdown-scorer når som helst:** Du skal forudsige, om spilleren vil score et touchdown på et hvilket som helst tidspunkt i anden halvleg.
- 2. halvleg - Samlet antal field goals:** Du skal forudsige det samlede antal field goals, der scores i anden halvleg. **2. halvleg - Samlet antal touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, der scores i anden halvleg.
- 2. halvleg – Hjemmeholdets samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, som hjemmeholdet scorer i anden halvleg.
- 2. halvleg - Udeholdets samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, som udeholdet scorer i anden halvleg.
- 2. halvleg - Hjemmeholdets field goals:** Du skal forudsige det samlede antal field goals, der scores af hjemmeholdet i anden halvleg.
- 2. halvleg - Udeholdets field goals:** Du skal forudsige det samlede antal field goals, som udeholdet scorer i anden halvleg.
- 2. halvleg – 1x2:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder 2. halvleg
- 2. halvleg – uafgjort ingen indsats:** Forudsig resultatet af 2. halvleg. Hvis det endelige resultat er uafgjort, afregnes væddemålet som ugyldigt.

### **Kvartalsmarkeder**

**Kvartal – 1x2:** Du skal forudsige resultatet af det valgte kvartal. Valgmulighederne er 1 – hjemmeholdet, 2 – udeholdet og X – uafgjort. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette væddemål.

**Kvartal - total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i det valgte kvartal, vil være over eller under det angivne spread. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked. **Kvartal - uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af det valgte kvartal. Hvis kvartalet ender uafgjort, annulleres alle indsatser på dette marked. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked. **Kvartal - handicap:** Du skal forudsige vinderen af det valgte kvartal ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra kvartalets resultat. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. kvartal 1x2 & 1. kvartal total:** Du skal forudsige både resultatet og det samlede antal mål (over/under) for 1. kvartal.

**1. kvartal handicap & 1. kvartal total:** Du skal forudsige både resultatet (under hensyntagen til handicap i parentes) og det samlede antal mål (over/under) for 1. kvartal.

**X. kvartal – Begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold vil score i løbet af kampens X. kvartal

**X. kvartal – Spillerens pasningsyards over/under:** Du skal forudsige, om spillerens pasningsyards i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal – Spillerens passing touchdowns over/under:** Du skal forudsige, om spillerens passing touchdowns i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal – Spillerens modtagne yards Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens modtagne yards i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet tal.

**X. kvartal - Spillerens modtagne touchdowns Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens modtagne touchdowns i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal - Spillerens løbende yards Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens løbende yards i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet tal.

**X. kvartal - Spillerens rushing touchdowns Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens rushing touchdowns i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal - Spillerens interceptions Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens interceptions i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal - Spillerens pasforsøg Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens pasforsøg i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal - Spillerens løbeforsøg Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens løbeforsøg i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal - Spillerens modtagelser Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens modtagelser i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal - Spillerens løbe- og modtagelsesyards over/under:** Du skal forudsige, om spillerens samlede løbe- og modtagelsesyards i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal – Spillerens afsluttede kast Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens afsluttede kast i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet antal.

**X. kvartal – Touchdown-scorer når som helst:** Du skal forudsige, om spilleren vil score et touchdown på et hvilket som helst tidspunkt i det angivne kvartal.

**X. kvartal – Hjemmeholdets samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, som hjemmeholdet scorer i det angivne kvartal.

**X. kvartal – Field goals:** Du skal forudsige det samlede antal field goals, der scores i det angivne kvartal.

**X. kvartal – Hjemmeholdets field goals:** Du skal forudsige det samlede antal field goals, som hjemmeholdet scorer i det angivne kvartal.

**X. kvartal – Udeholdets field goals:** Du skal forudsige det samlede antal field goals, som udeholdet scorer i det angivne kvartal.

**X. kvartal – Ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point i det angivne kvartal vil være ulige eller lige. **X. kvartal – Samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal point i det angivne kvartal vil være over eller under et angivet tal.

**X. kvartal – 1x2:** Du skal forudsige kampens resultat (hjemmesejr, uafgjort eller udebanesejr) for det angivne kvartal.

**X. kvartal – Udeholdets samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, som udeholdet scorer i det angivne kvartal.

**X. kvartal – Samlet antal touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, der scores i det angivne kvartal.

**X. kvartal - Udeholdets samlede antal:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som udeholdet scorer i det angivne kvartal, vil være over eller under et angivet tal

**X. kvartal – Hjemmeholdets samlede antal:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som hjemmeholdet scorer i det angivne kvartal, vil være over eller under et angivet tal

### **Drive-markeder**

**x. drive, spil x – modstanderens spiltype:** Forudsig, om spillet vil være et løb eller en aflevering. Kun en fremadrettet aflevering tæller som et afleveringsspil pr. definition. En sack betragtes også som et afleveringsspil.

**x. drive-spil x – modstanderens afsluttede pas:** Forudsig, om der vil være et afsluttet pas under det angivne spil. Kun et fremadrettet pas tæller som et pasningsspil ifølge definitionen.

**x. drive-spil x – konkurrentens samlede antal vundne yards:** Forudsig det samlede antal yards, der opnås under det angivne spil. Yards opnået gennem straffe tages ikke i betragtning.

**x. drive-spil x – modstanderens nye first down:** Forudsig, om modstanderen vil opnå et nyt first down under det angivne spil. Et touchdown tæller kun som et nyt first down, når det scores af angrebet. First downs og yards opnået gennem straffe tages ikke i betragtning ved afregning.

**x. drive-spil x – konkurrentens sack:** Forudsig, om der vil være en sack eller ej i det angivne spil.

**x. drive – konkurrentens resultat:** Forudsig resultatet af konkurrentens angivne drive (punt, touchdown, field goal-forsøg). Andre resultater afgøres som "andet".

\*I tilfælde af ingen spil afgøres alle markeder med det næste spil eller annulleres, hvis drivet slutter, før det pågældende spil nås.

\*\* Hvis et drive afsluttes, før det pågældende spilnummer er nået, betragtes alle væddemål på det pågældende spil som ugyldige. Dette gælder også punts og field goals.

\*\*\* Field goal-yardage tæller ikke med i de samlede yard, der er opnået i et spil.

## **Spiller-specials**

Alle specialmarkeder for amerikanske fodboldspillere afgøres i henhold til den relevante officielle kilde.

**Spiller H2H-markeder:** Hvis den angivne spiller slet ikke deltager i kampen, afregnes væddemålene som ugyldige. I tilfælde af uafgjort mellem spillerne er væddemålene ugyldige.

**Spillerens passing yards:** Det består i at forudsige, hvor mange passing yards den specifikke spiller vil opnå. **Spillerens passing yards (mindst):** Det består i at forudsige, hvor mange passing yards den specifikke spiller mindst vil opnå

**Spillerens afsluttede kast:** Det består i at forudsige antallet af afsluttede kast, som den specifikke spiller vil registrere

**Spillerens afsluttede kast (mindst):** Det består i at forudsige, mindst hvor mange afsluttede kast den specifikke spiller vil registrere

**Spillerens touchdown-kast:** Det består i at forudsige antallet af touchdown-kast, som den specifikke spiller vil opnå

**Spillerens touchdown-kast (mindst):** Det består i at forudsige, mindst hvor mange touchdown-kast den specifikke spiller vil opnå

**Spillerens løbeforsøg:** Det består i at forudsige antallet af løbeforsøg, som den specifikke spiller vil registrere

**Spillerens løbeforsøg (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange løbeforsøg den specifikke spiller vil registrere

**Spillerens løbeyards:** Det består i at forudsige antallet af løbeyards, som den specifikke spiller vil registrere **Spillerens løbeyards (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange løbeyards den specifikke spiller vil registrere

**Spillerens rushing touchdowns:** Det består i at forudsige antallet af rushing touchdowns, som den specifikke spiller vil score

**Spillerens rushing touchdowns (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange rushing touchdowns den specifikke spiller vil registrere

**Spillerens modtagelser:** Det består i at forudsige antallet af modtagelser, den specifikke spiller vil registrere **Spillerens modtagelser (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange modtagelser den specifikke spiller vil registrere

**Spillerens modtagne yards:** Det består i at forudsige, hvor mange modtagne yards den specifikke spiller vil opnå

**Spillerens modtagne yards (mindst):** Det består i at forudsige, mindst hvor mange modtagne yards den specifikke spiller vil opnå.

**Spillerens modtagne touchdowns:** Det består i at forudsige, hvor mange modtagne touchdowns den specifikke spiller vil score

**Spillerens modtagne touchdowns (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange modtagne touchdowns den specifikke spiller vil registrere

**Spiller, der scorer det første touchdown:** Forudsig, hvilken spiller der vil score kampens første touchdown.

**Samlet antal interceptions kastet af QB:** Det består i at forudsige det samlede antal interceptions, som den specifikke spiller vil opnå

**Længste aflevering af QB:** Her skal du forudsige, hvor lang den længste aflevering den specifikke spiller vil registrere

**Spiller-sacks:** Det består i at forudsige antallet af sacks, som den specifikke spiller vil registrere

**Spillerens længste løb:** Det består i at forudsige det længste løb, den specifikke spiller vil registrere.

**Første rush-forsøg af SPILLER:** Forudsig, hvilken spiller der vil registrere det første rush-forsøg i kampen.

**Første modtagelse af SPILLER:** Forudsig, hvilken spiller der vil registrere kampens første modtagelse.

**Første aflevering af QB:** Forudsig, hvilken QB der vil registrere kampens første aflevering.

**Længste løb i kampen:** Forudsig, hvilken spiller der vil registrere det længste løb i kampen.

**Længste modtagelse i kampen:** Forudsig, hvilken spiller der vil registrere den længste modtagelse i kampen.

**Head-to-head spiller passing yards:** Det består i at forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest passing yards i kampen.

**Head-to-head spiller-pass-completions:** Det består i at forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest pass-completions i kampen.

**Head-to-head spiller rush yards:** Det består i at forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest rush yards i kampen.

**Head-to-head spiller-modtagelsesyards:** Her skal du forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest modtagelsesyards i kampen.

**Head-to-head spiller-modtagelser:** Her skal du forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest modtagelser i kampen.

**Spillerens mindste antal løb:** Du skal forudsige, hvor mange løb den nævnte spiller mindst vil registrere. **Spiller (forsvar), der vil lave en interception:** Du skal forudsige, om den nævnte spiller vil registrere en interception.

**Spillerens første rush:** Du skal forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere det første rush.

**Spillerens mindst antal løbeforsøg:** Du skal forudsige, hvor mange løbeforsøg den nævnte spiller mindst vil registrere.

**Spillerens mindst antal løbeyards:** Du skal forudsige, hvor mange løbeyards den angivne spiller mindst vil registrere.

**Spillerens løbetouchdowns (mindst):** Du skal forudsige, hvor mange løbetouchdowns den angivne spiller mindst vil score. **Spillerens modtagelser (mindst):** Du skal forudsige, hvor mange modtagelser den angivne spiller mindst vil have. **Spillerens modtagne yards (mindst):** Du skal forudsige, hvor mange modtagne yards den angivne spiller mindst vil opnå.

**Spillerens modtagne touchdowns mindst:** Du skal forudsige mindst, hvor mange modtagne touchdowns den angivne spiller vil score.

**Spillerens touchdowns mindst:** Du skal forudsige mindst, hvor mange touchdowns den angivne spiller vil score.

**Spillerens pasforsøg:** Du skal forudsige, hvor mange pasforsøg (over/under) den angivne spiller vil registrere.

**Spillerens længste afsluttede pas:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil registrere de længste afsluttede pas.

**Spillerens løbe- og modtagelsesyards:** Du skal forudsige, hvor mange løbe- og modtagelsesyards (over/under) den angivne spiller vil opnå.

**Spillerens sparkpoint:** Du skal forudsige, hvor mange sparkpoint (over/under) den angivne spiller vil score.

**Spillerens kastede interceptions:** Du skal forudsige, hvor mange interceptions (over/under) den angivne spiller vil registrere.

**Spillerens længste modtagelse:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil registrere den længste modtagelse. **Spillerens samlede tacklinger:** Du skal forudsige, hvor mange tacklinger (over/under) den angivne spiller vil registrere. **Spillerens samlede sacks:** Du skal forudsige, hvor mange sacks (over/under) den angivne spiller vil registrere.

**Spillerens passing yards i 1. halvleg:** Du skal forudsige, hvor mange passing yards (over/under) den angivne spiller vil opnå i 1. halvleg.

**Spillerens TD'er i 1. halvleg:** Du skal forudsige, hvor mange TD'er (over/under) den angivne spiller vil opnå i 1. halvleg.

**Spillerens første rush:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil registrere den første rush.

**Spillerposition ved 1. TD:** Du skal forudsige, hvilken position den angivne spiller vil have ved sin første TD. **Spillerposition ved sidste TD:** Du skal forudsige, hvilken position den angivne spiller vil have ved sin sidste TD. **QB, der får en interception:** Du skal forudsige, om den angivne QB vil få en interception.

**QB's længste aflevering:** Du skal forudsige, hvilken QB der vil registrere den længste aflevering.

**QB's første aflevering:** Du skal forudsige, hvilken QB der vil registrere den første aflevering.

**Enhver QB, der kaster for 300+ yards:** Du skal forudsige, om en af de angivne QB'er vil registrere et kast på 300+ yards.

**Enhver QB, der kaster for 350+ yards:** Du skal forudsige, om en af de angivne QB'er vil registrere et kast på 350+ yards.

**En hvilken som helst QB, der kaster for 400+ yards:** Du skal forudsige, om en hvilken som helst af de anførte QB'er vil registrere et kast på 400+ yards.

**Enhver spiller, der løber 100+ yards:** Du skal forudsige, om en af de anførte spillere vil løbe 100+ yards.

**Enhver spiller, der løber 150+ yards:** Du skal forudsige, om en af de anførte spillere vil løbe 150+ yards.

**Enhver spiller, der får 100+ modtagne yards:** Du skal forudsige, om en af de anførte spillere vil opnå 100+ modtagne yards.

**Enhver spiller med 150+ modtagne yards:** Du skal forudsige, om en af de anførte spillere vil opnå 150+ modtagne yards.

**Flest modtagne yards:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil opnå flest modtagne yards. **Flest kastede yards Spiller 1 vs Spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil opnå flest kastede yards.

**Flest afsluttede kast Spiller 1 vs Spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil opnå flest afsluttede kast.

**Flest løbeyards spiller 1 mod spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de angivne spillere der vil opnå flest løbeyards.

**Flest modtagne yards Spiller 1 vs Spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil opnå flest modtagne yards.

**Flest modtagelser Spiller 1 vs Spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil registrere flest modtagelser.

**Flest afleveringer Spiller 1 vs Spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest afleveringer.

**Flest mål Spiller 1 vs Spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil score flest mål. **Flest marks Spiller 1 vs Spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil opnå flest marks.

**Flest passing-TDs Spiller 1 vs Spiller 2:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil registrere flest passing touchdowns.

**Flest løbeyards:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil registrere flest løbeyards.

**Flest modtagne yards:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil registrere flest modtagne yards. **Flest 1st downs:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil registrere flest 1st downs.

**Flest sacks:** Du skal forudsige, hvilken af de anførte spillere der vil registrere flest sacks.

**Spillerens samlede antal pasforsøg:** Du skal forudsige, hvor mange pasforsøg den angivne spiller mindst vil registrere.

**Spillerens pasforsøg over/under:** Du skal forudsige, om den givne spillers pasforsøg vil ligge over eller under de givne linjer.

**Spillerens samlede antal pass-interceptions:** Du skal forudsige, hvor mange pass-interceptions den angivne spiller mindst vil opnå.

**Over/under på spillernes antal afværgede afleveringer:** Du skal forudsige, om de angivne spilleres antal afværgede afleveringer vil ligge over eller under de angivne grænser.

**Spillerens samlede antal tacklinger:** Du skal forudsige, hvor mange tacklinger den angivne spiller mindst vil registrere.

**Spillerens tacklinger over/under:** Du skal forudsige, om den givne spillers tacklinger vil ligge over eller under de angivne grænser.

**Spillerens samlede antal sacks:** Du skal forudsige, hvor mange sacks den angivne spiller mindst vil registrere.

**Spillerens sacks over/under:** Du skal forudsige, om den givne spillers sacks vil ligge over eller under de angivne grænser.

**Spillerens samlede antal interceptions:** Du skal forudsige mindst, hvor mange interceptions den angivne spiller vil registrere.

**Spillerens interceptions over/under:** Du skal forudsige, om den angivne spillers interceptions vil ligge over eller under de angivne grænser.

**Spillerens passing yards over/under:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil kaste for mere eller mindre end et forudbestemt antal yards i løbet af en kamp

**Spillerens afsluttede kast over/under:** Du skal forudsige, om quarterbacken vil kaste flere (over) eller færre (under) afsluttede kast end et forudbestemt antal.

**Spillerens passing touchdowns Over/Under:** Du skal forudsige, om den angivne spiller vil kaste flere (Over) eller færre (Under) touchdowns end det fastsatte antal.

**Spillerens løbeyards Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil løbe for flere eller færre yards end et forudbestemt antal i løbet af en kamp.

**Spillerens modtagne yards Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil akkumulere flere eller færre modtagne yards end et fastsat antal i løbet af en kamp

**Spillerens modtagne touchdowns Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil score flere eller færre touchdowns end et forudbestemt antal i løbet af en kamp.

**Spillerens modtagelser Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller (typisk en kicker) vil score flere eller færre field goals end et fastsat antal i løbet af en kamp

**Spillerens field goals Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt kicker vil score flere eller færre field goals end et forudbestemt antal i løbet af en kamp.

**Spillerens assists Over/Under:** Du skal forudsige, om den angivne spiller vil lave flere (Over) eller færre (Under) assisterede tacklinger end det antal, der er fastsat af bookmakeren.

**Spillerens længste afsluttede pas Over/Under:** Du skal forudsige, om det længste afsluttede pas fra en bestemt quarterback vil være over eller under en fastsat afstand i løbet af en kamp

**Spillerens længste afsluttede pas Over/Under:** Du skal forudsige, om det længste afsluttede pas af en bestemt quarterback vil være over eller under en fastsat afstand i løbet af en kamp

**Spillerens længste modtagelse Over/Under:** Du skal forudsige, om den længste modtagelse af en bestemt spiller vil være over eller under en fastsat afstand i løbet af en kamp

**Spillers løbeforsøg Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil bære bolden flere eller færre gange end et fastsat antal i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal sacks:** Du skal forudsige, om det samlede antal sacks registreret af hjemme- eller udeholdet i løbet af en kamp vil være mere eller mindre end et forudbestemt antal

**Spillerens længste løb Over/Under:** Du skal forudsige, om den længste løbeforsøg af en bestemt spiller vil være over eller under en fastsat afstand i løbet af en kamp.

**Spillers defensive interceptions Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt defensiv spiller vil registrere flere eller færre interceptions end et fastsat antal i løbet af en kamp.

**Spillers defensive tacklinger og assists Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt defensiv spiller vil registrere flere eller færre tacklinger og assists tilsammen end et fastsat antal i løbet af en kamp.

**Første touchdown-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer kampens første touchdown

**Sidste touchdown-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer kampens sidste touchdown

**Touchdown-scorer når som helst:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil score et touchdown på et hvilket som helst tidspunkt i løbet af kampen

**Spillerens passing og rushing yards Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt spillers samlede passing eller rushing yards vil ligge over eller under en fastsat grænse i løbet af en kamp

**Spillerens fumbles Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil fumble bolden et bestemt antal gange i løbet af kampen

**Spillerens tabte fumbles Over/Under:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil miste bolden på grund af en fumble et bestemt antal gange i løbet af kampen

**Scoret ekstrapoint:** Du skal forudsige, om et hold vil score et ekstrapoint efter et touchdown

**Spillerens samlede løbeforsøg-milepæle:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for løbeforsøg.

**Spillerens samlede antal pasforsøg:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for antal pasforsøg.

**Milepæle for spillerens samlede antal modtagelsesforsøg:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for modtagelsesforsøg.

**Milepæle for spillerens samlede antal passing yards:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for passing yards.

**Milepæle for spillerens samlede antal touchdown-kast:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for antallet af touchdown-kast.

**Milepæle for spillerens samlede modtagne yards:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for modtagne yards.

**Milepæle for spillerens samlede løbeyards:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for løbeyards.

**Milepæle for spillerens samlede antal modtagelser:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for modtagelser.

**Milepæle for spillerens samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige, om spilleren vil nå en bestemt milepæl for antallet af touchdowns.

**Touchdown-scorer på et hvilket som helst tidspunkt:** Du skal forudsige, om en spiller vil score et touchdown på et hvilket som helst tidspunkt i kampen. **Spillerens løbeforsøg – Over/Under:** Du skal forudsige, om spillerens løbeforsøg vil ligge over eller under et angivet antal.

\*Hvis en spiller ikke deltager i kampen, betragtes alle væddemål som ugyldige.

## **Hold-specials**

**Hjemmeholdets/Udeholdets punts:** Du skal forudsige, hvor mange punts (over/under) Hjemmeholdet/Udeholdet vil registrere.

**Hjemmeholdet/Udeholdet 2 sacks:** Du skal forudsige, hvor mange sacks (over/under)

hjemmeholdet/udeholdet vil registrere.

**Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal field goals:** Du skal forudsige, hvor mange field goals (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil score.

**Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal field goals 2-vejs:** Du skal forudsige, hvor mange field goals (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil score.

**Hjemmeholdet/Udeholdet samlet antal turnovers:** Du skal forudsige, hvor mange samlede turnovers (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil registrere.

**Hjemmeholdet/Udeholdet scorer i deres første drive:** Du skal forudsige, om Hjemmeholdet/Udeholdet vil score i deres første drive.

**Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige, hvor mange touchdowns (over/under) Hjemmeholdet/Udeholdet vil score.

**Hjemmeholdets/Udeholdets længste punt:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere den længste punt.

**Hjemmeholdets/Udeholdets korteste punt:** Du skal forudsige, hvilket punt der bliver det korteste, som Hjemmeholdet/Udeholdet vil registrere.

**Hjemmeholdets/udebaneholdets samlede punt-yardage:** Du skal forudsige, hvilken samlet punt-yardage (over/under) hjemmeholdet/udebaneholdet vil opnå.

**Hjemmeholdets/Udeholdets nettoangrebsyard:** Du skal forudsige, hvor mange nettoangrebsyard (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil opnå.

**Hjemmeholdets/Udeholdets rushing yards:** Du skal forudsige, hvor mange rushing yards (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil opnå.

**Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal 4th down-konverteringer:** Du skal forudsige, hvor mange 4th down-konverteringer (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil opnå.

**Hjemmeholdets/Udeholdets rushing touchdowns:** Du skal forudsige, hvor mange rushing touchdowns (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil opnå.

**Hjemmeholdets/Udeholdets samlede point i første halvleg:** Du skal forudsige, hvor mange point (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil score i første halvleg.

**Hjemmeholdets/udebaneholdets samlede field goal-yardage:** Du skal forudsige, hvor mange samlede field goal-yardage (over/under) hjemmeholdet/udebaneholdet vil opnå.

**Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal rushing touchdowns:** Du skal forudsige, hvor mange rushing touchdowns (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil score.

**Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal 1st downs:** Du skal forudsige, hvor mange 1st downs (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil opnå.

**Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal 3rd down-konverteringer:** Du skal forudsige, hvor mange 3rd down-konverteringer (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil opnå.

**Resultat af hjemmeholdets/udeholdets første drive:** Du skal forudsige, hvad resultatet af hjemmeholdets/udeholdets første drive bliver.

**Hjemmeholdets/Udeholdets første scoring:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først.

**Hjemmeholdets/Udeholdets vundne halvlege:** Du skal forudsige, hvilke halvlege hjemmeholdet/udeholdet vinder. **Hjemmeholdets/Udeholdets vundne kvartaler:** Du skal forudsige, hvilke kvartaler hjemmeholdet/udeholdet vinder.

**Vil hjemmeholdet/udeholdet score flere point i:** Du skal forudsige, i hvilken af de givne tidsrammer hjemmeholdet/udeholdet vil score flere point.

**1. halvleg – Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige, hvor mange touchdowns (over/under) Hjemmeholdet/Udeholdet vil score i første halvleg.

**2. halvleg – Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige, hvor mange touchdowns (over/under) Hjemmeholdet/Udeholdet vil score i anden halvleg.

**1. halvleg – Hjemmeholdets/Udeholdets field goals:** Du skal forudsige, hvor mange field goals (over/under) hjemmeholdet/udeholdet vil score i første halvleg.

**2. halvleg - Hjemmeholdets/Udeholdets field goals:** Du skal forudsige, hvor mange field goals (over/under) Hjemmeholdet/Udeholdet vil score i anden halvleg.

**Hjemmeholdet/Udeholdet scorer først og vinder kampen:** Du skal forudsige, om Hjemmeholdet/Udeholdet scorer først og vinder kampen.

**Hjemmeholdet/Udeholdet scorer først og taber kampen:** Du skal forudsige, om Hjemmeholdet/Udeholdet vil score først og tabe kampen.

**Hjemmeholdet/Udeholdet scorer i hvert kvartal:** Du skal forudsige, om Hjemmeholdet/Udeholdet vil score i hvert kvartal.

**Hjemmeholdet/Udeholdet scorer i begge halvlege:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet/udeholdet vil score i begge halvlege.

**Hjemmeholdet/Udeholdet vinder alle kvartaler:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet/udeholdet vinder alle kvartaler.

**Hjemmeholdet/Udeholdet vinder begge halvlege:** Du skal forudsige, om Deltager 1/Deltager 2 vinder begge halvlege.

**Hjemmeholdet/Udeholdet får 1. down:** Du skal forudsige, om Deltager 1/Deltager 2 får 1. down.

**Hvilket hold scorer det længste field goal:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det længste field goal.

**Hold med længste kickoff-retur i kampen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere den længste kickoff-retur i kampen.

**Hold med længste spil fra scrimmage:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere det længste spil fra scrimmage i kampen.

**Holdet med flest 3rd down-konverteringer i kampen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil opnå flest 3rd down-konverteringer i kampen.

**Hold med flest offensive spil i kampen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere flest offensive spil i kampen.

**Hold med flest accepterede strafyards i kampen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere flest accepterede strafyards i kampen.

**Hold med flest punts:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere flest punts i kampen.

**Hold med det mest scorende kvartal:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere det mest scorende kvartal i kampen.

**Et hold scorer tre gange i træk:** Du skal forudsige, om mindst et hold vil score tre gange i træk.

**Første hold, der kommer ind i red zone:** Du skal forudsige, hvilket hold der kommer ind i red zone først.

**Første hold, der scorer inden for den røde zone:** Du skal forudsige, hvilket hold der først scorer fra inden for den røde zone.

**Holdet med mest boldbesiddelse:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil have mest boldbesiddelse i kampen.

**Holdet, der scorer det længste touchdown:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil score det længste touchdown i kampen.

**Holdet, der scorer det første touchdown:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første touchdown i kampen.

**Holdet, der scorer det sidste touchdown:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste touchdown i kampen.

**Holdet, der begår den første turnover:** Du skal forudsige, hvilket hold der begår den første turnover i kampen.

**Hold, der ikke begår turnovers:** Du skal forudsige, hvilket hold der ikke begår turnovers i kampen.

**Hold, der vinder lodtrækningen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder lodtrækningen.

**Første hold til at punte:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil punte først.

**Første hold, der sparker tre gange:** Du skal forudsige, hvilket hold der først sparker tre gange.

**Hvilket hold får den længste brutto-punt:** Du skal forudsige, hvilket hold der får den længste brutto-punt i kampen.

**Hold med længste punt-return i kampen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere den længste punt-return i kampen.

**Holdet, der scorer det korteste touchdown:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere det korteste touchdown i kampen.

**Holdet med det længste drive (yards), der resulterer i et touchdown:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere det længste drive (i yards), der resulterer i et touchdown.

**Holdet med det længste drive (yards), der resulterer i et scoret field goal:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere det længste drive (i yards), der resulterer i et scoret field goal.

**Holdet, der scorer det sidste field goal:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste field goal.

**Første hold til at få et first down:** Du skal forudsige, hvilket hold der først får et first down.

**Hold, der begår kampens første turnover:** Du skal forudsige, hvilket hold der begår kampens første turnover.

**Holdet med det længste field goal:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil have det længste field goal. **Holdet, der begår den første accepterede straf:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil begå den første accepterede straf.

**Holdet med det længste field goal:** Du skal forudsige, hvilket hold der får det længste field goal. **Holdet med flest passing yards:** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest passing yards. **Holdet med flest rushing yards:** Du skal forudsige, hvilket hold der får flest rushing yards. **Holdet med flest begåede turnovers:** Du skal forudsige, hvilket hold der begår flest turnovers. **Sidste hold, der scorer i 1. halvleg:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer sidst i

1. halvleg.

**Holdet, der scorer det X. touchdown:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det X. touchdown.

**Vil hjemmeholdet/udeholdet score på deres første drive:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet/udeholdet vil score på deres første drive.

**X. kvartal – Hjemmeholdets/Udeholdets samlede antal touchdowns:** Du skal forudsige, hvor mange touchdowns (over/under) Hjemmeholdet/Udeholdet vil score i det X. kvartal.

**X. kvartal – Hjemmeholdets/Udeholdets field goals:** Du skal forudsige, hvor mange field goals (over/under) Hjemmeholdet/Udeholdet vil score i det X. kvartal.

**Første hold, der krydser 50-yard-linjen:** Du skal forudsige, hvilket holds angreb der først krydser 50-yard-linjen.

**Holdet med det korteste field goal:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil have det korteste field

goal. **Holdet med det kvartal med flest point:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil have det

kvartal med flest point. **Holdet med det kvartal med færrest point:** Du skal forudsige, hvilket hold

der vil have det kvartal med færrest point. **Holdet, der først tager en coach-udfordring:** Du skal

forudsige, hvilket hold der først vil tage en coach-udfordring. **Holdet, der tager den første**

**timeout:** Du skal forudsige, hvilket hold der først tager en timeout.

**Holdet, der registrerer den første sack:** Du skal forudsige, hvilket hold der registrerer den første sack.

**Hold, der tager den første timeout:** Du skal forudsige, hvilket hold der tager den første timeout.

**Største føring (et af holdene) O/U:** Du skal forudsige, hvilken føring der bliver den største i kampen (over/under) for et af holdene.

**Vinder det hold, der vinder lodtrækningen, også kampen:** Du skal forudsige, om det hold, der vinder lodtrækningen, også vinder kampen.

**Vil hjemmeholdet/udeholdet vinde lodtrækningen og vinde kampen:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet/udeholdet vil vinde lodtrækningen og vinde kampen.

**Vil begge hold føre i 1. halvleg:** Du skal forudsige, om begge hold vil føre i 1. halvleg.

**Vil begge hold føre i 2. halvleg:** Du skal forudsige, om begge hold vil føre i 2. halvleg.

**Vil begge hold føre i 4. kvartal:** Du skal forudsige, om begge hold vil føre i 4. kvartal.

**Det hold, der scorer først, vinder:** Du skal forudsige, om det hold, der scorer først, også

vinder kampen. **Det hold, der scorer sidst, vinder:** Du skal forudsige, om det hold, der

scorer sidst, også vinder kampen. **Et af holdene scorer fire gange i træk:** Du skal

forudsige, om et af holdene vil score fire gange i træk.

**Hvert hold scorer et touchdown i hver halvleg:** Du skal forudsige, om hvert hold vil score mindst et touchdown i hver halvleg.

**Hvert hold scorer to touchdowns i hver halvleg:** Du skal forudsige, om hvert hold vil score mindst to touchdowns i hver halvleg.

**Et af holdene scorer 40+ point:** Du skal forudsige, om et af holdene vil score 40+ point.

**Tre scoringer i træk af et af holdene:** Du skal forudsige, om et af holdene vil score tre gange i træk i kampen.

**Vil hjemmeholdet/udeholdet score på deres første drive:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet/udeholdet vil score på deres første drive.

**Begge hold scorer 19,5 / 24,5 / 29,5:** Du skal forudsige, om begge hold vil score 19,5 eller 24,5 eller 29,5 point i kampen.

**Hjemme-/Udeholdets samlede point:** Du skal forudsige, hvor mange point hjemme-/udeholdet vil score i en kamp.

**Hjemme-/Udehold – Samlede angrebsyards:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som hjemme- eller udeholdet opnår i løbet af kampen

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal rushing touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal rushing touchdowns, som hjemme- eller udeholdet scorer i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udeholdets samlede antal modtagelser:** Du skal forudsige det samlede antal fuldførte modtagelser, som spillerne fra begge hold har lavet i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal tabte fumbles:** Du skal forudsige det samlede antal tabte fumbles af hjemme-/udeholdet i løbet af en kamp

**Samlet antal tabte fumbles:** Du skal forudsige det samlede antal tabte fumbles for begge hold i løbet af en kamp  
**Hjemme-/Udehold – Forsvar eller specialteam, der scorer et touchdown:** Du skal forudsige, om enten forsvaret eller specialteamet (f.eks. kick return-holdet) for hjemme- eller udeholdet vil score et touchdown i løbet af kampen

**Hjemme-/Udehold - Samlet antal modtagne yards:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som hjemme- eller udeholdet opnår gennem fuldførte pas i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal modtagne touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, der scores gennem fuldførte afleveringer af hjemme- eller udeholdet i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal passing touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, der kastes af quarterbackes for hjemme- eller udeholdet i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlede passing yards:** Du skal forudsige den samlede yardage, som quarterbackes opnår gennem fuldførte afleveringer for hjemme- eller udeholdet i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal offensive touchdowns:** Du skal forudsige det samlede antal touchdowns, der scores af hjemme- eller udeholdet i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlede løbe- og modtagelsesyards:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som hjemme- eller udeholdet opnår gennem løbe- og modtagelsespil i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal defensive tacklinger:** Du skal forudsige det samlede antal tacklinger, som forsvaret for hjemme- eller udeholdet har lavet i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal defensive tacklinger og assists:** Du skal forudsige det samlede antal tacklinger (både solo og assisterede), der udføres af hjemme- eller udeholdets forsvar i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold - Samlet antal løbeforsøg:** Du skal forudsige det samlede antal løbeforsøg foretaget af hjemme- eller udeholdet i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold - Samlet antal passing yards brutto:** Du skal forudsige det samlede antal yards, som hjemme- eller udeholdet opnår gennem passing-spil i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold - Samlet antal scorede 2-point:** Du skal forudsige det samlede antal succesfulde 2-point-konverteringsforsøg foretaget af hjemme- eller udeholdet i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold - Samlet antal 2-point-forsøg:** Du skal forudsige det samlede antal forsøg fra hjemme- eller udeholdet på at score en 2-point-konvertering efter et touchdown i løbet af en kamp

**Hjemme-/Udehold – Samlet antal fumbles (inkl. OT):** Du skal forudsige det samlede antal fumbles (både tabte og genvundne) begået af hjemme- eller udeholdet i løbet af en kamp

### **Andre statistiske markeder**

**Længste scorede field goal:** Du skal forudsige, hvilket der bliver det længste scorede field goal (over/under) i kampen.

**Korteste scorede field goal:** Du skal forudsige, hvilket der bliver det korteste scorede field goal (over/under) i kampen.

**Resultat af første drive:** Du skal forudsige resultatet af det første drive.

**Kampens første offensive spil:** Du skal forudsige, hvilket spil der bliver kampens første offensive spil. **Samlet antal accepterede straffe:** Du skal forudsige, hvilket samlet antal straffe der bliver accepteret (over/under) i kampen.

**Samlet antal pasforsøg:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal pasforsøg (over/under) i kampen vil være.

**Samlet antal fuldførte pas:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal fuldførte pas (over/under) i kampen vil være.

**Samlet antal pasningsyards:** Du skal forudsige, hvor mange pasningsyards der samlet set vil blive opnået i kampen (over/under).

**Samlet antal 1st downs:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal 1st downs (over/under) bliver i kampen.

**Samlet antal punts:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal punts (over/under) i kampen bliver.

**Samlet antal TD'er 2-vejs:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal touchdowns (over/under) i kampen bliver.

**Samlet antal interceptions:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal interceptions (over/under) i kampen bliver.

**Samlet antal defensive tacklinger:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal defensive tacklinger (over/under) i kampen vil være.

**Længste scorede touchdown:** Du skal forudsige, hvad det længste scorede touchdown (over/under) i kampen vil være.

**Korteste scorede touchdown:** Du skal forudsige, hvad det korteste scorede touchdown (over/under) i kampen vil være.

**X. kvartal - samlet antal touchdowns:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal touchdowns (over/under) vil være i det X. kvartal.

**1. halvleg - field goals:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal field goals (over/under) vil være i 1. halvleg.

**X. kvartal – field goals:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal field goals (over/under) vil være i X. kvartal.

**Samlet antal trøjenumre for touchdown-scorere (2-point-konverteringer tæller ikke):** Du skal forudsige, hvad det samlede antal trøjenumre for touchdown-scorere (over/under) vil være i kampen.

**Vil der blive misset et ekstrapoint efter en touchdown? (Kun spark):** Du skal forudsige, om der vil blive misset et ekstrapoint efter en touchdown (kun spark).

**Vil kampen blive afgjort med præcis 3 point:** Du skal forudsige, om kampen vil blive afgjort med præcis 3 point.

**Vil der være en 2-point-konvertering:** Du skal forudsige, om der vil være en 2-point-konvertering.

**Uafgjort efter 0-0:** Du skal forudsige, om kampen vil ende uafgjort efter 0-0.

**Samlet antal TD'er 3-vejs:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal touchdowns (over/under) i kampen vil være.

**Første scoringsmetode 3-vejs:** Du skal forudsige, hvilken der vil være den første scoringsmetode (3-vejs). **Første scoringsmetode 6-vejs:** Du skal forudsige, hvilken der vil være den første scoringsmetode (6-vejs). **Første turnover-type 3-vejs:** Du skal forudsige, hvilken der vil være den første turnover-type (3-vejs).

**Første offensive spil i kampen:** Du skal forudsige, hvilket der bliver det første offensive spil i kampen.

**Sidste scoringsmetode:** Du skal forudsige, hvilken der bliver den sidste scoringsmetode.

**Resultatet af den første coaches challenge:** Du skal forudsige, hvad resultatet af den første coaches challenge bliver. **Hvor mange spillere vil forsøge et kast:** Du skal forudsige, hvor mange spillere (over/under) der vil forsøge et kast.

**Hvem får flest first downs:** Du skal forudsige, hvem der får flest first downs.

**Safety:** Du skal forudsige, om der vil blive scoret en safety.

**Vellykket 2-point-konvertering:** Du skal forudsige, om der vil være en vellykket 2-point-konvertering.

**Halvleg – samlet antal sange:** Du skal forudsige, hvor mange sange der vil blive spillet i halvlegen.

**Trøjenummer på den første touchdown-scorer:** Du skal forudsige trøjenummeret på den første touchdown-scorer **Samlet bruttopunt-yardage:** Du skal forudsige, hvad den samlede bruttopunt-yardage (over/under) vil være i kampen.

**Længde (yards) på det længste drive:** Du skal forudsige, hvor lang det længste drive vil være (over/under yards) i kampen.

**Nettoyord vundet på kampens første drive:** Du skal forudsige, hvor mange nettoyord der vil blive vundet på kampens første drive (over/under).

**Yards ved første score:** Du skal forudsige, hvor mange yards der vil blive vundet ved den første score (over/under).

**Første touchdown-yards:** Du skal forudsige, hvor mange yards det første touchdown vil være (over/under). **Afstanden til det første vellykkede field goal:** Du skal forudsige, hvor lang afstanden til det første vellykkede field goal vil være (over/under yards) i kampen.

**Samlede field goal-yards:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal field goal-yards (over/under) vil være i kampen.

**Samlet antal 3rd down-konverteringer:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal 3rd down-konverteringer (over/under) i kampen vil være.

**Samlet antal 4. down-konverteringer:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal 4. down-konverteringer (over/under) i kampen vil være.

**Samlet antal kickoffs:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal kickoffs (over/under) bliver i kampen. **Samlet antal netto offensive yards:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal netto offensive yards (over/under) bliver i kampen.

**Samlet antal spillere med et pasforsøg:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal spillere med et pasforsøg (over/under) i kampen vil være.

**Samlet antal spillere med modtagelser:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal spillere med modtagelser (over/under) i kampen vil være.

**Samlet antal spillere med løbeforsøg:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal spillere med løbeforsøg (over/under) i kampen vil være.

**Samlet antal løbeforsøg:** Du skal forudsige, hvad det samlede antal løbeforsøg (over/under) vil være i kampen.

**Samlet antal touchdown-yard:** Du skal forudsige, hvor mange touchdown-yard der samlet set vil blive scoret (over/under) i kampen.

**Samlet antal touchdown-kast:** Du skal forudsige, hvor mange touchdown-kast der samlet set vil blive kastet (over/under) i kampen.

**Største føring i kampen:** Du skal forudsige, hvad den største føring (over/under) i kampen vil være.

**Flest fuldendte kast i streg af en af de startende QB'er:** Du skal forudsige, hvad det højeste antal fuldendte kast i streg af en af de startende QB'er vil være.

**Vellykket 2-point-konvertering:** Du skal forudsige, om der vil være en vellykket 2-point-konvertering.

**Korrekt forudsigelse af møntkast:** Du skal forudsige, om møntkastet vil blive forudsagt korrekt.

**Åbningskickoff bliver en touchback:** Du skal forudsige, om åbningskickoffet bliver en touchback.

**Et spark rammer stolpen:** Du skal forudsige, om et spark vil ramme stolpen.

**Vil der være en octopus:** Du skal forudsige, om der vil være en octopus.

**Vil et hvilket som helst punt resultere i en touchback:** Du skal forudsige, om et hvilket som helst punt vil resultere i en touchback.

**Vil der være en blokeret punt:** Du skal forudsige, om der vil være en blokeret punt.

**Vil der være en fake punt eller FG:** Du skal forudsige, om der vil være en fake punt eller FG.

**Vil der være et punt, der returneres til et touchdown:** Du skal forudsige, om der vil være et punt, der returneres til et touchdown.

**1. drive – Field goal score:** Du skal forudsige, om der vil blive scoret et field goal i det første drive.

**Et af holdene scorer et touchdown i deres åbningsdrive:** Du skal forudsige, om et af holdene vil score et touchdown i deres åbningsdrive.

**Offensiv scoring i kampens 1. drive:** Du skal forudsige, om der vil være en offensiv scoring i kampens 1. drive.

**1. field goal – efter 14:00 minutter:** Du skal forudsige, om det første field goal vil blive scoret efter

14:00 minutter.

**Første score – efter 7:00 minutter:** Du skal forudsige, om den første score vil blive scoret efter 7:00 minutter.

**Første touchdown – efter 10:00 minutter:** Du skal forudsige, om det første touchdown vil blive scoret efter 10:00 minutter.

**Vil der blive scoret et vellykket field goal i alle fire kvartaler:** Du skal forudsige, om der vil blive scoret et vellykket field goal i alle fire kvartaler.

**Kampens første point er et touchdown:** Du skal forudsige, om kampens første point er et touchdown.

**Vil der være et kvartal uden scoringer:** Du skal forudsige, om der vil være et kvartal

uden scoringer. **Åbningssparket bliver et touchback:** Du skal forudsige, om

åbningssparket bliver et touchback. **Vil der være et misset FG/XP:** Du skal forudsige, om der vil være et misset FG/XP.

**Vil der være en pick 6:** Du skal forudsige, om der vil være en pick 6.

**Special Team eller defensivt touchdown:** Du skal forudsige, om der vil blive scoret et special team-touchdown eller et defensivt touchdown.

**Vil en long snapper registrere en tackle eller en assist:** Du skal forudsige, om en long snapper vil registrere en tackle eller en assist.

**Vil der være en udvisning:** Du skal forudsige, om der vil være en udvisning.

**Vil der blive forsøgt en flea-flicker:** Du skal forudsige, om der vil blive forsøgt en flea-flicker.

**Vil der blive returneret et kick-off til et touchdown:** Du skal forudsige, om der vil blive returneret et kick-off til et touchdown.

**Bliver der scoret i de sidste 2 minutter af 1. halvleg?:** Du skal forudsige, om der bliver scoret i de sidste 2 minutter af 1. halvleg.

**Vil der være et comeback i 4. kvartal:** Du skal forudsige, om der vil være et comeback i 4. kvartal. **Vil kampens sidste spil være en QB kneel:** Du skal forudsige, om kampens sidste spil vil være en QB kneel.

**Bliver der scoret i kampens sidste spil:** Du skal forudsige, om der bliver scoret i kampens sidste spil.

**Bliver kampens sidste spil et quarterback rush:** Du skal forudsige, om kampens sidste spil bliver et quarterback rush.

**Flest 1st downs:** Du skal forudsige, hvem der vil lave flest 1st downs.

**Varigheden af nationalsangen:** Du skal forudsige, hvor lang tid nationalsangen vil vare.

**Resultatet af lodtrækningen:** Du skal forudsige, hvad resultatet af lodtrækningen bliver.

**Farven på den Gatorade, der hældes over den vindende hovedtræner:** Du skal forudsige, hvilken farve den Gatorade vil have, der hældes over den vindende hovedtræner.

**Hvem vil Super Bowl MVP takke først:** Du skal forudsige, hvem Super Bowl MVP vil takke først.

**MVP'ens position:** Du skal forudsige, hvilken position MVP'en vil spille.

**Første scoring:** Du skal forudsige, hvad den første scoring bliver.

**Åbningsspark returneret til touchdown:** Du skal forudsige, om åbningssparket vil blive returneret til et touchdown.

**Kvartal for første touchdown:** Du skal forudsige, i hvilket kvartal det første touchdown vil finde sted.

**Første turnover i kampen bliver:** Du skal forudsige, hvad der bliver den første turnover i kampen.

**Samlet antal touchdowns – Præcist:** Du skal forudsige det nøjagtige samlede antal touchdowns i kampen.

## **American fodbold-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Vinder af division/konference:** Du skal forudsige vinderen af den givne division eller konference i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Sejre i den regulære sæson - Hold:** Du skal forudsige, hvor mange sejre (over/under) det nævnte hold vil opnå i den regulære sæson i den givne turnering, i henhold til turneringens officielle rangliste. **Går de videre til slutspillet? - Hold:** Du skal forudsige, om det nævnte hold vil nå slutspillet i den givne turnering i henhold til turneringens officielle rangliste.

**Top 4, Top 6, Top 8, Top 10:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil slutte på den respektive topplacering, når turneringen slutter.

**Draft X. valg:** Du skal forudsige, hvem der bliver det X. valg i det nævnte draft.

**Draft Position - Spiller:** Du skal forudsige, hvilken position den nævnte spiller vil få i det nævnte draft.

**H2H - Korrekt serie-score:** Du skal forudsige det endelige resultat af serien af kampe mellem de to angivne hold. Med henblik på rapportering vil kun de officielle hjemmesider for hver turnering blive betragtet som gyldige. **H2H - Hvornår slutter serien?:** Du skal forudsige, i hvor mange kampe serien af kampe mellem de to angivne hold vil slutte. Med henblik på rapportering vil kun de officielle hjemmesider for hver turnering blive betragtet som gyldige.

**H2H - Vinder:** Du skal forudsige, hvilket af de to angivne hold der vil kvalificere sig i den givne kvalifikationsfase eller slutspilsrunde.

**At nå slutspillet:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil nå slutspillet (Ja) eller ej (Nej) under turneringen i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Priser – Mest værdifulde spiller:** Du skal forudsige, hvem der vinder prisen som sæsonens mest værdifulde spiller (kun i den regulære sæson).

**Priser – Årets offensive rookie:** Du skal forudsige, hvem der vinder prisen som Årets rookie i den pågældende sæson (kun grundspillet).

**Priser – Årets bedste defensive rookie:** Du skal forudsige, hvem der vinder prisen som Årets bedste defensive spiller i den pågældende sæson (kun grundspillet).

**At nå Super Bowl:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil nå Super Bowl (Ja) eller ej (Nej) under turneringen i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Hold – Plads i draften:** Du skal forudsige, hvilken plads holdet vil indtage i den nævnte draft.

**Super Bowl – Vindende konference:** Du skal forudsige, hvilken konference vinderen af Super

Bowl kommer fra.

**Super Bowl – Vindende division:** Du skal forudsige, hvilken division vinderen af Super Bowl kommer fra.

**Super Bowl – Hold, der vinder lodtrækningen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder lodtrækningen i Super Bowl.

**Super Bowl – MVP:** Du skal forudsige, hvilken spiller der bliver MVP i Super Bowl.

**Tidspunkt for første score (minutter):** Du skal forudsige, hvornår de første point vil blive scoret (minut).

**Samlet antal first downs (inkl. OT):** Du skal forudsige, hvor mange first downs der vil blive scoret (inkl. OT).

**Safety (inkl. OT):** Du skal forudsige, hvor der vil være safety i kampen (inkl. OT).

**Defensive eller special teams TD scoret (inkl. OT):** Du skal forudsige, om der vil blive scoret defensive TD'er eller special teams TD'er (inkl. OT).

**Flest first downs (inkl. OT):** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer flest first downs (inkl. OT). **Stor sejr, lille sejr:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet eller udeholdet vinder med 14+ point (stor sejr) eller med 1-13 point (lille sejr).

## **BASEBALL**

### **BASEBALL-REGLER**

**MLB (eller andre baseball-ligaer):** Moneyline (vindermarkedet) betragtes som afgjort, hvis ligaens officials anser kampen for afsluttet, og hvis:

1. mindst 5 5innings er afsluttet

ELLER

2. 4,5 innings er afsluttet, og hjemmeholdet (eller det hold, der slår som det andet) fører. I alle andre tilfælde afregnes væddemål på Moneyline som ugyldige.

For at undgå tvivl vil væddemål på alle andre markeder (f.eks. Totals, Handicap osv.) stå ved magt, medmindre de allerede er afgjort, hvis:

1. mindst 9 innings er afsluttet

ELLER

2. 8,5 innings er afsluttet, og hjemmeholdet (eller det hold, der slår som det andet) fører.

I alle andre tilfælde afregnes væddemål som ugyldige. I tilfælde af at Mercy Rule bliver indført, vil alle væddemål stå ved den aktuelle stilling.

**MLB (eller andre baseball-ligaer):** Alle **Pitcher Lines** (PL-markeder for Moneyline, Spread og Totals) er ugyldige i tilfælde af ændring i den angivne startende pitcher. Væddemål placeret på Pitcher Line-markeder vil indeholde angivelsen (PL) inde i væddemålskuponen og på siderne med væddemålshistorik. I tilfælde af at (PL)-indikatoren ikke er synlig inde i væddemålskuponen, placeres væddemålet på Action Line og afregnes i overensstemmelse hermed. Action-linjer afregnes baseret på resultatet af begivenheden uanset eventuelle ændringer af pitcher. Eventuelle nye pitcher-linjer vil følge ovenstående regler. Action-linjer følger de generelle regler med undtagelser vedrørende **MLB (eller andre baseball-ligaer)**, som ovenfor.

I baseball og i tilfælde af en **7-innings-kamp** vil væddemål på alle andre markeder (f.eks. Totals, Spread osv.) stå ved magt, medmindre andet allerede er besluttet, hvis:

1. mindst 7 innings er afsluttet

ELLER

2. 6,5 innings er afsluttet, og hjemmeholdet (eller det hold, der slår som det andet) fører.

Undtagelsen er Moneyline (kampvinder), som betragtes som afgjort, hvis:

1. mindst 5 innings er afsluttet

ELLER

2. 4,5 innings er afsluttet, og hjemmeholdet (eller det hold, der slår som det andet) fører.

I alle andre tilfælde afregnes væddemål på Moneyline som ugyldige.

**Samlede baser:** er udelukkende det, der kommer fra batterens hits, såsom singler, doubler, tripler eller home runs. Samlede baser – En home run er 4 samlede baser, en triple er 3, en double er 2, og en single er 1.

Walks, at blive ramt af et kast (HBP), at stjæle en base, at nå en base via en fejl eller en fielder's choice tæller IKKE med i Total Bases-væddemålet – kun hits.

\*Samlede baser beregnes ved at lægge alle hits, en spiller laver, sammen som følger: Single = 1 base, Double = 2, Triple = 3, Home Run = Kun disse tæller.

Alle baseball-væddemål er baseret på regulær spilletid, medmindre andet er angivet i markedsnavnet.

## **Hovedmarkeder:**

**Money Line (1/2):** Forudsig det vindende hold, uanset pitcher.

**Handicap:** Du skal forudsige vinderne af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**Total:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal runs, som begge hold opnår.

**Hjemmeholdets samlede antal runs:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal runs, som hjemmeholdet opnår.

**Udeholdets samlede antal runs:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal runs, som udeholdet opnår.

**Samlet antal hits:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal hits, som begge hold opnår.

**Hjemmeholdets samlede antal hits:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal hits, som hjemmeholdet opnår.

**Udeholdets samlede antal hits:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal hits, som udeholdet opnår.

**Vinder den aktuelle eller næste inning:** Forudsig, om hjemme- eller udeholdet vinder den aktuelle eller næste inning. Den første og anden del af den angivne inning skal være afsluttet, undtagen når det hold, der slår som det andet, fører, når kampen afbrydes eller aflyses.

**Samlet antal runs i X. inning:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal runs, som begge hold opnår i den X. inning. Den første og anden del af den angivne inning skal være afsluttet, medmindre resultatet allerede er fastlagt.

**Resultatet af den aktuelle eller næste inning:** Forudsig resultatet af den aktuelle eller næste inning.

Den første og anden del af den angivne inning skal være afsluttet, medmindre væddemålet allerede er afgjort. **Markør for den aktuelle inning / Hit i ½ inning eller næste inning:** Den første og anden del af den angivne inning skal være afsluttet, medmindre der er opnået et point eller udført et hit, når kampen afbrydes eller aflyses.

**Hold, der får flest hits i den aktuelle inning eller næste inning:** For at væddemålet er gyldigt, skal første og anden del af den specifikke inning være afsluttet, medmindre væddemålet allerede er afgjort.

**Samlet antal hits i den aktuelle inning eller næste inning eller samlet antal runs i den aktuelle inning eller næste inning:** Den første og anden del af den specifikke inning skal være afsluttet, medmindre væddemålet allerede er afgjort. **Førende efter xx innings:** For at væddemålet skal være gyldigt, skal den første og anden del af den specifikke inning være afsluttet, medmindre væddemålet allerede er afgjort.

**'Race to xx'-markeder/holdtotaler/samlet antal hits:** 8½-innings-reglen finder anvendelse, medmindre væddemålene allerede er afgjort, eller kampens naturlige afslutning (f.eks. uden afbrydelse af kampen) afgør væddemålene.

Hvis en kamp ender uafgjort, og den naturlige afslutning af kampen (f.eks. uden afbrydelse af kampen) kræver en vinder, vil væddemål på 'Race to xx'-markederne blive annulleret. Hvis f.eks.

en MLB-kamp (**eller en kamp i andre baseball-ligaer**) afbrydes eller aflyses, eller afbrydes med stillingen 3-3 efter 10 innings, vil væddemål på de 4 race-markeder blive annulleret. Væddemål på 5-, 6- eller 7-race-markederne afregnes som ugyldige.

**Næste hold, der scorer:** I tilfælde af at kampen afbrydes, tæller alle væddemål på runs, der allerede er scoret. Væddemål på det næste løb på tidspunktet for afbrydelsen eller aflysningen vil blive annulleret.

**Vindermargen:** Spilmarked, der forudsiger størrelsen af forskellen mellem et hold og dets modstander ved kampens afslutning, for eksempel hjemmeholdet med 1-3 runs. 8½-innings-reglen finder anvendelse. Omfatter ekstra innings for **MLB (eller andre baseball-ligaer)**. For **MLB (eller andre baseball-ligaer)** vil væddemål, der ikke tilbyder en uafgjort-mulighed, blive annulleret, hvis en kamp ender uafgjort; i tilfælde af ikke-MLB-begivenheder, hvor kampen kan ende uafgjort, vil denne mulighed være tilgængelig.

**VIGTIGT:** Vi anbefaler, at du overvejer følgende eksempel i markedet for Vindermargen i vores live-spil-tilstand. Vores platform kan vise markedet som følger: +3 (løb), -3 (løb), hvor tegnet (+) betyder hjemmeholdet og tegnet (-) udeholdet, > = + 3 og < = - 3, hvor det første betyder over eller lig med 3 løb for hjemmeholdet og det andet under eller lig med 3 løb for udeholdet.

**Hvornår scores det første point:** Forudsig, i hvilken inning det første point scores.

**Vinder & Total:** Dette væddemålsmarked kombinerer to hovedvæddemålsmarkeder, hvor du skal forudsige, hvem der vinder kampen, og hvor mange runs (over/under) der i alt vil blive scoret i kampen.

**Maksimalt antal på hinanden følgende point for et af holdene:** Du skal forudsige, hvad det maksimale antal på hinanden følgende point, der scores af et hvilket som helst hold, vil være.

**Præcise point i inning med flest point:** Du skal forudsige det præcise antal point i den inning, hvor der scores flest point.

**Pointinterval:** Du skal forudsige et interval, inden for hvilket det samlede antal point i begivenheden vil ligge.

**Resultat af x. kast:** Du skal forudsige resultatet af det nævnte kast.

**Hit på x. kast:** Du skal forudsige, om der vil være et hit på det nævnte kast eller ej.

**Home run på x. kast:** Du skal forudsige, om der vil være en home run på det nævnte kast eller ej.

**Bases O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal baser, der opnås under kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Home runs Over/Under:** Du skal forudsige, om det samlede antal home runs fra begge hold vil ligge over eller under en fastsat grænse.

**Hjemmeholdets home runs O/U:** I dette væddemål skal du angive, om det samlede antal home runs, som hjemmeholdet opnår, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Udeholdets home runs O/U:** I dette væddemål skal du angive, om det samlede antal home runs, som udeholdet opnår, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hjemmeholdets singler O/U:** Du skal forudsige, om de singler, som hjemmeholdet vil registrere, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Udeholdets singler O/U:** Du skal forudsige, om de singler, som udeholdet vil opnå, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemmeholdets dobbeltslag O/U:** Du skal forudsige, om de dobbeltslag, som hjemmeholdet vil opnå, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Udeholdets double O/U:** Du skal forudsige, om udeholdets double-resultat vil ligge over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemmeholdets tripler O/U:** Du skal forudsige, om hjemmeholdets tripler vil ligge over eller under den fastsatte grænse.

**Udeholdets tripler O/U:** Du skal forudsige, om de tripler, som udeholdet vil opnå, vil ligge over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemmeholdets baser O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal baser, som hjemmeholdet vil sikre sig, vil være over eller under den fastsatte grænse. **Udeholdets baser O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal baser, som udeholdet vil sikre sig, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemmeholdets strikeouts af pitchere O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal strikeouts, som hjemmeholdets pitchere opnår, vil ligge over eller under den fastsatte grænse.

**Udeholdets strikeouts af pitchere O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal strikeouts, som udeholdets pitchere registrerer, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemmeholdets stjålne baser O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal stjålne baser registreret af hjemmeholdet vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Udeholdets stjålne baser O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal stjålne baser registreret af udeholdet vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemmeholdets RBI O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal indkørte point (RBI'er) registreret af hjemmeholdet vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Udeholdets RBI O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal indkørte point (RBI'er) registreret af udeholdet vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemmeholdets batter walks O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal batter walks registreret af hjemmeholdet vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Udeholdets batter walks O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal batter walks, som udeholdet registrerer, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Vil hjemmeholdet registrere kampens første hit?:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil registrere kampens første hit

**Vil udeholdet registrere det første hit i kampen?:** Du skal forudsige, om udeholdet vil registrere det første hit i kampen

**Vil hjemmeholdet score det første point i kampen?:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score det første point i kampen

**Vil udeholdet score det første point i kampen?:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score det første point i kampen

**Vil hjemmeholdet score det første RBI i kampen?:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score det første RBI (run batted in) i kampen

**Vil udeholdet score det første RBI i kampen?:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score det første run batted in (RBI) i kampen

**Vil hjemmeholdet score kampens første home run?:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score kampens første home run

**Vil udeholdet score kampens første home run?:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score kampens første home run

**Strikeouts af pitchere O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal strikeouts af pitchere vil være over eller under den fastsatte grænse.

**RBIs O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal indkørte point (RBIs) vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Batter Walks O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal registrerede batter walks vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Stjålne baser O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal registrerede Stolen Bases vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemme-/Udeholdets singler O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal singler, der opnås af hjemme-/udeholdet, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemme-/Udeholdets dobbeltslag O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal dobbeltslag, som hjemme-/udeholdet opnår, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Hjemme-/Udeholdets tripler O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal tripler, som hjemme-/udeholdet opnår, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**1. halvleg - handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af kampens 1. halvleg.

**Total (Over-præcis-Under):** Du skal forudsige, om det endelige resultat vil være: Over et bestemt antal runs, Præcis det antal runs eller Under det antal runs

**Første hold til at score:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i løbet af kampen

**Hjemmehold – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal runs, som hjemmeholdet scorer under kampen (inklusive ekstra innings), vil være ulige eller lige

**Udeholdet – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal runs, som udeholdet scorer i løbet af kampen (inklusive ekstra innings), vil være ulige eller lige.

**Halvleg/fuld tid:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder i første halvleg af kampen og ved kampens afslutning.

### **Innings-markeder:**

**X. inning - 1X2:** Forudsig resultatet af den nævnte inning.

**X. inning – samlet:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal point, som begge hold scorer i den nævnte inning.

**X. inning – hold, der scorer:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer i den nævnte inning.

**X. inning – handicap:** Du skal forudsige vinderen af den nævnte inning ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

**X. inning – samlet antal hits:** Du skal forudsige det samlede antal hits i den nævnte inning.

**X. inning – holdets samlede antal hits:** Du skal forudsige det samlede antal hits for hjemme- eller

udeholdet i den nævnte inning.

**Innings 1 til 5 – 1X2:** Forudsig resultatet af innings 1 til 5.

**Innings 1 til 5 – samlet:** I dette væddemål skal du angive det samlede antal runs, som begge hold opnår i innings 1 til 5.

**Innings 1 til 5 - handicap:** Du skal forudsige vinderen af innings 1 til 5 ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**Innings 1 til 5 - samlet antal hits:** Du skal forudsige det samlede antal hits i innings 1 til 5.

**Innings 1 til 5 – holdets samlede antal hits:** Du skal forudsige det samlede antal hits for hjemme- eller udeholdet i innings 1 til 5.

**Hold, der vinder flest innings:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder flest innings i kampen.

**Hold med højeste score i en inning:** Du skal forudsige, hvilket hold der får den højeste score i en enkelt inning (eller om der bliver uafgjort).

**Bliver der en ekstra inning:** Gæt, om begivenheden (ja-nej) vil have ekstra innings.

**Første x innings 1x2 & 1x2:** Du skal forudsige resultatet af de første X innings samt resultatet ved kampens afslutning.

**Begge hold over X,5:** Du skal forudsige, om begge hold vil score mere end X,5 runs i kampen eller ej. **Race til X runs:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X runs. **Hjemmeholdet skal slå i 9. inning:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil slå i 9. inning.

**Samlet antal scoringsløse innings:** Du skal forudsige, hvor mange innings der vil ende uden score (0-0). **Innings med højeste score:** Du skal forudsige, hvilket inning der vil have den højeste score. **Hvornår afgøres kampen:** Du skal forudsige, i hvilket inning kampen afgøres.

**Hit i næste inning (ja/nej):** Du skal forudsige, om der vil være et hit i næste inning.

**Hit i X. inning (ja/nej):** Du skal forudsige, om der vil være et hit i den X. inning.

**Z innings - ulige/lige:** Du skal forudsige, om de samlede runs scoret i et bestemt inning-nummer af begge hold vil være ulige eller lige

**Innings {fra} til {til} - Vinder:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil score flest runs inden for det specifikke interval af innings.

**X. inning – Hjemmeholdet scorer:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score i den

angivne inning. **X. inning – Udeholdet scorer:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score i den angivne inning. **Race to X:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når det angivne antal point.

**Første hold til at score:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i kampen.

**Hold med højeste scorende inning:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil have den højeste scorende inning i kampen.

**Innings {fra} til {til} - handicap:** Du skal forudsige resultatet efter anvendelse af et handicap for det angivne innings-interval.

**Over/Under Strikeouts i inning X:** Du skal forudsige, om det samlede antal strikeouts i inning X vil være over eller under et angivet antal.

**Over/under batters i inning X:** Du skal forudsige, om det samlede antal batters i inning X vil være over eller under et angivet antal.

**Hjemmeholdets pitcher 3+ strikeouts - Inning X:** Du skal forudsige, om hjemmeholdets pitcher

vil registrere tre eller flere strikeouts i inning X.

**Udeholdets pitcher 3+ strikeouts - Inning X:** Du skal forudsige, om udeholdets pitcher vil registrere tre eller flere strikeouts i inning X.

**Hjemmeholdets scorede point - Inning X:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil score et point i inning X. **Udeholdets scorede point - Inning X:** Du skal forudsige, om udeholdet vil score et point i inning X. **Hjemmeholdets nøjagtige antal batters - Inning X:** Du skal forudsige det nøjagtige antal slagmænd for hjemmeholdet i inning X.

**Udeholdets nøjagtige antal batters – Inning X:** Du skal forudsige det nøjagtige antal batters for udeholdet i inning X.

**Hjemmeholdets nøjagtige antal hits – inning X:** Du skal forudsige det nøjagtige antal hits for hjemmeholdet i inning X.

**Udeholdets nøjagtige antal hits – Inning X:** Du skal forudsige det nøjagtige antal hits for udeholdet i inning X.

**Hjemmeholdets over/under-hits – inning X:** Du skal forudsige, om antallet af hits fra hjemmeholdet i inning X vil være over eller under et angivet antal.

**Udeholdets over/under-hits – inning X:** Du skal forudsige, om antallet af hits fra udeholdet i inning X vil være over eller under et angivet antal.

**Hjemmeholdets kast i intervaller – Inning X:** Du skal forudsige, i hvilket interval antallet af kast fra hjemmeholdet vil ligge i inning X.

**Udeholdets kast i intervaller – Inning X:** Du skal forudsige, i hvilket interval antallet af kast fra udeholdet vil ligge i inning X.

**Hjemmeholdets antal kast – inning X:** Du skal forudsige, om antallet af kast fra hjemmeholdet i inning X vil ligge over eller under et angivet tal.

**Udeholdets over/under kastede bolde - Inning X:** Du skal forudsige, om antallet af kast fra udeholdet i inning X vil være over eller under et angivet antal.

**Hjemmeholdets nøjagtige strikeouts – Inning X:** Du skal forudsige det nøjagtige antal strikeouts fra hjemmeholdet i inning X.

**Udeholdets nøjagtige antal strikeouts – Inning X:** Du skal forudsige det nøjagtige antal strikeouts, som udeholdet vil lave i inning X.

### **Specialmarkeder for baseballspillere:**

Alle specialmarkeder for baseballspillere på afgøres i henhold til den relevante officielle kilde.

Eventuelle ekstra innings er inkluderet i afgørelsen af alle tilgængelige markeder.

Alle markeder under afsnittet "Spiller-specials" følger denne regel: Hvis den anførte spiller ikke er i startopstillingen til kampen, afregnes væddemålene som ugyldige.

**Spiller H2H-markeder:** Hvis den angivne spiller slet ikke deltager i kampen, afregnes væddemålene som ugyldige. I tilfælde af uafgjort mellem spillerne er væddemålene ugyldige.

**Spillerens strikeouts:** Det består i at forudsige antallet af strikeouts, som den specifikke spiller vil

registrere. **Spillerens strikeouts (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange strikeouts den specifikke spiller vil registrere.

**Spillerhits (mindst):** Det består i at forudsige, mindst hvor mange hits den specifikke spiller vil registrere.

**Spillerens samlede baser (mindst):** Det består i at forudsige, mindst hvor mange samlede baser den specifikke spiller vil opnå.

**Spillerens hits + runs + rbi'er:** Det består i at forudsige det samlede antal hits, runs og rbi'er, som den specifikke spiller vil opnå.

**Spillerens hits + runs + RBI'er (mindst):** Det består i at forudsige mindst, hvor mange samlede hits, runs og RBI'er den specifikke spiller vil opnå.

**Spillerens home runs (mindst):** Det består i at forudsige mindst hvor mange home runs den specifikke spiller vil opnå.

**Head-to-head total bases:** Det består i at forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil opnå flest total bases i kampen.

**Head-to-head strikeouts:** Det består i at forudsige, hvilken af de nævnte spillere der vil registrere flest strikeouts i kampen.

**Spillerens hits + total bases:** Det består i at forudsige det samlede antal hits og total bases, som den specifikke spiller vil opnå.

**Spillerens samlede baser + runs + rbi'er:** Det består i at forudsige det samlede antal baser, runs og rbi'er, som den specifikke spiller vil opnå.

**Batter Hits:** Det består i at forudsige antallet af hits, som den specifikke batter vil registrere.

**Batterens samlede baser:** Det består i at forudsige det samlede antal baser, som den specifikke batter vil opnå. **Pitcherens strikeouts:** Det består i at forudsige det samlede antal strikeouts, som den specifikke pitcher vil opnå. **Resultatet af den X. spillers N. gang ved bat:** Du skal forudsige resultatet af den X. spillers N. gang ved bat.

**X. spiller, der slår ud i sin N. tur ved bat:** Du skal forudsige, om den X. spiller vil slå ud i sin N. tur ved bat.

**Flest totalbaser:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil opnå flest totalbaser.

**Flest strikeouts i alt:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere flest strikeouts i alt.

**Spillerens runs:** Det består i at forudsige, hvor mange runs den specifikke spiller vil opnå

**Pitcherens samlede antal tilladte hits:** Det samlede antal hits, som en pitcher tillader, angiver det antal hits, som pitcheren tillader de modstående batters at få, mens de er ved pladen.

**Pitcher tilladte earned runs O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal earned runs, som en bestemt pitcher tillader i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Pitcher Hits Allowed O/U:** Du skal forudsige, om antallet af hits, som en bestemt pitcher tillader, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Home Runs O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal Home Runs, som en bestemt spiller opnår, vil være over eller under en fastsat grænse.

**RBI O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal RBI'er, som en bestemt spiller opnår, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Pitcher Outs O/U:** Du skal forudsige, om en pitcher vil registrere over eller under et fastsat antal outs, før han tages ud af kampen.

**Walks/Hit By Pitch O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal walks eller hit by pitch, som en bestemt spiller opnår i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hits + Runs + RBIs O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal Hits, Runs og Runs Batted In (RBI), som en bestemt batter opnår i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Hits/No Hits O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal hits eller no hits, som en bestemt batter opnår i løbet af kampen, vil være over eller under en fastsat grænse.

**Vil Pitcher Z registrere den første strikeout?:** Du skal forudsige, om Pitcher Z vil registrere den første strikeout i kampen

**Vil Pitcher Z registrere den første Earned Run?:** Du skal forudsige, om Pitcher Z vil registrere kampens første earned run

**Singles O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal Singles, som en spiller opnår, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Doubles O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal doubles, som en spiller opnår, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Triples O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal Triples, som en spiller opnår, vil være Over eller Under den fastsatte grænse.

**Bases O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal baser, som en spiller opnår, vil være over eller under den fastsatte grænse.

**Slåerens point:** Du skal forudsige, hvor mange point en bestemt slår scorer.

**Singler:** Du skal forudsige antallet af singler, som en bestemt batter slår.

**Batter Stjålne Baser O/U:** Du skal forudsige, om det samlede antal stjålne baser af en batter vil være over eller under et bestemt antal.

**Doubles:** Du skal forudsige antallet af doubles, der slås af en bestemt batter.

**Pitcher earned runs:** Du skal forudsige antallet af earned runs, som en bestemt pitcher giver op. **Pitcher**

**Hits Allowed Over/Under:** Du skal forudsige, om antallet af hits, som pitcheren tillader, vil være over eller under et bestemt antal.

**Pitcher strikeouts:** Du skal forudsige antallet af strikeouts, som en bestemt pitcher registrerer.

**Pitcher Outs O/U:** Du skal forudsige, om antallet af outs, som pitcheren registrerer, vil være over eller under et bestemt antal.

**Batter Hits + Runs + RBIs O/U:** Du skal forudsige, om den samlede sum af hits, runs og RBIs for en batter vil være over eller under et bestemt antal.

### **Ekstra markeder:**

Hvilken hastighed vil den næste pitch blive kastet med?:

Du skal forudsige hastighedsintervallet for den specifikke pitch, som pitcheren kaster. Der er fem mulige udfald: Mindre end 80 mph, mellem 80-89 mph, mellem 90-95 mph, mellem 96-99 mph, større end 99 mph.

#### Kastets resultat

1. Catcher-interferens vil annullere alle markeder for kast-resultat.
2. Overtrædelse af kasturet fra kasteren eller slagmanden vil annullere alle markeder for kastresultater.
3. Resultaterne for kastets hastighed og type baseres på de officielle statistikker fra ligaens styrende organ.

**Hvad bliver den næste kasttype?:** Du skal forudsige, hvilken type kast kasteren vil kaste i det specifikke kast. Der er syv mulige udfald: Fastball, cutter, sinker, curve, slider, changeup, andet.  
Kast-resultat

1. Catcher-interferens vil annullere alle markeder for kast-resultater.
2. Overtrædelse af pitch-uret fra pitcher eller batter vil annullere alle markeder for pitch-resultater.
3. Resultaterne for kastets hastighed og type baseres på de officielle statistikker fra ligaens styrende organ.
  - a) Sweepers og slurves afregnes som sliders.
  - b) Alle andre kast, der ikke udtrykkeligt er nævnt i markedsmulighederne, vil blive klassificeret som "Andet".

**Hvad bliver resultatet af at-bat?:** Du skal forudsige resultatet for den nævnte batter i den nævnte plate appearance. Der er ni mulige resultater: home run, strikeout looking, single, triple, fly out, walk, strikeout swinging, double, ground out.

#### At-Bat-resultat

1. At-Bat skal finde sted i den angivne inning mod den angivne pitcher. Hvis ikke, vil væddemål være ugyldige.
2. Hvis innings slutter inden afslutningen af at-bat (dvs. baseløber taget i at stjæle eller plukket af), vil væddemål være ugyldige.
3. Væddemål annulleres i tilfælde af en automatisk intentional walk.
4. Catcher interference afgøres som en reach on error.

**Hvad bliver det næste kast?:** Du skal forudsige resultatet af det specifikke kast. Der er fire mulige udfald: strike, ball, inplay hit, inplay out.

#### Kast-resultat

1. Catcher-interferens vil annullere alle markeder for kast-resultater.
2. Overtrædelse af pitch-uret fra pitcher eller batter vil annullere alle markeder for pitch-resultater.
3. Resultaterne for kastets hastighed og type baseres på de officielle statistikker fra ligaens styrende organ.

**Batter X - Plate Z - At nå base:** Du skal forudsige, om Batter X vil nå base under en given plate-optræden eller et antal optrædener.

Hvad bliver resultatet af atbat (4 muligheder)? Batter X - Plate Z:

Hit

(Batteren rammer bolden og når mindst første base sikkert uden en fejl fra forsvaret)

Walk

(Kasteren kaster fire bolde. Kast uden for strikezonen, som batteren ikke slår på), og batteren kommer gratis til 1. base)

Strike

(Et kast, der tæller imod batteren)

Inplay Out

(Batteren slår bolden ind på banen, men bliver kastet/taget ud, før han når en base)

### **Baseball-vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til turneringens officielle rangliste.

**Vinder af division/konference:** Du skal forudsige vinderen af den givne division eller konference i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Point i den regulære sæson – Hold:** Du skal forudsige, hvor mange point (over/under) det nævnte hold vil samle i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**H2H - Korrekt serie-score:** Du skal forudsige det endelige resultat af serien af kampe mellem de to angivne hold. Med henblik på rapportering vil kun de officielle hjemmesider for hver turnering blive betragtet som gyldige. **H2H - Hvornår slutter serien?:** Du skal forudsige, i hvor mange kampe serien af kampe mellem de to angivne hold vil slutte. Med henblik på rapportering vil kun de officielle hjemmesider for hver turnering blive betragtet som gyldige.

**H2H - Vinder:** Du skal forudsige, hvilket af de to angivne hold der vil kvalificere sig i den givne kvalifikationsfase eller slutspilsrunde.

**Kommer de i slutspillet? - Hold:** Du skal forudsige, om det nævnte hold vil nå slutspillet i den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Top4, Top6, Top8, Top10:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil slutte på den respektive topplacering, når turneringen slutter.

### **RUGBY / RUGBY LEAGUE**

Medmindre andet er angivet, beregnes alle væddemål på rugby-/rugby league-kampe på baggrund af 80 minutters spilletid, hvilket inkluderer eventuel tillægstid, som dommeren tilkender. Hvis en kamp afbrydes inden udløbet af den regulære spilletid, annulleres alle væddemål på den pågældende kamp, med undtagelse af de markeder, der allerede er afgjort.

## **Hovedmarkeder:**

**1X2:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Dobbelt chance:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1X (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**Uafgjort ingen indsats:** dette væddemålsmarked fungerer således, at for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, vil de indsatte penge blive refunderet. For eksempel, hvis slutresultatet ender uafgjort, vil væddemålet blive afregnet som ugyldigt.

**Handicap:** et væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en bestemt målmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de point, der er angivet i handicapet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**Handicap (3-vejs):** Du skal forudsige det endelige resultat af kampen under hensyntagen til handicap i parentes. For eksempel angiver (0:1), at UDE-holdet har en målfordel, mens (1:0) angiver, at HJEMME-holdet har en målfordel.

**Total:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i løbet af kampen vil være over eller under den angivne grænse.

**Holdets total:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af hjemme- eller udeholdet under kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Sejrmargen:** Du skal forudsige sejrmargenen i kampen for hjemme- eller udeholdet, eller om kampen ender uafgjort.

**Halvleg/Fuld tid:** Du skal forudsige resultatet af kampens første halvleg sammen med kampens samlede resultat. De mulige resultater er: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X og 2/2).

**Halvleg med flest mål:** forudsiger, hvilken af kampens to halvlege der vil have flest mål.

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om kampresultatet bliver et ulige eller lige tal. Hvis kampresultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**Pointinterval:** Du skal forudsige pointintervallet under kampen.

**Kvalificerer sig:** Du skal forudsige, om det angivne hold kvalificerer sig til den næste fase af turneringen.

**Hvilket hold vinder finalen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder finalen i den valgte turnering.

**Hvilket hold vinder kampen om 3. pladsen:** Du skal forudsige, hvilket hold der ender på tredjepladsen i den valgte turnering.

**Hvilket hold vinder resten af kampen:** Du spiller på, hvem der vinder resten af kampen. Fra det øjeblik væddemålet er placeret, tæller stillingen som 0:0 uanset kampens faktiske stilling.

**Overtid - 1x2:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder overtiden i kampen.

**Første scoring (Prelive):** Du skal forudsige, hvordan de første point i kampen vil blive scoret. Der er seks mulige udfald:

Hjemmeholdet med tryk Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Udeholdet med try Udeholdet med straffespark

Udeholdet med drop goal

**Race til x point:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i løbet af kampen.

**Næste scoring (Live):** Du skal forudsige, hvordan de X point i kampen vil blive scoret. Der er seks mulige udfald:

Hjemmeholdet med try Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Udeholdet med try Udeholdet med straffespark

Udeholdet med drop goal

**Første scoringsform:** Du skal forudsige, hvordan de første point i kampen vil blive scoret. Der er tre mulige udfald:

med try med straffespark

med drop goal

**Sidste pointtype i kampen:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point i kampen vil blive scoret. Der er fire mulige udfald:

med try med straffespark

med drop goal med konvertering

**Sidste score:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point vil blive scoret i løbet af kampen. Der er 10 mulige udfald:

Hjemmeholdet med try

Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Hjemmeholdet med konvertering

Hjemmeholdet med forspark, der ikke gik ind

Udeholdet med try

Udeholdet med straffespark

Udeholdet med drop goal

Udeholdet med konvertering

Udeholdet med forspark

**Hvilket hold scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i løbet af kampen

**Holdet, der scorer sidst:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer sidst i kampen

**Halvleg/Fuld tid med uafgjort:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg og anden halvleg.

**Begge halvlege – Første score:** Du skal forudsige, hvordan de første point i første og anden halvleg vil blive scoret. Der er seks mulige udfald:

Hjemmeholdet med try

Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Udeholdet med try

Udeholdet med straffespark

Udeholdet med drop-goal

**En af halvlegene – Første scoring:** Du skal forudsige, hvordan de første point i enten første eller anden halvleg vil blive scoret. Der er seks mulige udfald:

Hjemmeholdet med try

Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Udeholdet med try

Udeholdet med straffespark

Udeholdet med drop goal

**Begge halvlege – Første scoringstype:** Du skal forudsige, hvordan de første point i både første og anden halvleg vil blive scoret. Der er tre mulige udfald:

med try

med straffespark

med drop goal

**En af halvlegene – Første scoringstype:** Du skal forudsige, hvordan de første point i enten første eller anden halvleg vil blive scoret. Der er tre mulige udfald:

med try

med straffespark

med drop goal

**Begge halvlege – Handicap:** væddemål, hvor vinderen af første og anden halvleg skal afgøres med en respektive målmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de point, der er angivet i handicapet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**En af halvlegene – Handicap:** et væddemål, hvor vinderen af enten første eller anden halvleg skal afgøres med en bestemt målmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de point, der er angivet i handicappet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**Begge halvlege – Kampens sidste resultat:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point vil blive scoret i første og anden halvleg. Der er fire mulige udfald:

med try med straffespark

med drop goal med konvertering

**En af halvlegene – sidste scoretype i kampen:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point vil blive scoret i enten første eller anden halvleg. Der er fire ulige udfald:

med try med straffespark

med drop goal med konvertering

**Begge halvlege – sidste score:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point i første og anden halvleg vil blive scoret. Der er 10 mulige udfald:

Hjemmeholdet med try

Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Hjemmeholdet med konvertering

Hjemmeholdet med forspark forbi

Udeholdet med try

Udeholdet med straffespark

Udeholdet med drop goal

Udeholdet med konvertering

Udeholdet med forspark

**En af halvlegene – Sidste score:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point i enten første eller anden halvleg vil blive scoret. Der er 10 mulige udfald:

Hjemmeholdet med try

Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Hjemmeholdet med konvertering

Hjemmeholdet med forspark

Udeholdet med try

Udeholdet med straffespark

Udeholdet med drop goal

Udeholdet med konvertering

Udeholdet med forspark

**Begge halvlege – Kampresultat:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg og anden

halvleg. **En af halvlegene – Kampresultat:** Du skal forudsige resultatet af enten første halvleg eller anden halvleg.

**Begge halvlege – kapløb om x point:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i løbet af første og anden halvleg af kampen.

**Begge halvlege – kapløb om x point:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i enten første eller anden halvleg af kampen.

**Begge halvlege – Hold, der scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i første og anden halvleg

**En af halvlegene – Hvilket hold scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i enten første eller anden halvleg

**Begge halvlege – Holdet, der scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer sidst i første og anden halvleg

**En af halvlegene – Holdet, der scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer sidst i enten første eller anden halvleg

**Samlet antal drop-mål – Hjemme-/Udehold:** Du skal forudsige, hvor mange drop-mål der vil blive scoret af hjemme-/udeholdet i løbet af kampen

**Begge halvlege – Hjemme-/Udeholdets samlede antal:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af hjemme-/udeholdet i første og anden halvleg, vil være over eller under den angivne grænse.

**En af halvlegene – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i enten første eller anden halvleg, vil ligge over eller under den angivne grænse.

**En af halvlegene – Hjemme-/Udeholdets samlede antal:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af hjemme-/udeholdet i enten første eller anden halvleg, vil være over eller under den

angivne grænse.

**Begge halvlege – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af begge hold i første og anden halvleg, er et ulige eller lige tal. Hvis resultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**Begge halvlege – Samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i første og anden halvleg, vil være over eller under den angivne grænse.

**En af halvlegene – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af begge hold i enten første halvleg eller anden halvleg, er et ulige eller lige tal. Hvis resultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**Begge halvlege – Hjemme-/Udehold – Samlet antal drop goals:** Du skal forudsige, hvor mange drop goals der vil blive scoret af hjemme-/udeholdet i første og anden halvleg

**En af halvlegene – Hjemme-/Udehold – Samlet antal drop goals:** Du skal forudsige, hvor mange drop goals der vil blive scoret af hjemme-/udeholdet i enten første eller anden halvleg

**Begge halvlege – Hjemme-/Udehold – Ulige/Lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af hjemme-/udeholdet i første halvlegresultatet og anden halvlegresultatet, er et ulige eller lige tal. Hvis resultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**En af halvlegene – Hjemme-/Udehold – Ulige/Lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som hjemme-/udeholdet scorer i enten første eller anden halvleg, er et ulige eller lige tal. Hvis resultatet er „0:0“, regnes væddemålene som „lige“.

**Begge halvlege – sejr:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vinder i begge halvlege.

**1. halvleg – Tryscorer når som helst:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer i løbet af første halvleg

**2. halvleg – Tryscorer når som helst:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer i løbet af anden halvleg

**Begge halvlege – Tryscorer når som helst:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer i løbet af begge halvlege

**Kvalifikation:** Du skal forudsige, hvilket hold der kvalificerer sig til næste runde, turneringsfase eller vinder en bestemt fase af turneringen.

**Hvilket hold vinder finalen:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder finalekampen i turneringen.

**Hvilket hold vinder kampen om 3. pladsen:** Du skal forudsige, hvilket af de to hold der ender på tredjepladsen samlet i turneringen.

**Hvilket hold vinder resten af kampen:** Du skal forudsige vinderen af en kamp, efter at en bestemt begivenhed er indtruffet

**Sejrmargen:** Du skal forudsige det nøjagtige antal point, som et hold vinder en kamp med.

**Pointinterval:** Forudsig det pointinterval, som et hold vinder kampen med under kampen

**Overtid - 1x2:** Du skal forudsige resultatet af en kamp efter den regulære spilletid, inklusive eventuel forlænget spilletid (overtid), der måtte blive spillet, hvis stillingen er uafgjort ved afslutningen af den regulære spilletid

**Handicap 2-vejs:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder, efter at det angivne handicap er lagt til eller trukket fra resultatet, med kun to mulige udfald. Uafgjort er ikke inkluderet

**Hjemmehold – Samlede point:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som hjemmeholdet scorer under kampen, vil være over eller under et angivet antal

**Udehold – Samlede point:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som udeholdet scorer i

løbet af kampen, vil være over eller under et angivet tal

**Hjemmehold – sejrsmargen:** Du skal forudsige, hvor mange point hjemmeholdet vil have mere end udeholdet ved kampens afslutning.

**Udehold – sejrsmargen:** Du skal forudsige, hvor mange point udeholdet vil have mere end hjemmeholdet ved kampens afslutning.

**Begge holds samlede point:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som både hjemmeholdet og udeholdet scorer i løbet af kampen, vil være over eller under et angivet tal

**Halvleg med flest scoringer:** Du skal forudsige, hvilken halvleg der vil have flest scorede point i alt

**Hold, der scorer i begge halvlege:** Du skal forudsige, om et bestemt hold vil score i begge halvlege af kampen

**Hold, der vinder en af halvlegene:** Du skal forudsige, om et hold vinder enten første eller anden halvleg af kampen.

**Udehold – samlet (over-præcis-under):** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som udeholdet scorer i løbet af kampen, vil være: Over et bestemt antal, Præcis det antal eller Under et bestemt antal

**Hjemmehold – samlet (over-præcis-under):** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som hjemmeholdet scorer i løbet af kampen, vil være: Over et angivet antal, Præcis det antal eller Under et angivet antal

**Udvisning:** Du skal forudsige, om en spiller vil blive udvist under kampen.

**Spiller, der scorer 2+:** Du skal forudsige, om en spiller vil score to eller flere forsøg i kampen.

**Sejrsmargen (4):** Du skal forudsige sejrsmargenintervallet for kampen, valgt blandt fire faste muligheder.

**Total (Over–Præcis–Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point vil være over, under eller præcis et bestemt antal.

**Vinder til nul:** Du skal forudsige, om et hold vinder kampen uden at indkassere point.

**1X2 & Total:** Du skal forudsige både kampresultatet (1X2) og om det samlede antal scorede point vil være over eller under en given grænse.

**Vindermargen:** Du skal forudsige det nøjagtige pointinterval, som et hold vil vinde kampen med.

**Bliver der forlænget spilletid:** Du skal forudsige, om kampen går i forlænget spilletid eller ej.

**Spiller, der scorer 3+:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil score tre eller flere forsøg i kampen. **Spiller, der scorer 2+:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil score to eller flere forsøg i kampen. **Hold, der scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil score de første point i kampen.

**Handicap 2-vejs:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder kampen efter anvendelse af handicap, med to mulige udfald.

**Handicap 1X2:** Du skal forudsige kampens resultat (1X2) efter anvendelse af det angivne handicap på et af holdene.

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point scoret i kampen, inklusive forlænget spilletid, vil være ulige eller lige.

**Pointinterval:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i kampen, vil ligge inden for et bestemt foruddefineret interval.

**Begge halvlege – sejr:** Du skal forudsige, om et hold vinder begge halvlege i kampen.

**Sejr uden modstanderens scoringer:** Du skal forudsige, om et hold vinder kampen uden at indkassere nogen point.

**Sejrsmarginen:** Du skal forudsige det nøjagtige pointinterval, som et hold vil vinde kampen med.

**Sejrsmarginen (4):** Du skal forudsige sejrsmarginintervallet for kampen, valgt blandt fire faste muligheder.

### **Markeder for 1. halvleg:**

**1. halvleg - 1X2:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg. Der er tre 3 mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**1. halvleg – Dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg. Der er tre mulige resultater: 1X (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**1. halvleg – Uafgjort ingen indsats:** dette væddemål fungerer således, at for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis 1. halvleg ender uafgjort, refunderes den indsatte indsats. Hvis 1. halvleg f.eks. ender uafgjort, afregnes væddemålet som ugyldigt.

**1. halvleg – Handicap:** væddemål, hvor vinderen af 1. halvleg skal afgøres med en bestemt målmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de point, der er angivet i handicappet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**1. halvleg - Handicap (3-vejs):** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg under hensyntagen til handicap i parentes. For eksempel angiver (0:1), at UDE-holdet har en målfordel, mens (1:0) angiver, at HJEMME-holdet har en målfordel.

**1. halvleg – Total:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i første halvleg vil være over eller under den angivne grænse.

**1. halvleg – Holdets samlede antal:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af hjemme- eller udeholdet i 1. halvleg, vil være over eller under den angivne grænse.

**1. halvleg - Samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg scoret i første halvleg vil være over eller under den angivne grænse.

**1. halvleg – Samlet antal forsøg for holdet:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, der scores af hjemme- eller udeholdet i løbet af første halvleg, vil være over eller under den angivne grænse.

**1. halvleg – ulige/lige:** Du skal forudsige, om resultatet i første halvleg er et ulige eller lige tal. Hvis resultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**1. halvleg – hvilket hold vinder resten:** Du spiller på, hvem der vinder resten af 1. halvleg. Fra det øjeblik væddemålet er placeret, tæller stillingen som 0:0 uanset kampens faktiske stilling.

**1. halvleg – sejrsmarginen:** Du skal forudsige sejrsmarginen i 1. halvleg af kampen for hjemme- eller

udeholdet, eller om kampen ender uafgjort.

**1. halvleg – pointinterval:** Du skal forudsige pointintervallet i løbet af første halvleg af kampen.

**1. halvleg – kapløb om X point:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i løbet af 1. halvleg af kampen.

**1. halvleg – Try – 1X2:** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg i antal scorede tries. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**1. halvleg – Try – Double Chance:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg i opnåede tries. Der er tre mulige udfald: 1X (ved kampens afslutning vinder eller spiller hjemmeholdet uafgjort), X2 (ved kampens afslutning

vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**1. halvleg - Try - Uafgjort ingen indsats:** dette væddemålsmarked fungerer således, at for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold i antal scorede tries, hvilket betyder, at hvis 1. halvleg ender uafgjort, refunderes den indsatsede sum. Hvis 1. halvleg f.eks. ender uafgjort i antal scorede tries, afregnes væddemålet som ugyldigt.

**1. halvleg - Try - Handicap:** væddemål, hvor vinderen af 1. halvleg i antal scorede tries skal afgøres med en bestemt målmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de tries, der er angivet i handicappet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**1. halvleg – Try – Handicap (3-vejs):** væddemål, hvor vinderen af 1. halvleg i antal scorede tries skal afgøres med en bestemt målmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de tries, der er angivet i handicapet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**1. halvleg – Try – Ulige/lige:** Du skal forudsige, om resultatet af første halvleg i opnåede forsøg er et ulige eller lige tal. Hvis kampens resultat er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**1. halvleg – Første score:** Du skal forudsige, hvordan de første point i første halvleg vil blive scoret. Der er seks mulige udfald:

Hjemmeholdet med try Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Modstander 2 med try

Modstander 2 med straffespark

Modstander 2 med drop goal

**1. halvleg - Første scoretype:** Du skal forudsige, hvordan de første point i første halvleg vil blive scoret. Der er tre mulige udfald:

med try

med straffespark

med drop goal

**1. halvleg – Sidste scoretype i kampen:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point vil blive scoret i første halvleg. Der er fire mulige udfald:

med try

med straffespark

med drop goal

med konvertering

**1. halvleg – Sidste score:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point i første halvleg vil blive scoret. Der er 10 mulige udfald:

Hjemmeholdet med try

Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Hjemmeholdet med konvertering

Hjemmeholdet med forspark

Udeholdet med try

Udeholdet med straffespark

Udeholdet med drop goal

Udeholdet med konvertering

Udeholdet med misset konvertering

**1. halvleg – kapløb om X forsøg:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X forsøg i løbet af kampens 1. halvleg.

**1. halvleg – holdet, der scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i 1. halvleg

**1. halvleg – Hold, der scorer det første try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første try i 1. halvleg

**1. halvleg – Holdet, der scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer sidst i 1. halvleg

**1. halvleg – Hold, der scorer det sidste try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste try i 1. halvleg  
**1. halvleg – Hjemme-/Udehold – Ulige/lige antal tries:** Du skal forudsige, om resultatet i 1. halvleg i form af forsøg scoret af hjemme-/udebaneteamet er et ulige eller lige tal. Hvis kampresultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**1. halvleg – Flest forsøg:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udebaneholdet scorer flest forsøg i løbet af første halvleg.

**1. halvleg – Første try-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer det første try i første halvleg

**1. halvleg – Hjemme-/Udehold – Første try-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra hjemme-/udeholdet der scorer det første try i første halvleg

**1. halvleg – sidste try-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer det sidste try i første halvleg

**1. halvleg – Hjemme-/Udehold – Sidste try-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra hjemme-/udeholdet der scorer det sidste try i første halvleg

**1. halvleg - Hjemme-/Udehold - Samlet antal drop goals:** Du skal forudsige, hvor mange drop goals der vil blive scoret af hjemme-/udeholdet i løbet af første halvleg

**1. halvleg – sejrmargen:** Du skal forudsige sejrmargenen ved afslutningen af første halvleg.

**1. halvleg – pointinterval:** Du skal forudsige det samlede antal point, der scores i første halvleg af kampen. **Sejrmargen (x):** Du skal forudsige, at det vindende holds sejrmargen vil være nøjagtigt x

point.

**1. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder 1. halvleg efter at have lagt eller trukket det angivne handicap fra resultatet.

**1. halvleg – Hjemmehold – sejrsmargen:** Du skal forudsige, hvor mange point mere hjemmeholdet vil have end udeholdet ved afslutningen af kampens 1. halvleg.

**1. halvleg – Udehold – sejrsmargen:** Du skal forudsige, hvor mange point udeholdet vil have mere end hjemmeholdet ved afslutningen af kampens 1. halvleg.

**1. halvleg – Begge holds samlede point:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som både hjemme- og udeholdet scorer i løbet af 1. halvleg af kampen, vil være over eller under et angivet tal

**1. halvleg – Flest forsøg:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil score flest forsøg i løbet af 1. halvleg af kampen

**1. halvleg – samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, der opnås i løbet af 1. halvleg af kampen, vil være over eller under et angivet tal

**1. halvleg – Udehold – samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, som udeholdet opnår i løbet af 1. halvleg af kampen, vil være over eller under et angivet tal

**1. halvleg – Hjemmehold – samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, som hjemmeholdet opnår i 1. halvleg af kampen, vil være over eller under et angivet tal

**1. halvleg – ulige/lige forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, der opnås i løbet af 1. halvleg af kampen, vil være ulige eller lige

**1. halvleg – udeholdets ulige/lige forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, som udeholdet opnår i løbet af 1. halvleg af kampen, vil være ulige eller lige

**1. halvleg – Hjemmeholdets ulige/lige forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, som hjemmeholdet opnår i løbet af kampens 1. halvleg, vil være ulige eller lige

**1. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige vinderen af første halvleg efter at have anvendt det angivne handicap på et hold.

**1. halvleg – Dobbelt chance:** Du skal forudsige, om et af holdene vinder, eller om der bliver uafgjort i første halvleg, hvilket dækker to af de tre mulige udfald.

**1. halvleg – Samlet antal forsøg:** Du skal forudsige det samlede antal forsøg, der scores i første halvleg.

**1. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige vinderen af første halvleg, efter at handicap er anvendt på et hold.

**1. halvleg – Pointinterval:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i første halvleg, vil ligge inden for et bestemt foruddefineret interval.

### **Markeder for 2. halvleg:**

**2. halvleg – Første score:** Du skal forudsige, hvordan de første point i anden halvleg vil blive scoret. Der er seks mulige udfald:

Hjemmeholdet med try  
Hjemmeholdet med straffespark  
Hjemmeholdet med drop goal  
Udeholdet med try  
Udeholdet med straffespark  
Udeholdet med drop goal

**2. halvleg – Første scoringstype:** Du skal forudsige, hvordan de første point i 2. halvleg vil blive scoret.

Der er tre mulige udfald:

med try

med straffespark

med drop goal

**2. halvleg - Handicap:** væddemål, hvor vinderen af 2. halvleg skal afgøres med en bestemt målforskel.

Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de point, der er angivet i handicappet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**2. halvleg – Sidste scoretype i kampen:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point vil blive scoret i 2. halvleg. Der er fire mulige udfald:

med try

med straffespark

med drop goal

med konvertering

**2. halvleg - Sidste score:** Du skal forudsige, hvordan de sidste point i anden halvleg vil blive scoret. Der er 10 mulige udfald:

Hjemmeholdet med try

Hjemmeholdet med straffespark

Hjemmeholdet med drop goal

Hjemmeholdet med konvertering

Hjemmeholdet med forspark, der ikke lykkedes

Udeholdet med try

Udeholdet med straffespark

Udeholdet med dropgoal

Udeholdet med ekstrapoint

Udeholdet med forspark

**2. halvleg – kapløb om X point:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i løbet af kampens anden halvleg.

**2. halvleg – kapløb om X forsøg:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X forsøg i løbet af kampens anden halvleg.

**2. halvleg – holdet, der scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i løbet af 2. halvleg

**2. halvleg – Holdet, der scorer det første try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første try i løbet af 2. halvleg

- 2. halvleg – Holdet, der scorer først:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer sidst i anden halvleg
- 2. halvleg – Hold, der scorer sidste try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste try i anden halvleg
- 2. halvleg – Samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg scoret i 2. halvleg vil være over eller under den angivne grænse.
- 2. halvleg - Flest forsøg:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vil score flest forsøg i anden halvleg.
- 2. halvleg – Første try-scoring:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer det første try i 2. halvleg
- 2. halvleg – Sidste try-scoring:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer det sidste try i 2. halvleg
- 2. halvleg – Hjemme-/Udehold – Samlet antal drop goals:** Du skal forudsige, hvor mange drop goals der scores af hjemme-/udeholdet i 2. halvleg
- 2. halvleg – Samlet antal forsøg – Hjemme-/Udehold:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg scoret af hjemme-/udeholdet i anden halvleg vil være over eller under den angivne grænse.
- 2. halvleg – Try – Ulige/lige:** Du skal forudsige, om resultatet af antallet af try i 2. halvleg er et ulige eller lige tal. Hvis kampresultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".
- 2. halvleg – Hjemme-/Udehold – Ulige/Lige forsøg:** Du skal forudsige, om resultatet i 2. halvleg i form af forsøg scoret af Hjemme-/Udeholdet er et ulige eller lige tal. Hvis kampresultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".
- 2. halvleg – Hjemme-/Udehold – Første tryscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra Hjemme-/Udeholdet der scorer det første try i løbet af anden halvleg
- 2. halvleg – Hjemme-/Udehold – Sidste tryscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra hjemme-/udeholdet der scorer det sidste try i 2. halvleg
- 2. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder 2. halvleg efter at have lagt det angivne handicap til eller trukket det fra resultatet.
- 2. halvleg - 1x2:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder 2. halvleg
- 2. halvleg - Hjemmeholdet - sejrsmargin:** Du skal forudsige, hvor mange point hjemmeholdet vil have mere end udeholdet ved afslutningen af kampens 2. halvleg.
- 2. halvleg - Udeholdet - sejrsmargin:** Du skal forudsige, hvor mange point udeholdet vil have mere end hjemmeholdet ved afslutningen af kampens 2. halvleg.
- 2. halvleg – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i 2. halvleg af kampen vil være over eller under et angivet tal

### **Kombimarkeder:**

**1X2 & Total:** Dette væddemålsmarked kombinerer to hovedvæddemålsmarkeder, hvor du skal forudsige, hvem der vinder kampen (eller spiller uafgjort), og hvor mange point der i alt (over/under) vil blive scoret i kampen.

**Første mål / Fuld tid:** Du skal forudsige både det hold, der scorer først, og den samlede vinder af kampen.

**Første mål / Halvleg / Fuld tid:** Dette væddemål kræver, at du forudsiger: Det hold, der scorer først.

Resultatet ved halvleg (hvilket hold der fører, eller om det står uafgjort). Det endelige resultat ved slutfløjtet (hvilket hold der vinder).

### **Try-markeder:**

**Try - 1X2:** Du skal forudsige kampens udfald i form af scorede tries. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Try - Double Chance:** Du skal forudsige kampens udfald i antal scorede tries. Der er tre mulige udfald: 1X (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**Try - Uafgjort ingen indsats:** dette væddemålsmarked fungerer således, at for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold i antal scorede forsøg, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, vil de indsatte penge blive refunderet. For eksempel, hvis den endelige score i antal scorede forsøg resulterer i uafgjort, vil væddemålet blive afgjort som ugyldigt.

**Try - Handicap:** væddemål, hvor vinderen af kampen i opnåede tries skal afgøres med en bestemt målmargin. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de tries, der er foreslået i handicappet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**Try - Handicap (3-vejs):** væddemål, hvor vinderen af kampen må afgøres med en bestemt målmargin. Den korrekte score lægges til eller trækkes fra de forslag, der er angivet i handicappet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**Try - Samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, der scores under kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Try - Samlet antal holds-tries:** Du skal forudsige, om det samlede antal tries scoret under kampen af hjemme- eller udeholdet vil være over eller under den angivne grænse.

**Try - Ulige/lige:** Du skal forudsige, om kampens resultat i form af scorede forsøg er et ulige eller lige tal. Hvis kampens resultat er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**Hold, der scorer det første try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første try i løbet af kampen

**Hold, der scorer sidste try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste try i løbet af kampen

**Flest tries (inkl. forlænget spilletid):** Du skal forudsige, om hjemmeholdet eller udeholdet scorer flest tries i løbet af kampen.

**Første try-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer kampens første try.

**Sidste try-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer kampens sidste try.

**Try-scorer når som helst:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer i løbet af kampen.

**Begge halvlege – Hold, der scorer første try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første try i første og anden halvleg

**En af halvlegene – Hold, der scorer første try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det første try i enten første eller anden halvleg

**Begge halvlege – Hold, der scorer sidste try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste try i første og anden halvleg

**En af halvlegene – Hold, der scorer sidste try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det sidste try i enten første eller anden halvleg

**Begge halvlege – Samlet antal forsøg – Hjemme-/Udehold:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg scoret af hjemme-/udeholdet i første og anden halvleg vil være over eller under den angivne grænse.

**En af halvlegene – Samlet antal forsøg – Hjemme-/Udehold:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg scoret af hjemme-/udeholdet i enten første eller anden halvleg vil være over eller under den angivne grænse.

**Hjemme-/Udehold – Tries – Ulige/Lige:** Du skal forudsige, om kampens resultat i form af tries scoret af hjemme-/udeholdet er et ulige eller lige tal. Hvis kampens resultat er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**Begge halvlege - Flest forsøg:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vil score flest forsøg i første og anden halvleg.

**En af halvlegene – Flest forsøg:** Du skal forudsige, om hjemme- eller udeholdet vil score flest forsøg i enten første eller anden halvleg.

**Begge halvlege – kapløb om x forsøg:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X forsøg i løbet af første og anden halvleg af kampen.

**En af halvlegene – kapløb til x forsøg:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X forsøg i enten første eller anden halvleg af kampen.

**Hjemme-/Udehold – Første tryscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra hjemme-/udeholdet der scorer det første try i løbet af kampen

**Begge halvlege – Første tryscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer det første try i første og anden halvleg

**Hjemme-/Udehold – sidste tryscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra hjemme-/udeholdet der scorer det sidste try i løbet af kampen

**Begge halvlege – Sidste try-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer det sidste try i første og anden halvleg

**Første try / Kampresultat:** Du skal forudsige:

Hvem der scorer kampens første try. Det endelige kampresultat (hvilket hold der vinder).

Du skal forudsige både det hold, der scorer det første try, og den samlede vinder korrekt.

**Første try / resultat af første halvleg:** Du skal forudsige:

Hvem der scorer det første try.

Resultatet ved halvleg (hvilket hold der fører ved halvleg).

Både den første try-scorer og vinderen ved halvleg skal forudsiges korrekt for at væddemålet vinder.

**Hold, der scorer første try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer kampens første try, uanset hvem der vinder kampen.

**Hold, der scorer sidste try:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer kampens sidste try.

**Første try konverteret:** Du skal forudsige, om kampens første try vil blive konverteret til et mål af kickeren

**Flest forsøg:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil opnå flest forsøg i løbet af kampen

**Udehold – samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, som udeholdet opnår i løbet af kampen, vil være over eller under et angivet antal

**Hjemmehold – samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, som udeholdet opnår i løbet af kampen, vil være over eller under et angivet tal

**Ulige/lige forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg opnået under kampen vil være ulige eller lige

**Udehold – ulige/lige forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, som udeholdet opnår i løbet af kampen, vil være ulige eller lige

**Hjemmehold – ulige/lige forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, som hjemmeholdet opnår i løbet af kampen, vil være ulige eller lige

**Samlet antal forsøg:** Du skal forudsige, om det samlede antal forsøg, der opnås under kampen, vil være over eller under et angivet antal

**Udeholdet – Sidste try-scorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra udeholdet der scorer kampens sidste try

### **Rugby/Rugby League-vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Sejre i den regulære sæson – Hold:** Du skal forudsige, hvor mange sejre (over/under) det nævnte hold vil opnå i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**Flest nederlag i den regulære sæson – Hold:** Du skal forudsige, hvor mange nederlag (over/under) det nævnte hold vil indsamle i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**H2H – Vinder:** Du skal forudsige, hvilket af de to angivne hold der vil kvalificere sig i den givne kvalifikationsfase eller slutspilsrunde.

**Går videre til finalen:** Du skal forudsige, om det valgte hold går videre til finalen (Ja) eller ej (Nej)

under turneringen i henhold til den officielle rangliste for turneringen.

**For at nå slutspillet:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil nå slutspillet (Ja) eller ej (Nej) i løbet af turneringen, baseret på turneringens officielle stilling.

**Top4, Top6, Top8:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil slutte på den respektive topplacering, når konkurrencen slutter.

## **MOTORSPORT**

Resultatet af et væddemål på et Formel 1/Nascar/Indy Car/Rally-arrangement er baseret på de første offentliggjorte officielle resultater. Beslutninger truffet af det officielle forbund (herunder, men ikke begrænset til, FIA), som påvirker eller ændrer det opnåede resultat på banen, vil ikke blive taget i betragtning.

Hvert løb begynder med opvarmningsomgangen. Hvis den kører, som brugeren har valgt, ikke er på startgriddet til opvarmningsomgangen eller klar til at starte løbet fra pitlane, vil væddemålet være ugyldigt, og indsatsen vil blive refunderet. Hvis et løb afbrydes, og der ikke er et officielt erklæret resultat, vil alle væddemål på det pågældende løb være ugyldige.

### **Motorsportsmarkeder:**

**Vinder (løb):** Du forudsiger, at den valgte kører bliver vinder af løbet.

**Vindende konstruktør (løb):** Du skal forudsige, hvilket hold den vindende kører tilhører.

**Vindermargen (løb):** Du skal forudsige, hvilket hold/hvilken kører der vinder løbet med den angivne margin.

**Gruppevinder (løb):** Du forudsiger, at den valgte kører vil vinde den valgte gruppe under løbet.

**Top 3 (løb):** Du skal forudsige, at den valgte kører vil nå en podieplads.

**Top 6 (løb):** Du skal forudsige, at den valgte kører vil slutte løbet blandt de seks første placeringer. For at blive betragtet som vinder skal køreren gennemføre mindst 90 % af de omgange, som vinderen har gennemført, afrundet ned til det nærmeste hele antal omgange.

**Top 10 (løb):** Du skal forudsige, at den valgte kører vil slutte løbet blandt de ti første placeringer. For at blive betragtet som vinder skal køreren gennemføre mindst 90 % af de omgange, som vinderen har gennemført, afrundet ned til det nærmeste hele antal omgange.

**H2H (løb):** Du skal forudsige, hvilken af de to køre, der er angivet i væddemålet, der opnår den

bedste placering i løbet. Hvis disse kørere udgår eller diskvalificeres på samme omgang, vil denne væddemålstype blive betragtet som ugyldig. Hvis en eller flere af de kørere, der er angivet i væddemålet, ikke er i stand til at deltage i løbet, vil denne væddemålstype blive betragtet som ugyldig.

**Begge biler i point:** Du skal forudsige, om begge biler fra det valgte hold vil slutte løbet blandt de ti første placeringer.

**Begge biler klassificeret:** Du skal forudsige, om begge biler fra det valgte hold vil blive klassificeret eller ej i henhold til den officielle foreningsrapport (herunder, men ikke begrænset til, FIA).

**Enhver kører vinder løbet, pole position og hurtigste omgang:** Dette kaldes også Hat-trick, og du skal forudsige, hvilken kører der vinder løbet, pole position og hurtigste omgang.

**Første kører til at foretage et pitstop:** Du forudsiger, hvilken kører der vil foretage det første pitstop under løbet.

**Vinderens startposition:** Du forudsiger startpositionen på startgriddet for den kører, der vinder løbet.

**Vinderens nationalitet:** Du forudsiger nationaliteten på løbets vinder.

**Kører klassificeret/ikke klassificeret:** Du skal forudsige, om køreren vil blive klassificeret eller ej i henhold til den officielle rapport fra forbundet (herunder, men ikke begrænset til, FIA), der offentliggøres efter hovedløbet. For at blive betragtet som klassificeret skal køreren gennemføre mindst 90 % af de omgange, som vinderen har gennemført, afrundet ned til det nærmeste hele antal omgange.

**Antal klassificerede kørere:** Du skal forudsige, hvor mange biler/kørere der vil blive klassificeret i henhold til forbundets rapport (herunder, men ikke begrænset til, FIA), der offentliggøres efter hovedløbet.

**Hurtigste omgang:** Du skal forudsige, hvilken kører der vil køre den hurtigste omgang under Grand Prix-hovedløbet.

**Første kører, der udgår:** Du skal forudsige, hvilken kører der først udgår under Grand Prix-hovedløbet. En kører, der diskvalificeres eller er involveret i et uheld, betragtes som udgået. Hvis to eller flere kørere udgår i samme omgang, betragtes de som ligestillede, uafhængigt af den rækkefølge, de udgik i.

**Første konstruktør, der udgår:** Du skal forudsige, hvilket hold der udgår først under Grand Prix-hovedløbet. En kører, der diskvalificeres eller er involveret i et uheld, betragtes som udgået. Hvis to eller flere kørere udgår i samme omgang, betragtes de som ligestillede, uafhængigt af den rækkefølge, de udgik i.

**Safety Car:** Du skal forudsige, om safety car vil komme ud på banen under løbet.

**Virtuel sikkerhedsbil:** Du skal forudsige, om den virtuelle sikkerhedsbil kommer ud på banen under løbet.

**Vinder (Pole):** Du forudsiger, at den valgte kører opnår den bedste position under kvalifikationsrunden.

**Podium (Pole):** Du forudsiger, at den valgte kører vil afslutte kvalifikationen på første, anden eller tredjepladsen.

**H2H (Pole):** Du skal forudsige, hvilken af de to kørere, der er angivet i væddemålet, der opnår den bedste placering i kvalifikationen.

**Vindermargen (Pole):** Du skal forudsige, hvilket hold/hvilken kører der vinder pole position med den angivne margin.

**Gruppevinder (Pole):** Du forudsiger, at den valgte kører vil vinde den valgte gruppe under Pole-sessionen.

**Vinder (træning):** Du forudsiger, at den valgte kører opnår den bedste placering under træningssessionen.

**Podium (træning):** Du forudsiger, at den valgte kører vil afslutte træningssessionen på første, anden eller tredjepladsen.

**H2H (træning):** Du skal forudsige, hvilken af de to kørere, der er angivet i væddemålet, der opnår den bedste placering i træningssessionen.

**Vindermargen (træning):** Du skal forudsige, hvilket hold/hvilken kører der vinder træningen med den angivne margin.

**Mesterskabsvinder (kørere og konstruktører):** Denne type marked afgøres på baggrund af det samlede antal point, som kørerne har opnået, umiddelbart efter podiepræsentationen ved sæsonens sidste Grand Prix.

**Kørmesterskab: Kører/hold-duel (samlet):** Du skal forudsige, hvilken kører/hvilket hold der opnår den bedste placering i det aktuelle kørmesterskab. Hvis begge kørere/hold opnår samme antal point i løbet af sæsonen, kåres vinderen efter de samme kriterier, som det officielle forbund anvender (herunder, men ikke begrænset til, FIA), hvilket betyder, at kun de bedste placeringer i løbet af sæsonen tages i betragtning ved afgørelsen af vinderen.

**Bilnummer, løbsvinder, ulige/lige:** Du skal forudsige, om det vindende bilnummer er ulige eller lige.

**Holdvinder:** Du skal forudsige, hvilket hold (konstruktør eller producent) der vinder

**Bedste Chevrolet-kører:** Du skal forudsige, hvilken kører fra den specifikke producent der opnår den bedste slutplacering.

**Bedste Chevrolet-hold:** Du skal forudsige, om holdet fra den specifikke producent vil opnå den bedste slutplacering.

**Bedste Ford-kører:** Du skal forudsige, hvilken kører fra den specifikke producent der opnår den bedste slutplacering.

**Bedste Ford-hold:** Du skal forudsige, om holdet fra den specifikke producent vil opnå den bedste slutplacering.

**Bedste Toyota-team:** Du skal forudsige, om teamet fra den specifikke producent vil opnå den bedste placering

**Bedste Toyota-kører:** Du skal forudsige, hvilken kører fra den specifikke bilfabrik der opnår den bedste placering.

**Head2head:** Du skal forudsige vinderen. Den, der slutter højest, vinder. Hvis ingen af dem slutter, vinder den, der har kørt flest omgange. Hvis de er lige, er resultatet ugyldigt.

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen i henhold til det officielle podieresultat

**Top {vindere}:** Du skal forudsige, om en kører vil slutte i Top X (f.eks. Top 3, Top 6, Top 10)

**Løbsvinder:** Du skal forudsige, hvilken kører der vinder løbet.

**Top 3 - Løb:** Du skal forudsige, om en kører vil slutte i Top 3

**Top 5 - Løb:** Du skal forudsige, om en kører vil slutte i Top 5

**Top 10 - Løb:** Du skal forudsige, om en kører vil slutte i Top 10

**Etape N - Vinder:** Du skal forudsige, hvilken kører der vinder en bestemt etape

**Top 3 - Etape N:** Du skal forudsige, om en kører vil slutte i top 3 i en bestemt etape.

**Top 5 - Etape N:** Du skal forudsige, om en kører vil slutte i top 5 i en bestemt etape.

**Top 10 - Etape N:** Du skal forudsige, om en kører vil slutte i top 10 i en bestemt etape.

**Vinder fabrikant Z løbet?:** Du skal forudsige, om en bil fra den angivne fabrikant vinder løbet

**Vinder fabrikant Z - etape N?:** Du skal forudsige, om en bil fra den angivne fabrikant vinder en bestemt etape.

**Vinder Team Y løbet?:** Du skal forudsige, om et bestemt team vinder løbet.

**Vinder Team Y etape N?:** Du skal forudsige, om et bestemt team vinder en bestemt etape.

## **MOTORCYKLER**

Resultatet af et væddemål på et MotoGP-, Moto2-, Moto3-, Superbike- eller Speedway-arrangement baseres på de første offentliggjorte officielle resultater. Beslutninger truffet af det officielle forbund (herunder, men ikke begrænset til, FIM), som påvirker eller ændrer det opnåede resultat på banen, tages ikke i betragtning.

Når et løb officielt udsættes eller afbrydes, forbliver alle relaterede væddemål gyldige, hvis begivenheden finder sted inden midnat den dag, der følger efter den oprindeligt fastsatte dato for løbet. Hvis det ikke genoptages, eller hvis det ikke afsluttes inden for den nævnte tidsramme, vil alle væddemål relateret til den pågældende begivenhed blive betragtet som ugyldige.

### **Motorcykelmarkeder:**

**Vinder (løb):** Du forudsiger, at den valgte kører bliver vinder af løbet.

**Podium (løb):** Du forudsiger, at den valgte kører vil nå podiet (første, anden eller tredje plads). **H2H (løb):** Du skal forudsige, hvilken af de to kørere, der er angivet i væddemålet, der vil opnå den bedste placering i løbet. I tilfælde af at begge kørere enten udgår eller diskvalificeres i samme omgang, vil denne væddemålstype blive betragtet som ugyldig.

**Vinder (Pole):** Du forudsiger, at den valgte kører opnår den bedste placering i kvalifikationen.

**Podium (Pole):** Du forudsiger, at den valgte kører vil afslutte kvalifikationen på første, anden eller tredjepladsen.

**H2H (Pole):** Du skal forudsige, hvilken af de to kørere, der er angivet i væddemålet, der opnår den bedste placering i kvalifikationsrunden.

**Bedste i gruppen (Løb, Pole):** Du skal forudsige, hvilken kører der opnår den højeste placering i den valgte gruppe. Hvis en af kørerne i gruppen ikke deltager i den valgte konkurrence, vil væddemålet blive annulleret.

## **CYKLING**

Resultatet af et væddemål på en cykelkonkurrence baseres på de først offentliggjorte officielle resultater. Hvis et løb forkortes eller på anden måde påvirkes af vejrforholdene, afgøres væddemålene i henhold til de beslutninger, der træffes af turneringens officials.

Hvis et løb officielt aflyses, vil alle relaterede væddemål blive betragtet som ugyldige. Når et etapeløb udsættes eller afbrydes, vil alle relaterede væddemål forblive gyldige, indtil løbet er afsluttet eller aflyst. Vinderen af løbet vil være den, der indtager førstepladsen på podiet. Eventuelle diskvalifikationer, der gives efter løbet, vil ikke blive taget i betragtning ved afregning af væddemål.

### **Cykling-markeder:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af løbet eller konkurrencen.

**Gruppevinder:** Du skal forudsige, hvilken af de nævnte ryttere, der indgår i væddemålet, der opnår den bedste placering i gruppen. Hvis en eller flere ryttere fra gruppen trækker sig inden løbets start, annulleres alle væddemål.

**Podium:** Du skal forudsige, at den valgte cykelrytter vil nå podiet (første, anden eller tredjeplads).

**Top 6:** Du skal forudsige, at den valgte cykelrytter vil gennemføre løbet blandt de seks første placeringer.

**Top 10:** Du skal forudsige, at den valgte cykelrytter vil gennemføre løbet blandt de ti første placeringer.

**H2H:** Du skal forudsige, hvilken af de to cykelryttere, der er angivet i væddemålet, der vil opnå den bedste placering i det samlede løb. Hvis en af de to cykelryttere i en etape bliver diskvalificeret i et fremskredet stadie af konkurrencen, som hans modstander endnu ikke har nået, vil den diskvalificerede deltager blive betragtet som vinderen.

Hvis en af de to ryttere udgår eller diskvalificeres under en af løbets etaper, betragtes den rytter, der forbliver i løbet, som vinderen.

Hvis ingen af deltagerne når den følgende etape, annulleres væddemålet. Alle resultater er baseret på de første offentliggjorte originale resultater.

**Etapevinder:** Etapevinderen er den, der indtager førstepladsen på podiet. Eventuelle diskvalifikationer tages ikke i betragtning ved afregning af væddemål.

Ikke-deltagere: Hvis en deltager trækker sig fra konkurrencen eller bliver diskvalificeret, når løbet eller etappen allerede er startet, afregnes væddemål på denne deltager som tabt.

**Matchmaking-væddemål – efter etape og samlet klassement:** Mindst én af rytterne eller holdene skal gennemføre etappen eller løbet for at matchmaking-væddemålet er gyldigt. Hvis ingen af dem gennemfører etappen eller løbet, annulleres alle væddemål.

## **CURLING**

Markederne betragtes som afgjort, hvis en kamp er officielt afsluttet eller indrømmet af det besejrede hold. Ekstra omgange tæller med i afregningen.

I tilfælde af at en kamp udsættes eller aflyses uden at blive genoptaget inden for 48 timer, betragtes alle uafgjorte markeder som ugyldige.

### **Curling Hovedmarkeder:**

**Vinder (inklusive ekstra omgange):** Du skal forudsige kampens vinder uanset pointforskellen.

**Samlede point (inklusive ekstra omgange):** Du skal forudsige, om det samlede antal point fra begge hold tilsammen vil være over eller under det valgte tal.

**Handicap (inklusive ekstra omgange):** Du skal forudsige kampens vinder ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

**1x2:** Du skal forudsige kampens udfald

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point i kampen vil være ulige eller lige.

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af kampen

**Handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra kampens resultat.

**Total:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af begge hold under kampen (inkl. forlængelse), vil være over eller under det angivne handicap.

## **Curling-vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **VINTERSPORT**

Henviser til vintersport såsom langrend, alpint skiløb, skihop, skiskydning, bobs læde, freestyle-skiløb, kunstskejteløb, snowboarding, skeleton, hurtigløb på skøjter, shorttrack, kælkning, nordisk kombination osv. Podieplaceringer tæller som officielle resultater, uanset eventuel efterfølgende diskvalifikation. Hvis der ikke afholdes en podieceremoni, fastsættes resultatet i henhold til det officielle resultat, der erklæres ved afslutningen af konkurrencen af den regulerende organisation.

**Udsatte eller aflyste begivenheder** Hvis en begivenhed (bortset fra De Olympiske Lege eller verdensmesterskaberne) af en eller anden grund udsættes eller aflyses, vil alle væddemål på den pågældende begivenhed være ugyldige. Medmindre konkurrencen finder sted inden for 48 timer efter det oprindeligt planlagte starttidspunkt, eller et officielt resultat erklæres af en regulerende organisation inden for 48 timer. Hvis en olympisk konkurrence eller et verdensmesterskab af en eller anden grund udsættes eller aflyses, vil alle væddemål på den pågældende begivenhed blive annulleret. Medmindre begivenheden finder sted inden afslutningsceremonien for legene.

## **Vintersportsmarkeder:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af konkurrencen.

**Podium:** Du forudsiger, at den valgte deltager vil nå podiet (første, anden eller tredje plads). **H2H:** Hvis en af de to deltagere ikke starter, vil væddemålene blive annulleret. Hvis ingen af deltagerne gennemfører løbet, vil væddemålene blive annulleret. Hvis en af deltagerne formår at gennemføre løbet, og den anden ikke gør det, vil den førstnævnte være vinderen.

Hvis en af deltagerne ikke gennemfører løbet, og den anden ikke kvalificerer sig efter indledende runde, vil den højst placerede deltager i den indledende runde blive udnævnt som vinder.

Hvis ingen af deltagerne kvalificerer sig efter indledende runde, vil den bedst placerede i indledende runde være vinderen.

Hvis en af deltagerne ikke gennemfører løbet efter at have bestået kvalifikationen, og den anden ikke formår at bestå kvalifikationen, vil den førstnævnte blive udnævnt som vinder.

**Vindergruppe:** Du skal forudsige, hvilken af de deltagere, der er angivet for denne type væddemål, der opnår den bedste placering i begivenheden. Hvis ingen af deltagerne gennemfører konkurrencen, vil vinderen være den, der opnåede den bedste tid i den forrige fase. I tilfælde af konkurrencer bestående

af to løb, hvor begge deltagere trækker sig i det første løb, vil væddemålet blive erklæret ugyldigt.

## **BOKSNING/MMA**

Lyden af klokken er signalet til start af første runde i forbindelse med væddemål. Når en bokser ikke kan svare på klokken til næste runde, vil den anden bokser blive betragtet som vinderen af den foregående runde.

I boksning anses en runde for at være fuldt udkæmpet, når 1:30 minutter af runden er gået. I MMA anses en runde for at være fuldt udkæmpet, når 2:30 minutter af runden er gået.

Når en kamp erklæres for "No contest" (kamp uden afgørelse), annulleres alle væddemål, med undtagelse af de væddemål, der allerede er afgjort på baggrund af begivenhedens forløb.

**Uafgjort eller teknisk uafgjort:** Uafgjort betyder, at der er lige mange point. Teknisk uafgjort foreligger, hvis dommeren afbryder kampen inden femte runde begynder, af en anden årsag end knockout, teknisk knockout eller diskvalifikation.

**Knockout:** En knockout er, når en bokser ikke rejser sig efter tællingen til 10. En teknisk knockout er, når 3-knockdown-reglen finder anvendelse, eller hvis dommeren beslutter det. Enhver tilbagetrækning i hjørnet betragtes som en teknisk knockout, medmindre kampen afgøres af dommernes point, eller hvis den erklæres for "No contest".

**Teknisk afgørelse:** Afgøres af dommernes pointmarkører på et hvilket som helst tidspunkt bortset fra kampens afslutning.

**Væsentlige slag:** Er ethvert slag på afstand eller slag i clinch/på jorden, der betragtes som "kraftige slag" af de officielle dommere.

Et betydeligt slag tæller både som et slag og et betydeligt slag og giver i alt 0,4 point. **Knockdown:** Tildeles en fighter, der slår sin modstander ned på grund af svækkelse i et tidsrum, som de officielle dommere anser for at være betydeligt.

I MMA og UFC refererer **almindelige slag** til enhver lovlig slagteknik, herunder slag, spark, albuer og knæ, som en fighter bruger til at angribe sin modstander.

Disse slag tæller med i en kæmpers samlede slagstatistik. På den anden side er betydningsfulde slag en undergruppe af almindelige slag og defineres som slag, der har en klar indvirkning på modstanderen,

enten ved at ramme med betydelig kraft eller ved synligt at påvirke modstanderen.

Signifikante **slag** bruges til at måle en kæmpers effektive slag under en kamp, og de er ofte en nøgelfaktor i bedømmelsen af kampens udfald.

Sammenfattende kan man sige, at mens almindelige slag omfatter alle lovlige slagteknikker, henviser betydningsfulde slag specifikt til de slag, der har en mærkbar indvirkning på modstanderen.

## **Boksning/MMA-markeder:**

**Vinder (1,2):** Det er et væddemål på den ene fighter mod den anden, hvor vinderen skal vælges.

**Vinder (1X2):** Du skal forudsige udfaldet af kampen. Der er tre mulige udfald: 1 (spiller 1 vinder), X (uafgjort), 2 (spiller 2 vinder).

**Samlet antal runder:** Væddemål, hvor antallet af runder i kampen skal angives.

**Vindermetode:** Du skal forudsige, hvem der vinder, og på hvilken måde (KO, afgørelse) eller uafgjort.

**Vil kampen gå hele vejen (ja/nej):** Du skal forudsige, om kampen vil "gå hele vejen" (spillerne spiller alle runderne til ende, uden knockout/dommerafgørelse).

**Vinder & nøjagtige runder:** Du skal forudsige, hvem der bliver vinderen, og i præcis hvor mange runder (eller afgørelse), eller uafgjort.

**Vinder & rundeinterval:** Du skal forudsige, hvem der bliver vinderen, og præcis inden for hvilket rundeinterval (eller afgørelse), eller uafgjort.

**Runde-gruppe-væddemål:** I forbindelse med væddemål gælder væddemål på runder eller grupper af runder, at en bokser vinder ved KO (knockout), TKO (teknisk knockout) eller diskvalifikation i den pågældende runde eller gruppe af runder. I tilfælde af en teknisk afgørelse inden kampens afslutning afregnes alle væddemål som en sejr ved afgørelse.

Uafgjort er uafgjort på pointkortet. Teknisk uafgjort er, hvis dommeren stopper kampen inden starten af 5. runde af en anden grund end knockout, teknisk knockout eller diskvalifikation. I tilfælde af at en kamp erklæres for ugyldig, vil alle væddemål være ugyldige, og indsatserne vil blive returneret.

I tilfælde af at en bokser trækker sig tilbage på sin bænk mellem runder, f.eks. 9 og 10, tæller det som runde 9 i afregningsøjemed, dvs. den sidste fuldt gennemførte runde.

**Runde-gruppe-væddemål og vinder (kæmper X):** Du skal forudsige kampens vinder og i hvilken runde-gruppe det vil ske. I forbindelse med væddemål gælder væddemål på runder eller grupper af runder, at en kæmper vinder ved KO (knockout), TKO (teknisk knockout) eller diskvalifikation i den pågældende runde eller gruppe af runder. I tilfælde af en teknisk afgørelse inden kampens afslutning afregnes alle væddemål som en sejr ved afgørelse.

Uafgjort er uafgjort på pointkortet. Teknisk uafgjort er, hvis dommeren stopper kampen inden starten af 5. runde af en anden grund end knockout, teknisk knockout eller diskvalifikation. I tilfælde af at en kamp erklæres for ugyldig, vil alle væddemål være ugyldige, og indsatserne vil blive returneret.

I tilfælde af at en bokser trækker sig tilbage på sin bænk mellem runder, f.eks. 9 og 10, tæller det som runde 9 i afregningsøjemed, dvs. den sidste fuldt gennemførte runde.

**Kæmper X scorer et knockdown:** Du skal forudsige, om kæmper X vil score et knockdown under kampen. I forbindelse med afregning defineres et knockdown som en kæmper, der modtager en obligatorisk 8-tælling (alt, hvad dommeren anser for at være et udskrid, tæller ikke).

**Begge bokser scorer et knockdown:** Du skal forudsige, om begge bokser vil score et knockdown under kampen. I forbindelse med afregning defineres et knockdown som en bokser, der modtager en obligatorisk 8-tælling (alt, hvad dommeren anser for at være et udskrid, tæller ikke).

**En af kæmperne scorer et knockdown:** Du skal forudsige, om mindst én af de to kæmpere vil score et knockdown under kampen. I forbindelse med afregning defineres et knockdown som en kæmper, der modtager en obligatorisk 8-tælling (alt, hvad dommeren anser for at være et udskrid, tæller ikke).

**Væddemål på knockdown i en bestemt runde (Kæmper X):** Du skal forudsige, om Kæmper X vil score et knockdown i den pågældende runde. I forbindelse med afregning defineres et knockdown som en kæmper, der modtager en obligatorisk 8-tælling (alt, hvad dommeren anser for at være et udskrid, tæller ikke).

**Væddemål på knockdown i en runde (En af bokserne):** Du skal forudsige, om der vil være en knockdown i den pågældende runde. I forbindelse med afregning defineres en knockdown som en bokser, der modtager en obligatorisk 8-tælling (alt, hvad dommeren anser for at være et udskrid, tæller ikke).

**Samlet antal knockdowns (over/under):** Du skal forudsige, om det samlede antal knockdowns i hele kampen vil være over eller under den angivne grænse. I forbindelse med afregning defineres en knockdown som en fighter, der modtager en obligatorisk 8-tælling (alt, hvad dommeren anser for at være et udskrid, tæller ikke).

**Kæmper X's samlede antal knockdowns:** Du skal forudsige, om det samlede antal knockdowns, som spiller X får i løbet af hele kampen, vil være over eller under den angivne grænse. I forbindelse med afregning defineres en knockdown som en kæmper, der får en obligatorisk 8-tælling (alt, hvad dommeren anser for at være et udskrid, tæller ikke med). **At blive slået ned og vinde (Kæmper X, Ja/Nej):** Du skal forudsige, om kæmper X vil blive slået ned under kampen og vinde eller ikke vinde kampen. I forbindelse med afregning defineres en knockdown som en kæmper, der modtager en obligatorisk 8-tælling (alt, hvad dommeren anser for at være et udskrid, tæller ikke).

**Fighter Strikes Landed:** Du skal forudsige, hvor mange slag fighter 1, fighter 2 og enten (fighter 1 og fighter 2 skal begge score f.eks. 200 slag, ikke samlet) vil lande i en kamp (300 eller flere).

**Begge kæmperes samlede antal landede slag:** Du skal forudsige, hvor mange slag kæmper 1 og kæmper 2 tilsammen vil lande i kampen (250 eller flere).

**Fighter Significant Strikes Landed:** Du skal forudsige, hvor mange signifikante slag fighter 1, fighter 2 og enten (fighter 1 og fighter 2 skal begge score f.eks. 200 slag, ikke samlet) vil lande i kampen (30 eller flere).

**Takedowns i kampen:** Du skal forudsige, hvor mange takedowns spiller 1, spiller 2 og enten spiller 1 og spiller 2 tilsammen (f.eks. 8 takedowns, ikke samlet) vil udføre i en kamp (10 eller flere).

**Samlet antal landede signifikante slag:** Hvor mange signifikante slag vil deltager 1 og deltager 2 tilsammen lande i kampen (30 eller flere).

**Fighter X Total Significant Strikes Landed:** Du skal forudsige, hvor mange signifikante slag Fighter X vil lande i kampen (10 eller flere).

**Samlet antal landede slag (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange slag der samlet vil blive landet i kampen af de to kæmpere tilsammen, f.eks. Over/Under 220,5.

**Fighter X's samlede antal landede slag (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange slag der samlet vil blive landet i kampen af Fighter X.

**Samlet antal takedowns (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange takedowns der vil forekomme i løbet af kampen fra de to kæmpere tilsammen, f.eks. Over/Under 12,5

**Kæmper X's samlede takedowns (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange takedowns kæmper X vil udføre i løbet af kampen.

**Runde 1 Samlet antal landede slag (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange slag

kæmper 1 og kæmper 2 tilsammen vil lande i Runde 1, f.eks. Over/Under 30,5.

**Runde 1 Fighter X landede slag (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange slag der i alt vil blive landet i kampen af Fighter X i Runde 1.

**Runde 1 Samlet antal landede signifikante slag (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange signifikante slag kæmper 1 og kæmper 2 tilsammen vil lande i Runde 1, f.eks. Over/Under 10,5.

**Runde 1 Fighter X Samlet antal landede signifikante slag (Over/Under):** Du skal forudsige, hvor mange signifikante slag der i alt vil blive landet i kampen af Fighter X i Runde 1.

**Runde 1 Fighter-slag landet:** Du skal forudsige, hvor mange slag fighter 1, fighter 2 og enten (fighter 1 og fighter 2 skal begge score f.eks. 50 slag, ikke samlet) vil lande i runde 1 (30 eller flere).

**Runde 1 Begge kæmperes samlede antal landede slag:** Du skal forudsige, hvor mange slag kæmper 1 og kæmper 2 tilsammen vil lande i runde 1 (20 eller flere).

**Runde 1: Betydningsfulde slag fra kæmperne:** Du skal forudsige, hvor mange betydningsfulde slag kæmper 1 og kæmper 2 tilsammen vil lande i runde 1 (10 eller flere).

**Runde 1 Begge kæmperes samlede antal landede betydningsfulde slag:** Du skal forudsige, hvor mange betydningsfulde slag kæmper 1 og kæmper 2 tilsammen vil lande i runde 1 (30 eller flere).

**Flest slag (1x2):** Du skal forudsige, hvem der vil udføre flest slag i kampen.

**Flest betydningsfulde slag (1x2):** Du skal forudsige, hvem der vil lande flest betydningsfulde slag i kampen.

**Flest slag i runde 1 (1x2):** Du skal forudsige, hvem der vil lande flest slag i runde 1. **Flest**

**betydningsfulde slag i runde 1 (1x2):** Du skal forudsige, hvem der vil lande flest betydningsfulde slag i runde 1.

**Fighter Punches Thrown:** Du skal forudsige antallet af slag, som comp1 eller comp2 vil udføre under kampen (comp1/comp2 150, 200, 250 eller flere osv.)

**Kæmpernes samlede antal slag:** Du skal forudsige det samlede antal slag, som begge kæmpere vil udføre under kampen (500, 600 eller flere osv.)

**Fighter-slag, der rammer:** Du skal forudsige antallet af slag, som fighter 1 eller fighter 2 vil ramme med under kampen (fighter 1/fighter 2 50, 75, 100 eller flere osv.)

**Kæmpernes samlede antal landede slag:** Du skal forudsige det samlede antal slag, som begge kæmpere tilsammen vil lande under kampen (200, 250 eller flere osv.)

**Flest slag kastet:** Du skal forudsige, hvilken fighter der vil kaste flest slag under kampen

**Flest slag, der rammer:** Du skal forudsige, hvilken bokser der vil ramme med flest slag under kampen

**Samlede knockdowns-milepæle:** Du skal forudsige, om det samlede antal knockdowns i kampen er over eller under et bestemt milepælstal

**Kæmper X - Samlet antal knockdowns:** Du skal forudsige, om det samlede antal knockdowns, som den specifikke kæmper opnår under kampen, vil være over eller under et bestemt antal.

**Flest kraftige slag kastet:** Du skal forudsige, hvilken bokser der kaster flest kraftige slag

**Flest kraftige slag ramt:** Du skal forudsige, hvilken bokser der rammer flest kraftige slag

**Flest jabs kastet:** Du skal forudsige, hvilken bokser der kaster flest jabs

**Flest jabs, der rammer:** Du skal forudsige, hvilken bokser der får flest jabs til at ramme

**Flest landede slag til kroppen:** Du skal forudsige, hvilken bokser der lander flest slag til

kroppen **Samlet antal kraftige slag:** Du skal forudsige det samlede antal kraftige slag, der uddeles af begge boksere

**Kæmpers kraftige slag:** Du skal forudsige det samlede antal kraftige slag, der uddeles af en bestemt kæmper.

**Samlet antal power-slag, der rammer:** Du skal forudsige det samlede antal power-slag, der rammer, fra begge boksere

**Kæmpers landede kraftslag:** Du skal forudsige det samlede antal kraftslag, der landes af en bestemt kæmper.

**Samlede kastede jabs:** Du skal forudsige det samlede antal jabs, der kastes af begge

boksere **Boksers kastede jabs:** Du skal forudsige det samlede antal jabs, der kastes af

en bestemt bokser **Samlede landede jabs:** Du skal forudsige det samlede antal jabs, der

landes af begge boksere **Boksers landede jabs:** Du skal forudsige det samlede antal

jabs, der landes af en bestemt bokser

**Samlede landede slag mod kroppen:** Du skal forudsige det samlede antal slag mod kroppen, der landes af begge boksere

**Kæmpers landede slag mod kroppen:** Du skal forudsige det samlede antal slag mod kroppen, der landes af en bestemt kæmper

**Boksers landede slag:** Du skal forudsige det samlede antal slag, der landes af en bestemt bokser

**Hvornår slutter kampen:** Du skal forudsige, i hvilken runde kampen slutter.

**Dobbelt chance:** Du skal forudsige udfaldet af kampen. Der er tre mulige udfald: 1X (ved kampens afslutning vinder spiller 1 eller spillerne spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder spiller 2 eller spillerne spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder spiller 1 eller spiller 2).

**Grupper af runder knockdown betting (X):** Du skal forudsige, om der vil ske et knockdown i løbet af en bestemt gruppe af runder

**Vinder & nøjagtige runder:** Du skal forudsige kampens vinder og den nøjagtige runde, hvor kampen slutter.

**Vindermetode:** Du skal forudsige, hvordan kampen vil blive vundet (f.eks. knockout, afgørelse). **Runde-**

**gruppe-væddemål og vinder (1):** Du skal forudsige kampens vinder og den runde-gruppe, hvor kampen vil slutte.

**Hvornår slutter kampen:** Du skal forudsige den specifikke runde eller det tidsinterval, hvor kampen slutter.

## **VOLLEYBALL**

En volleyballkamp har ikke en bestemt varighed; kampen afhænger af de sæt, hvert hold vinder. Når et hold vinder tre sæt ud af maksimalt fem, er kampen slut.

Hvis en kamp ikke afsluttes, vil væddemålene ved kampens afslutning blive annulleret, og indsatsen vil blive refunderet, men hvis væddemålsmarkederne var fastlagte, vil dette ikke ske, da det er live-

kampens saldo.

### **Hovedmarkeder:**

*\*Nogle af nedenstående markeder kan forekomme under **E-Volleyball** (de samme regler gælder)*

**Vinder:** Forudsig, om vinderen af kampen bliver hjemmeholdet (1) eller udeholdet (2)

**Point-handicap:** Du skal forudsig vinderen af kampen (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat (i point).

**Samlet antal point:** Består af at forudsig, om det samlede antal point scoret af begge hold vil være mere eller mindre end det antal, der er angivet i det valgte væddemålsmarked.

**Præcise sæt:** Består af at forudsig, om det samlede antal sæt, der spilles i kampen, vil være mere eller mindre end det antal, der er angivet i det valgte væddemålsmarked.

**Bliver der spillet et 4. sæt?:** (Ja - Nej) det 4. sæt i kampen skal spilles.

**Bliver der spillet et 5. sæt?:** (Ja - Nej) kampens 5. sæt skal spilles for at afgøre det vindende hold

**Korrekt resultat:** Du skal forudsig det korrekte resultat af kampen i form af sæt vundet af hvert hold.

**Hjemmeholdet vinder et sæt:** Du skal forudsig, om hjemmeholdet vinder mindst ét sæt.

**Udeholdet vinder et sæt:** Du skal forudsig, om udeholdet vinder mindst ét sæt.

**Hjemmeholdet vinder præcis ét sæt:** Du skal forudsig, om hjemmeholdet vinder præcis ét sæt.

**Udeholdet vinder præcis ét sæt:** Du skal forudsig, om udeholdet vinder præcis ét sæt.

**Hjemmeholdet vinder præcis to sæt:** Du skal forudsig, om hjemmeholdet vinder præcis to sæt.

**Udeholdet vinder præcis to sæt:** Du skal forudsig, om udeholdet vinder præcis to sæt.

**Hvor mange sæt afgøres af ekstra point?:** Forudsig, hvor mange sæt der når ekstra point (vinderen af sættet har mere end 25 point).

**X. sæt – N. point:** Du skal forudsig, hvilket hold der vinder point N i sæt X.

**Spillerens point mindst:** Du skal forudsig, om spiller X vil score mindst et bestemt antal point.

**Spillerpoint:** Du skal forudsig det samlede antal point, der scores af en bestemt spiller.

### **Sætmarkeder:**

**1./2./3./4./5. sæt – Vinder:** Forudsig, om vinderen i det nævnte sæt bliver hjemmeholdet (1) eller udeholdet (2)

**1./2./3./4./5. sæt – Samlede point:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold opnår i et givet sæt, vil være over eller under et givet tal i markedet.

**1./2./3./4./5. sæt – Point-handicap:** Du skal forudsig vinderen af det nævnte sæt (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat (i point).

**1./2./3./4./5. sæt – ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold opnår i den relevante kamp eller det nævnte sæt, vil være et ulige eller lige tal.

**1./2./3./4./5. sæt – race to X points:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i det nævnte sæt.

**X. sæt – korrekt resultat:** Du skal forudsige det nøjagtige slutresultat for det angivne sæt X. sæt – Z-point: Du skal forudsige, hvem der vinder det specifikke point i et givet sæt.

### **Vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Top 4, Top 6, Top 8, Top 10:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil slutte på den respektive topplacering, når konkurrencen slutter.

### **BEACHVOLLEY**

En beachvolley-kamp har ikke en bestemt varighed, kampen afhænger af de sæt, hvert hold vinder. Hvis en spiller udskiftes med en anden spiller inden kampens start, annulleres alle væddemål. Hvis en kamp starter, men ikke afsluttes, annulleres alle væddemål baseret på det endelige resultat, med undtagelse af markeder, hvor resultatet allerede er fastlagt.

### **Hovedmarkeder:**

**Vinder:** Forudsig, om vinderen af kampen bliver hjemmeholdet (1) eller udeholdet (2)

**Præcise sæt:** Består af at forudsige, om det samlede antal sæt, der spilles i kampen, vil være mere eller mindre end det antal, der er angivet i det valgte væddemålsmarked.

**Korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat af kampen i form af sæt vundet af hvert hold.

**Point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat (i point).

**Samlet antal point:** Består af at forudsige, om det samlede antal point scoret af begge hold vil være mere eller mindre end det antal, der er angivet i det valgte væddemålsmarked.

**Hvor mange sæt afgøres af ekstra point?:** Forudsig, hvor mange sæt der vil nå ekstra point.

### **Sætmarkeder:**

**1./2./3./4./5. sæt – Vinder:** Forudsig, om vinderen i det nævnte sæt vil være hjemmeholdet (1) eller udeholdet (2)

**1./2./3./4./5. sæt – Samlede point:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold har opnået i et givet sæt, vil være over eller under et givet tal i markedet.

**1./2./3./4./5. sæt – Point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af det nævnte sæt (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat (i point).

**1./2./3./4./5. sæt – ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold opnår i den relevante kamp eller det nævnte sæt, vil være et ulige eller lige tal.

**1./2./3./4./5. sæt – race to X points:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i det nævnte sæt.

**1./2./3./4./5. sæt – X point:** Du skal forudsige, hvilket hold der først scorer X point i det nævnte sæt.

**X. sæt – korrekt resultat:** Du skal forudsige det nøjagtige slutresultat for det angivne sæt

**X. sæt – Z-point:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder det specifikke point i et givet sæt.

**X. sæt ekstra point:** Du skal forudsige de ekstra point eller point ud over den normale pointgrænse i et angivet sæt.

### **Vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

### **DARTS**

Et darts spil anses for at være startet, når den første pil er kastet i første runde af første sæt. Hvis det angivne antal sæt ikke gennemføres, annulleres væddemål på det nøjagtige resultat. Den højeste score, der er mulig med tre pile, er 180, hvilket opnås, når alle tre pile lander i triple 20 (udtrykket findes i mange markeder).

### **Hovedmarkeder:**

**1X2:** Du skal forudsige kampens udfald. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Sæt-handicap:** Du skal forudsige resultatet i form af sæt vundet af hver spiller ved at lægge eller trække det i væddemålet angivne handicap fra det endelige resultat.

**Samlet antal 180'ere:** Du skal forudsige, om det samlede antal 180'ere, der opnås i kampen af begge spillere, vil være over eller under den angivne grænse.

**Flest 180'ere:** Du skal forudsige, hvilken spiller der opnår flest 180'ere i kampen (eller om der bliver

uafgjort).

**180'ere-handicap:** Du skal forudsige resultatet i form af 180'ere opnået af hver spiller ved at lægge eller trække det i væddemålet angivne handicap fra det endelige resultat.

**Hjemmeholdets samlede antal 180'ere:** Du skal forudsige, om det samlede antal 180'ere, som spiller 1 opnår i kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Udeholdets samlede antal 180'ere:** Du skal forudsige, om det samlede antal 180'ere, som spiller 2 opnår i kampen, vil være over eller under det angivne handicap.

**Sæt-handicap (3-vejs):** Du skal forudsige resultatet i form af sæt vundet af hver spiller ved at lægge eller trække det i væddemålet angivne handicap fra det endelige resultat.

**Korrekt resultat (i sæt):** Du skal forudsige det korrekte resultat i sæt i kampen.

**Spiller, der scorer en 180:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil opnå den valgte 180 i kampen (eller om der ikke vil være nogen).

**King of the Oche (Match Treble):** King of the Oche er en spiller, der vinder kampen, scorer flere 180'ere end sin modstander og har kampens højeste checkout.

**Spiller med højeste checkout:** Hvilken spiller vil have den højeste checkout i et enkelt leg.

**Højeste checkout i kampen:** Hvad bliver den højeste checkout i kampen for en hvilken som helst spiller?

**Total x+ checkout:** Forudsig, om den samlede score for checkout vil være fra et bestemt tal og opefter. F.eks. over/under 100+ checkout.

**Kampvinder & højeste checkout:** Hvilken spiller vinder kampen, og hvilken spiller får den højeste checkout. Den højeste checkout kan være uafgjort.

**Kampvinder & flest 180'ere:** Hvilken spiller vinder kampen, og hvilken spiller scorer flest 180'ere? 180'erne kan være ens.

**Højeste checkout & flest 180'ere:** Hvilken spiller får den højeste checkout, og hvilken spiller scorer flest 180'ere. Både den højeste checkout og 180'erne kan være lige.

**Fører efter x. leg:** Hvem vil føre kampen efter x. leg? Der er tre mulige udfald: spiller 1, uafgjort, spiller 2.

**Checkout-total for x. leg:** Hvad bliver checkouts for en bestemt leg? Det sædvanlige tilbud på dette marked er O/U 40,5.

**Stillingen efter x legs:** Hvad bliver stillingen efter x legs i kampen?

**170-checkout i kampen:** En hvilken som helst spiller, der har kampens højeste checkout (170) {T20, T20, BULL}.

**Sidste 180:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil ramme den sidste 180 i kampen.

**Flest checkouts:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil checke flest legs ud ved at ramme den afsluttende double.

**Leg-handicap:** Du skal forudsige vinderen af leg efter anvendelse af handicap.

**X sæt – Samlede legs:** Du skal forudsige det samlede antal legs, der spilles i det angivne sæt.

**Y-spiller scorer en 180:** Du skal forudsige, om den angivne spiller vil score en 180 i kampen.

### **Hurtige markeder:**

**X. sæt – Vinder af N. leg:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vinder leg N i sæt X.

**X. sæt – korrekt resultat (i legs):** Forudsig det korrekte resultat i legs i det nævnte sæt.

**X. sæt – leg-handicap:** Du skal forudsige vinderen af det nævnte sæt (i legs) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til resultatet af kampen (i legs).

**x. sæt – samlet antal legs:** Forudsig, om det samlede antal legs, der spilles i det givne sæt, vil være over eller under et givet tal i markedet.

**x. sæt – ulige/lige legs:** Forudsig, om det samlede antal legs, der spilles i det givne sæt, vil være et ulige eller lige tal.

**x. sæt leg x – samlet antal dart:** Du skal forudsige, om det samlede antal dart, der kastes af en spiller for at vinde en bestemt leg, vil være over eller under den angivne grænse.

**x. sæt, leg x – spiller med flest point ved x. besøg:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil score flest point ved et bestemt besøg.

**x. sæt, leg x – pointinterval ved x. besøg:** Du skal forudsige, hvad pointintervallet vil være for en spillers specifikke besøg.

**x. sæt, leg x – checkout-score x:y+:** Du skal forudsige, om checkout-scoren i et bestemt leg vil være over eller under 40,5

**x. sæt, leg x – checkout-farve:** Du skal forudsige, om checkout-farven i en bestemt leg vil være rød eller grøn.

**x. sæt – flest 180'ere:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vil opnå flest 180'ere i det nævnte sæt (eller om der bliver uafgjort).

**x. sæt – samlet antal 180'ere:** Du skal forudsige, om det samlede antal 180'ere, der opnås i det nævnte sæt af begge spillere, vil være over eller under den angivne grænse.

**x. sæt – Hjemmeholdets samlede antal 180'ere:** Du skal forudsige, om det samlede antal 180'ere, der opnås i det nævnte sæt af spiller 1, vil være over eller under den angivne grænse.

**x. sæt – Udeholdets samlede antal 180'ere:** Du skal forudsige, om det samlede antal 180'ere, der opnås i det nævnte sæt af spiller 2, vil være over eller under den angivne grænse.

**x. sæt, leg x – en hvilken som helst spiller scorer en 180:** Du skal forudsige, om en hvilken som helst spiller vil opnå en 180 i det nævnte sæt og leg (eller om der ikke vil være nogen).

**x. sæt, leg x – Hjemmeholdet scorer en 180:** Du skal forudsige, om spiller 1 vil opnå en 180 i det nævnte sæt og leg (eller om der ikke vil være nogen).

**x. sæt, leg x – Udeholdet scorer en 180:** Du skal forudsige, om spiller 2 vil opnå en 180 i det nævnte sæt og leg (eller om der ikke vil være nogen).

### **Vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Top 2:** Du skal forudsige finalisterne i den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Hvem kommer længst:** Forudsig, hvilken af de nævnte spillere der når den senere fase (eller den samme). **Udslagningsfase:** Forudsig, i hvilken runde den valgte spiller bliver slået ud. Overtid **Vindende nationalitet:** Du skal forudsige vinderens nationalitet.

**Vindende halvdel:** Du skal forudsige, om turneringens vinder kommer fra den øverste eller nederste halvdel. **Vindende kvartal:** Du skal forudsige, om turneringens vinder kommer fra 1., 2., 3. eller 4.

kvartal. **Første gangs vinder?:** Du skal forudsige, om der vil være en første gangs vinder eller ej.

**Vinder af X. kvartal:** Du skal forudsige vinderen af det nævnte kvartal (1./2./3./4.).

## **FUTSAL**

En indendørs fodboldkamp betragtes som officiel med 40 minutters spilletid. Alle kampe afgøres med slutresultatet af den ordinære spilletid, medmindre andet er angivet. Den ordinære spilletid skal være afsluttet for at væddemålene er gyldige, medmindre andet er angivet.

Væddemålene er gyldige inden for den regulære spilletid plus den tid, som dommeren tilføjer på grund af tabt tid som følge af skader og udskiftninger. Forlænget spilletid, golden goal og afslutning af kampen ved straffespark er ikke gyldige for afregning af væddemål på denne sport.

### **Futsal-markeder:**

**Vinder - 1X2:** Her er der tre muligheder: At hjemmeholdet vinder (1), at slutresultatet er uafgjort (x) eller at udeholdet vinder (2).

**Dobbelt chance (1X-12-X2):** et væddemål, hvor spilleren kan øge sine vinderchancer ved at dække sig ind på to mulige udfald: 1X (hjemmesejr eller uafgjort), 12 (hjemmesejr eller udebanesejr) og X2 (uafgjort eller udebanesejr).

\*Hvis en kamp spilles på neutral bane, betragtes det først nævnte hold som hjemmeholdet.

**Næste mål:** Spil på, hvilket af de to hold der scorer det næste mål. Du kan også spille på "intet mål" (der scores ikke noget mål).

**Begge hold scorer:** Der er to muligheder (ja-nej) for, at begge hold scorer mindst ét mål hver.

**Ulige/lige mål til hjemmeholdet, til udeholdet og samlet antal mål:** Væddemålet består i at forudsige, om det samlede antal mål i en kamp vil være ulige eller lige. Hvis kampen ender uafgjort 0-0, afgøres det som et lige antal mål. Hvis kampen afbrydes, annulleres alle væddemål på kampen.

**Total (Hjemmeholdets total - Udeholdets total):** Består af at satse på antallet af mål i en kamp scoret af begge hold eller af hvert hold individuelt. For eksempel beslutter du at satse på et "Over", hvilket betyder, at du satser på mere end et bestemt antal mål. Tværtimod, hvis du satser på et "Under", satser du på mindre end et bestemt antal mål.

**Hvem vinder resten af kampen? (Gælder live-væddemål):** Dette er et live-væddemålsmarked, hvor du vædder på, hvem der vinder resten af kampen. Fra det øjeblik væddemålet placeres,

tæller stillingen 0:0 uanset kampens faktiske stilling.

**Uafgjort ingen indsats:** dette væddemålsmarked fungerer på følgende måde: for at et væddemål kan betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, vil de indsatte penge blive refunderet. Hvis slutresultatet f.eks. ender uafgjort, vil væddemålet blive afregnet som ugyldigt.

**Handicap:** væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en bestemt målmargen. Den korrekte score lægges til eller trækkes fra de mål, der er foreslået i handicapet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet, uafgjort eller udeholdet.

**Resultat eller nøjagtigt resultat:** Væddemål på det nøjagtige resultat af en kamp, det vil sige på den nøjagtige stilling efter 40 minutter.

**Vindermargen:** I denne type væddemål forudsiger du, hvilket hold der vinder, og med hvor stor en forskel det vinder.

**Hjemmeholdets målinterval:** Forudsig inden for et valgt interval, hvor mange mål der i alt vil blive scoret af hjemmeholdet.

**Udeholdets målinterval:** Forudsig inden for et valgt interval, hvor mange mål udeholdet i alt vil score.

### **Markeder for første halvleg**

**1. halvleg - 1x2:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**1. halvleg – hvilket hold vinder resten:** Uanset den faktiske stilling i første halvleg vil stillingen ved indgåelse af væddemålet blive betragtet som 0-0.

**1. halvleg – x. mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det næste mål i første halvleg. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet scorer), ingen, 2 (udeholdet scorer).

**1. halvleg – handicap:** Du skal forudsige det endelige resultat af første halvleg under hensyntagen til handicap i parentes.

**1. halvleg – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i første halvleg vil være over eller under den angivne grænse.

### **Andre markeder**

**Overtid – 1x2:** Du skal forudsige resultatet af overtiden. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Overtid - hvilket hold vinder resten:** Uanset den faktiske stilling i overtiden, vil stillingen i begivenheden på tidspunktet for placering af væddemålet blive betragtet som 0-0.

**Overtid – x. mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det næste mål i overtiden. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet scorer), ingen, 2 (udeholdet scorer).

**Overtid – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i overtiden vil være over eller under den angivne grænse.

**Straffesparkskonkurrence – vinder:** Du skal forudsige vinderen af straffesparkskonkurrencen.

**Straffesparkskonkurrence – x. mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det x. mål i straffesparkskonkurrencen.

## **SNOOKER**

Hvis en kamp starter, men af en eller anden grund ikke afsluttes, er alle væddemål på kampens endelige resultat ugyldige. I forbindelse med væddemål tæller kun kugler, der er gået "lovligt" ind, f.eks. hvis der er tale om en "foul-kugle", tæller de indgående kugler ikke med. Væddemål afregnes i overensstemmelse hermed.

### **Snooker-markeder:**

I tilfælde af en re-rack i en af rammerne gælder følgende regler:

**Vinder af frame:** alle væddemål er gyldige og afregnes i henhold til den officielle vinder af frame.

**Afgjorte væddemål:** alle væddemål, hvis udfald er blevet bestemt før omstilling, er gyldige. Enhver begivenhed efter omstillingen er irrelevant for væddemål.

**Uafgjorte væddemål:** alle væddemål, hvis udfald ikke er blevet afgjort før omstilling, afregnes udelukkende i henhold til begivenheder, der fandt sted efter omstillingen. Enhver begivenhed før omstillingen er irrelevant for væddemål.

Alle væddemål, der henviser til det endelige resultat af frame (for eksempel: totalvæddemål, ulige/lige væddemål), afregnes med det officielle resultat af frame.

**Frame-væddemål (præcist resultat):** Væddemålet vedrører det præcise endelige resultat af det samlede antal spillede frames.

**Vinder af frame:** Dette væddemål henviser til vinderen af en given frame. Denne frame skal være afsluttet for at væddemålene er gyldige.

**Total:** Forudsig det samlede antal point, der vil blive vundet i kampen.

**Første til at nå tre frames:** Forudsig, hvem der først når tre frames. Nogle af spillerne skal nå tre frames for at væddemålene er gyldige.

**Samlet antal frames:** Du skal forudsige det samlede antal frames, der spilles i kampen.

**X-frame – Samlet antal point:** Du skal forudsige det samlede antal point, der scores i den angivne frame.

**X-frame – Point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af den angivne frame efter anvendelse af point-handicap.

**X-frame – Ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i den angivne frame, vil være ulige eller lige.

**X frame – Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den angivne frame.

**Race to X frames:** Du skal forudsige, hvilken spiller der først vinder det angivne antal frames.

### **Vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **GOLF**

Reglen om uafgjort gælder for markeder, hvor der ikke udtrykkeligt tilbydes et valg om uafgjort, såsom 2-ball- og 3-ball-markeder.

Et dødt løb defineres som en begivenhed, hvor der er to eller flere fælles vindende kontrakter. Dødt løb-reglerne fastslår, at indsatsen skal deles med antallet af deltagere, der er involveret i dødt løb, og derefter afregnes til de normale odds. Med dødt løb-reglen genberegnes de potentielle gevinster baseret på antallet af deltagere med samme præstation.

En spiller anses for at have spillet, så snart han/hun har slået ud. I tilfælde af at en spiller trækker sig efter at have slået ud, vil indsatsen gå tabt på outright-, gruppe-, match- eller 18-huls væddemål.

Hvis en turnering af en eller anden grund (f.eks. ugunstige vejrforhold) reduceres i forhold til det planlagte antal huller, afregnes outright-væddemål, der er placeret før den sidste afsluttede runde, på den spiller, der tildeles trofæet, hvis 36 huller i turneringen er blevet gennemført. Hvis der er gennemført færre end 36 huller, eller hvis vindervæddemål blev placeret efter den sidste afsluttede runde, vil væddemålene være ugyldige.

**Vinder-/Antepost-væddemål** på enhver spiller, der deltager i en kvalifikationsturnering, men som derefter ikke kvalificerer sig til hovedturneringen, vil blive klassificeret som tabere.

Skins-turneringer er underlagt reglerne for dødt løb, hvis spillere vinder lige store præmiebeløb ved afslutningen af den angivne konkurrence. Hvis der spilles ekstra huller for at kåre en enkelt vinder, vil dette blive brugt til afregningsformål.

### **Golfmarkeder:**

**Turneringsvinder:** Du skal forudsige vinderen af turneringen.

**Gruppevinder:** Du skal forudsige, hvilken af de navngivne spillere, der er inkluderet i væddemålet, der opnår den bedste slutplacering i turneringen.

**Podium:** Du skal forudsige, om din valgte spiller vil slutte blandt de tre bedste i turneringen, inklusive uafgjort.

**Top 6:** Du skal forudsige, om din valgte spiller vil slutte blandt de seks bedste i turneringen, inklusive uafgjort.

**Top 10:** Du skal forudsige, om din valgte spiller vil slutte blandt de 10 bedste i turneringen, inklusive uafgjort.

**Top 20:** Du skal forudsige, om din valgte spiller vil slutte blandt de 20 bedste i turneringen, inklusive uafgjort.

**Vinder af bedste nationalitet:** Du skal forudsige, hvilken af de navngivne spillere fra den valgte nationalitet, der er inkluderet i væddemålet, der opnår den bedste slutplacering i turneringen.

**Bedste kontinent:** Du skal forudsige, hvilken af de navngivne spillere fra det valgte kontinent, der er inkluderet i væddemålet, der opnår den bedste slutplacering i turneringen.

**Vindermargen:** Baseret på antallet af slag mellem den vindende spiller og den eller de spillere, der slutter på andenpladsen (inkluderer en odds for, at turneringen går i omspil). I tilfælde af ugunstigt vejr, der påvirker turneringen, vil afregningen stå ved magt, så længe der spilles mindst 36 huller i turneringen.

**Bliver der omspil?:** Du skal forudsige, om der bliver omspil (ekstra hul) eller ej i den nævnte turnering.

**Bliver der et hole-in-one?:** Vedrører, om der registreres et hole-in-one (en spiller klarer et hul med ét slag) i de angivne runder af en bestemt turnering. I tilfælde af ugunstigt vejr, der påvirker turneringen, vil væddemålene stå, så længe der spilles mindst 36 huller i turneringen. I tilfælde der registreres et hole-in-one, men der ikke spilles 36 huller, vil 'ja'-muligheden – 'at lave et hole-in-one' – blive betragtet som vinderen.

**Bedste venstrehåndede spiller:** Du skal forudsige, hvilken af de nævnte venstrehåndede spillere, der er inkluderet i væddemålet, der opnår den bedste slutplacering i turneringen.

**Bedste tidligere vinder:** Du skal forudsige, hvilken af de navngivne spillere, der tidligere har vundet den nævnte titel, og som er inkluderet i væddemålet, der opnår den bedste slutplacering i turneringen.

**Spiller, der går videre:** Går videre/går ikke videre – Der skal være en turneringscut for at væddemålene er gyldige. I tilfælde af en turnering, hvor der er et system med flere cuts, vil afregningen blive bestemt af, om en spiller spiller eller ikke spiller i den næste runde efter den første officielle cut.

**Førende i 1. runde:** Du skal forudsige, hvilken af de navngivne spillere, der er inkluderet i væddemålet, der opnår den bedste slutplacering i 1. runde.

**Top X i 1. runde (5, 10, 20):** Du skal forudsige, om de navngivne spillere, der er inkluderet i væddemålet, vil opnå en top X-placering i 1. runde.

**Outright-væddemål inklusive 'Field':** Non-Runner – intet væddemål bortset fra 'The Field'. Oddsene for 'The Field' inkluderer alle spillere, der ikke er nævnt i dette marked. Væddemål accepteres kun på sejr. Ovenstående regler for outright-væddemål gælder.

**Væddemål uden en eller flere udpegede spillere:** Dødt Løb-regler gælder for vindervæddemål, medmindre den eller de udelukkede spillere ikke vinder turneringen. Dead-Heat-regler gælder også

for placeringsdelen af Each-Way-væddemål.

**Gruppespil:** Vinderen er den spiller, der opnår den højeste placering ved turneringens afslutning. Enhver spiller, der ikke går videre, betragtes som taber. Hvis ingen spillere går videre, afgøres udbetalingen af den laveste score efter cut. Non-Runner – der gælder ingen fradrag i overensstemmelse med Tattersalls' regel 4(c). Reglerne for dødt løb gælder, medmindre vinderen afgøres ved en omkamp.

Hvis en turnering påvirkes af ugunstigt vejr, afregnes væddemålene, forudsat at der er en udpeget turneringsvinder, og at der er gennemført mindst 36 huller. Vinderen er den spiller, der fører ved afslutningen af den sidste gennemførte runde.

**En navngiven spillers slutplacering:** I tilfælde af uafgjort om en slutplacering tæller den uafgjorte placering. For eksempel vil en uafgjort med fem andre spillere om 8. pladsen tælle som en slutplacering på 8. pladsen.

**Væddemål på 54-, 72- og 90-huls turneringer:** Hvis en turnering påvirkes af ugunstige vejrforhold, afregnes væddemålene, forudsat at der er en udpeget turneringsvinder, og at der er spillet mindst 36 huller. Vinderen er den spiller, der ligger i spidsen ved afslutningen af den sidste afsluttede runde.

Hvis en spiller ikke klarer cuttet, anses den anden spiller for at være vinderen. Hvis begge spillere ikke klarer cuttet, afgøres udbetalingen af den laveste score efter cuttet.

Hvis en spiller diskvalificeres eller trækker sig efter start, enten før afslutningen af to runder eller efter at begge spillere har klaret cuttet, anses den anden spiller for at være vinderen.

Hvis en spiller diskvalificeres i enten 3. eller 4. runde, når den anden spiller i matchvæddemålet allerede har misset cuttet, betragtes den diskvalificerede spiller som vinderen.

Der tilbydes en odds for uafgjort, og i tilfælde af uafgjort tabes væddemål på, at en af spillerne vinder.

Turneringsopgør: Som ovenfor, men væddemål annulleres i tilfælde af uafgjort.

**Six shooter:** Reglerne for dødt løb gælder. Regel 4 kan finde anvendelse i tilfælde af en ikke-deltager. Spillere, der starter, men ikke fuldfører deres runde, betragtes som tabere.

**Five shooter:** Som ovenfor, men med fem golfspillere samlet i en gruppe.

**18-huls væddemål:** Vinderen er den spiller, der har den laveste score over 18 huller. Spillerne parres, men de spiller ikke nødvendigvis sammen.

**18-huls - to- og tre-kugles væddemål:** Væddemål er gyldige, når spillerne har slået ud på det første hul. Hvis en runde afbrydes, er væddemål på den runde ugyldige.

**Væddemål på 2- eller 3-ball** gælder uanset om de faktiske par/grupper måtte afvige. For turneringer, der bruger Stableford-pointsystemet, betragtes den spiller, der har opnået flest point i løbet af runden, som vinder. Ikke-deltagere – 2- og 3-ball-væddemål annulleres. I 2-ball-

væddemål, hvor der ikke tilbydes en odds for uafgjort, vil væddemål blive annulleret i tilfælde af uafgjort. Hvis der tilbydes en odds for uafgjort, vil denne være gældende for afregningen. I 3-ball-væddemål gælder reglerne for dødt løb.

For alle andre væddemål, der involverer grupper på mere end tre spillere sammen over 18 huller (f.eks. 7-ball, 9-ball osv.), gælder reglerne for uafgjort. Ikke-deltagere annulleres. Fradrag i overensstemmelse med Tattersalls' regel 4(c) vil finde anvendelse.

**Fourballs:** Væddemål er gyldige, når begge par har slået ud på det første hul.

**Handicap-væddemål:** Træk handicap fra den endelige total for at bestemme vinderen. Turneringen skal være afsluttet, ellers er væddemålene ugyldige. Enhver spiller, der ikke klarer cuttet, betragtes som taber. Reglerne for ikke-deltagere i regel 4 og SP-placeringer gælder. Reglerne for dødt løb gælder.

**Mythical match-ups:** Vinderen er den spiller, der har den laveste score over 18 huller. Hvis scorerne er lige efter 18 huller, annulleres væddemålene.

Spiller med den laveste runde Reglerne for uafgjort gælder.

Den enkelte spillers rundescore

Linjen kan justeres under spillet. Alle væddemål annulleres, hvis spilleren ikke gennemfører runden.

**Handicap på næste hul – tre bolde:** Reglerne for uafgjort gælder, hvor det er relevant. Alle væddemål annulleres, hvis ikke alle tre spillere slår ud på det angivne hul. Afregning af væddemål fastsættes, når spillerne forlader greenen. **Vinder af næste hul – to bolde:** Alle væddemål annulleres, hvis ikke begge spillere slår ud på det angivne hul.

Afregning af væddemål fastsættes, når spillerne forlader greenen.

**Næste hulls samlede score:** Væddemål afgøres på baggrund af de udpegede spilleres samlede score på det angivne hul. Alle væddemål annulleres, hvis ikke alle spillere gennemfører det udpegede hul. Afregning af væddemål fastlægges, når spillerne forlader greenen.

**Udvalgt spillers score på det næste hul:** Alle væddemål annulleres, hvis spilleren ikke gennemfører det udpegede hul. Afregning af væddemål fastsættes, når spilleren forlader greenen.

**Førende ved rundens afslutning:** Du skal forudsige, hvem der vil føre ved afslutningen af den nævnte runde. Reglerne for uafgjort gælder.

**Matchplay-markeder:** Hvis en kamp ikke starter (f.eks. hvis en spiller er skadet eller diskvalificeret inden kampens start), vil alle væddemål på den pågældende kamp blive annulleret.

Væddemål på markeder, der kan afregnes ved hjælp af de officielle turnerings- og kampresultater (herunder korrekt slutresultat for finalekampen og væddemål på individuelle kampe), afregnes ved hjælp af disse resultater. Dette gælder også, hvis en kamp afsluttes tidligt, enten efter aftale mellem spillerne eller på grund af skade.

Alle andre markeder, hvor en match afsluttes før afslutningen af 18 huller (f.eks. efter aftale), såsom matchresultat, afregnes som om de resterende uafsluttede huller er uafgjort. For eksempel vil en spiller, der er 2 op ved 13. hul, når matchen afsluttes, blive anset for at have vundet 2 og 1 (ved 17. hul). Uafsluttede væddemål på enkelte huller annulleres.

**Greensomes:** Væddemål afgøres på baggrund af det officielle turneringsresultat.

**Foursomes:** Væddemål er gyldige, når begge par har slået ud på det første hul.

**Væddemål på 36-huls match:** Afregningen sker på den spiller, der opnår den højeste placering ved afslutningen af 36 huller. Hvis antallet af spillede runder reduceres, f.eks. på grund af dårligt vejr, afregnes væddemålene, forudsat at en spiller har vundet trofæet (væddemålene gælder, så længe der er en anset vinder, og mindst 18 huller er afsluttet).

Hvis en spiller diskvalificeres eller trækker sig efter start, men inden afslutningen af to runder, anses den anden spiller for at være vinderen.

Der tilbydes en odds for uafgjort, og i tilfælde af uafgjort vil væddemål på, at en af spillerne vinder, være tabt.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup og andre 'internationale kampe'

Alle markeder, herunder Outright, Draw No Bet, Handicap, Top points scorer og Correct score, afgøres på baggrund af det officielle resultat, medmindre andet er angivet. I Presidents Cup gælder reglerne for dødt løb for 'To Lift Trophy' (uden uafgjort-muligheden).

**Enkeltkampe:** Hvis en enkelt kamp ender uafgjort, vil væddemålene være ugyldige.

**Markeder for korrekt resultat:** Alle planlagte kampe skal være afsluttet fuldt ud for at væddemålene er gyldige, uanset om kampe udskydes.

**Markeder for førende (dag):** Afregningen baseres på stillingen efter det planlagte antal kampe, uanset om kampe udskydes.

**Markeder for førende (dag-format):** Afregningen baseres på resultatet efter det planlagte antal kampe i det angivne format, uanset om kampe udskydes.

**Mest point-kampe:** Markederne afregnes på hele turneringen. Hvis en enkelt kamp ender uafgjort, annulleres væddemålene. Væddemålene gælder, så snart spilleren har slået ud.

**Vindende score** – Afregning sker efter afslutningen af 72 huller (eller 90 for turneringer, hvor dette er relevant), ellers er væddemål ugyldige.

**Vinder/vinder ikke en major** – De 4 majors er US Open, US Masters, USPGA og British Open. Forbedret sejr – Henviser til turneringsspil.

**Kampe, der går til 18. hul:** Det planlagte antal kampe skal være startet, for at væddemålene er gyldige. Antallet af kampe, hvor begge hold slår ud på 18. hul, vil blive brugt til afregning.

**Holdets første fulde point:** Til afregningsformål vil vinderen være det første hold, der vinder en planlagt kamp og dermed opnår et fuldt point. I tilfælde af at alle planlagte kampe ender uafgjort, vil væddemålene være ugyldige.

## **KRIKET**

Alle væddemål afgøres i henhold til det officielle resultat.

Cricket-kampe består af enten en eller to innings. Markeder for 1. innings i en kamp, der spilles med en enkelt innings (f.eks. T10-, T20-begivenheder), betragtes som fuldtidsmarkeder med henblik på resultatberegning. I en kamp med to innings (f.eks. Test Series) vil markederne for 1. og 2. innings svare til hver inning separat med henblik på resultatberegning; kumulative markeder for fuld tid vil ikke inkludere nogen innings i beskrivelsen af markederne.

Hvis en kamp aflyses, før der er spillet, betragtes alle markeder som ugyldige, medmindre kampen spilles om inden for 48 timer efter den oprindelige starttid. I tilfælde af, at en over ikke afsluttes, betragtes alle

uafgjorte markeder på denne specifikke over betragtes som ugyldige, medmindre innings er nået sin naturlige afslutning, f.eks. erklæring, holdet er all out osv.

Nogle turneringer kan vare op til fem dage (f.eks. testserier). Markeder, der er afgjort, vil blive afgjort øjeblikkeligt, mens markeder, der kræver, at en begivenhed er fuldt afsluttet (f.eks. vinder, handicap), vil blive afgjort, efter at begivenhederne officielt er erklæret afsluttet.

I nogle begivenheder kan Duckworth–Lewis-metoden anvendes af dommerne for at afgøre vinderen. Duckworth–Lewis–Stern-metoden (DL) er en matematisk formel, der er designet til at beregne målscoringen for det hold, der slår som det andet i en kamp, der er afbrudt af vejr eller andre omstændigheder.

Hvis markeder forbliver åbne med en forkert score, der har en væsentlig indvirkning på oddsene, forbeholder vi os retten til at annullere væddemål.

I tilfælde af at en kamp reduceres i overs for enten det ene eller begge hold (f.eks. fra 50 til 35 overs på grund af dårlige vejrforhold), forbeholder vi os ret til at annullere eventuelle uafgjorte væddemål placeret på det oprindelige format og justere odds og markeder/linjer i overensstemmelse hermed for at kunne tilbydes igen baseret på det nye format.

Super over-resultatet er kun inkluderet på markeder med angivelsen (inkl. super over).

Hvis en kamp oprettes i det forkerte format (dvs. T10 i stedet for T20), annulleres væddemålene, og der oprettes en ny kamp.

Alle cricket-væddemål er baseret på regulær spilletid, medmindre andet er angivet i markedsnavnet.

I limited overs-kampe skal mindst 80 % af de oprindeligt tildelte overs i hver innings være bowlet, medmindre afregningen allerede er fastlagt, eller kampen har nået sin naturlige afslutning uden at nogen af inningsene er blevet forkortet til mindre end 80 % af de oprindeligt tildelte overs. I first class- eller testkampe tæller hele kampen, men i tilfælde af uafgjort skal der være bowlet mindst 200 overs i kampen.

## **Cricket-markeder**

**Vinder (inkl. super over):** Forudsig vinder af kampen (resultatet inkluderer super over).

**Total (Over/Under):** Forudsig, om antallet af runs vil være over eller under et givet tal i hele begivenheden.

**Asiatisk handicap:** Forudsig, hvem der vinder kampen med handicap (ingen uafgjort).

**1X2:** Forudsig vinderen af kampen (resultatet inkluderer ikke super over). Tilgængelige muligheder: Hjemme, Uafgjort, Ude.

**Korrekt resultat:** Forudsig, hvad resultatet vil være ved kampens afslutning.

**Dobbelt chance:** Du skal forudsige udfaldet af kampen. Der er tre mulige udfald: 1X (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**Uafgjort ingen indsats:** Hvilket hold vinder kampen, givet at alle væddemål annulleres, hvis kampen ender uafgjort. Uafgjort afgøres som dødt løb.

**To Score Most Fours:** Hvilket hold scorer flest Fours. Der scores fire runs, hvis bolden hopper eller ruller langs jorden, før den rører eller går over kanten af banen. Hvis den ikke rører kanten af banen, skal den røre jorden bagved den.

**At score flest seksere:** Hvilket hold vil score flest seksere. Seksere er et udtryk i cricket, der betyder, at bolden flyver over grænsen uden at røre jorden inden for banen, hvilket giver batsmanen seks runs i stedet for fire.

**Total (Over/Under) - Match-sixes:** Vil det samlede antal sixes, der scores i kampen, være under/over en bestemt grænse?

**Total (Over/Under) - Hjemme-/Udehold:** Forudsig, om antallet af runs vil være over eller under et givet tal i hele begivenheden for hjemme-/udeholdet. Resultatet inkluderer super over.

**Ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal runs opnået i løbet af en bestemt periode vil være et ulige eller lige tal.

**Ulige/lige hjemme-/udehold:** Forudsig, om det samlede antal runs opnået i en bestemt periode vil være et ulige eller lige tal for hjemme-/udeholdet.

**Højeste åbningspartnerskab:** Hvilket hold vil score flest runs, før de mister deres første wicket.

**1. wicket-metode:** Forudsig, hvad der vil være metoden for det første wicket. De tilgængelige muligheder er: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped eller Any Other (inkluderer Sent Off/Retired Out).

**Udslagningsmetode 6-vejs:** Hvad bliver udslagningsmetoden? De tilgængelige muligheder er:

Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped eller andet. Hvis der ikke falder flere wickets, annulleres alle væddemål.

**Udslagningsmetode:** Vil den næste udslagningsmetode være en fangst eller ej? De tilgængelige muligheder er: Fanget, Ikke fanget.

**Runs ved wicket-tab for hjemme-/udeholdet:** Det samlede antal runs for hjemme-/udeholdet efter at have ramt det andet holds wicket.

**Over ved wicket-tab for hjemme-/udeholdet:** Forudsig, i hvilket over hjemme-/udeholdets næste wicket vil falde. Hvis et wicket faldt efter 6,2 overs, afgøres væddemålet i 7. over. Hvis afgørelsen af væddemål kan fastslås, afgøres de i overensstemmelse hermed. F.eks. hvis et hold forlader banen på grund af en afbrydelse i løbet af over 15, afgøres de foregående overs, der er mindre end dette. Overs, der er højere end dette, annulleres dog.

**Samlet antal runs ulige/lige i over:** Forudsig, om det samlede antal runs opnået i et bestemt over vil være et ulige eller lige tal.

**Samlet antal runs, ulige/lige i over – hjemme-/udebanehold:** Forudsig, om det samlede antal runs opnået i et bestemt over vil være et ulige eller lige tal for hjemme-/udebaneholdet.

**Samlet antal runs i over:** Forudsig, om antallet af runs vil være over eller under et givet tal i et bestemt over. Overet skal være afsluttet for at væddemålene er gyldige, medmindre resultatet allerede er afgjort.

**Samlet antal runs i over - Hjemme-/Udehold:** Forudsig, om antallet af runs vil være over eller under et givet tal i et bestemt over for hjemme-/udeholdet. Overet skal være afsluttet for at væddemålene er gyldige, medmindre resultatet allerede er afgjort.

**Samlet antal runs i over - Hjemme-/Udehold 1. inning:** Forudsig, om antallet af runs vil være over eller under et givet tal i en specificeret over for hjemme-/udeholdet i 1. inning. Overen skal være afsluttet for at væddemålene er gyldige, medmindre resultatet allerede er afgjort.

**Samlet antal runs i over - Hjemme-/Udehold 2. inning:** Forudsig, om antallet af runs vil være over eller under et givet tal i en specificeret over for hjemme-/udeholdet i 2. inning. Overet skal være afsluttet for at væddemålene er gyldige, medmindre resultatet allerede er afgjort.

**Wicket i over – Hjemme-/Udehold:** Forudsig, om der vil blive taget et wicket eller ej i et bestemt over for hjemme-/udeholdet. Hvis en innings slutter i løbet af et over, betragtes dette over som afsluttet, medmindre inningsen afbrydes på grund af dårligt vejr, i hvilket tilfælde alle uafgjorte væddemål annulleres.

**Runs fra X. levering – Hjemme-/Udehold:** Forudsig, om antallet af runs for hjemme-/udeholdet i den X. levering vil være over/under en bestemt grænse.

**At vinde lodtrækningen:** Forudsig, hvilket hold der vinder lodtrækningen i begyndelsen af kampen.

**Der scores 50 i kampen:** Forudsig, om der vil være mindst én batsman, der scorer 50 runs eller derover. Hvis en kamp reduceres i overs, og der foreligger et officielt kampresultat, vil alle væddemål være gyldige. I tilfælde af en afbrydelse, hvor kampen ikke genoptages inden for 48 timer, vil alle uafgjorte væddemål være ugyldige.

**Der scores 100 i kampen:** Forudsig, om der vil være mindst én batsman, der scorer 100 runs eller derover. Hvis en kamp reduceres i overs, og der foreligger et officielt kampresultat, vil alle væddemål være gyldige. I tilfælde af en afbrydelse, hvor kampen ikke genoptages inden for 48 timer, vil alle uafgjorte væddemål være ugyldige.

**Flest run outs:** Forudsig, hvilket hold der får flest run outs. En run out opstår normalt, når batsmen forsøger at løbe mellem wickets, og det forsvarende hold formår at få bolden til et wicket, før batsmen har nået sin base i den ende. Hvis en kamp aflyses af en eller anden grund, vil alle uafgjorte væddemål blive annulleret, medmindre afregningen allerede er fastlagt. Hvis en kamp reduceres i overs, og der opnås et kampresultat, vil det hold, der opnåede flest run-outs under fielding, uanset antallet af bowlede overs, være vinderne.

**Matchens bedste batsman:** Forudsig den bedste batsman. Den, der opnår flest runs, er vinderen. De, der startede kampen, men ikke slog, afgøres som tabere. Væddemål placeret på en spiller, der ikke deltager i kampen, annulleres.- Når to eller flere spillere opnår det samme antal runs, gælder reglerne for dødt løb.

**Matchens bedste bowler:** Forudsig den bedste bowler. Den, der har flest wickets, er vinderen. Hvis alle bowlere har 0 wickets, er alle væddemål ugyldige. Væddemål placeret på en spiller, der ikke deltager i kampen, vil være ugyldige. Hvis to eller flere bowlere har taget det samme antal wickets, vil den bowler, der har indkasseret færrest runs, vinder. Hvis der er to eller flere bowlere med samme antal wickets og indkasserede runs, gælder reglerne for uafgjort.

**Man Of The Match:** Forudsig, hvilken spiller der bliver kampens bedste spiller. Væddemål afgøres på den officielt udnævnte kampens spiller.

**Batsman, der scorer 50 i kampen:** Forudsig, hvilken spiller der vil score 50 i kampen.

**Batsmans udvisningsmetode:** Forudsig, hvordan den nævnte batsman bliver udvist. Hvis den angivne batsman ikke bliver udvist, annulleres alle væddemål. Hvis den angivne batsman trækker sig tilbage og ikke vender tilbage til bat senere, annulleres alle væddemål. Hvis den pågældende batsman vender tilbage til bat senere og bliver udvist, gælder væddemålene. Caught og bowled er inkluderet i fielder catch.

**Højeste score i de første seks overs:** Forudsig, hvilket hold der har flest runs i alt, når man sammenligner de første seks overs for begge hold. I tilfælde af samme antal runs for begge hold, vil væddemålene være ugyldige.

**Spiller, der scorer flest sixes:** Forudsig, hvilken spiller der scorer flest sixes i kampen. Når to eller flere spillere scorer det samme antal sixes, gælder reglerne for uafgjort.

**Spiller, der bliver fanget ud i 1. eller 2. innings:** Forudsig, om en bestemt spiller bliver fanget ud i løbet af den første eller anden innings. Mulige udfald: Ja/Nej

**Spillerens samlede antal runs ulige/lige i 1. eller 2. innings:** Forudsig, om en bestemt spillers score i runs vil være et ulige eller lige tal i løbet af den første eller anden innings.

**Højeste individuelle score:** Forudsig, om den højeste individuelle score i runs opnået af en hvilken som helst spiller vil være over/under en bestemt grænse.

**Samlet (over/under) wides:** Forudsig, om antallet af wides i kampen vil være over/under en bestemt grænse.

**Samlet (over/under) antal ducks:** Forudsig, om antallet af ducks i kampen vil være over/under en bestemt grænse. **Samlet (over/under) antal wickets:** Forudsig, om antallet af wickets i kampen vil være over/under en bestemt grænse.

**Total (Over/Under) Extras:** Forudsig, om antallet af Extras i kampen vil være over/under en bestemt grænse.

**Fald af 1. wicket:** Hvor mange runs vil der blive scoret, når det første wicket falder.

**Fald af 1. wicket – Hjemme-/Udehold:** Hvor mange runs vil hjemme-/udeholdet score ved faldet af det 1. wicket.

**Hold med den bedste batsman:** Forudsig, hvilket hold den bedste batsman i kampen vil være på.

**Hold med den bedste bowler:** Forudsig, hvilket hold den bedste bowler i kampen vil være på.

**Total (Over/Under) Bedste batsman:** Forudsig, om antallet af runs for den bedste batsman vil være over/under en bestemt grænse.

**1. inning X. over udvisning - Hjemme-/Udehold:** Forudsig, om der vil ske en udvisning i den X. over i 1. inning for hjemme-/udeholdet.

**Over med flest runs – Total (Over/Under):** Forudsig, om antallet af runs i overet med flest runs vil ligge over eller under en bestemt grænse.

**Samlet (over/under) run outs:** Forudsig, om antallet af run outs vil være over/under en bestemt grænse.

**Match-handicap:** Hvilket hold vinder kampen med wickets- og runs-handicap.

**At vinde lodtrækningen og kampen:** Hvilket hold vinder lodtrækningen og kampen.

**Total (Over/Under) 1. over:** Forudsig, om scoringen i runs i 1. over vil være over/under en bestemt grænse.

**Vil kampen gå til Super Over?:** Forudsig, om der vil være en Super Over i kampen.

**Matchmilepæle:** Forudsig, hvor mange af de angivne milepæle (50/100) der i alt vil blive scoret i kampen. Dette bestemmes af, hvor mange individuelle runs på 50+ eller 100+ der scores i kampen. En score på over 100 tæller både som en 50 og en 100.

**Uafgjort kamp:** Forudsig, om en kamp vil ende uafgjort. En uafgjort kamp er, når begge hold ved kampens afslutning har afsluttet deres innings, og deres score er lige.

**Afsluttet kamp:** Forudsig, om kampen vil blive afsluttet. En kamp betragtes som afsluttet, hvis der er et officielt resultat.

**Resultat for de første X overs:** Forudsig resultatet i runs for de første X overs. Tilgængelige udfald: Hjemme, Uafgjort, Ude **Spiller når X runs Ja/Nej:** Forudsig, om en bestemt spiller vil score et bestemt antal runs i kampen.

**Samlet antal firere i kampen – ulige eller lige:** Forudsig, om det samlede antal firere, der slås i løbet af kampen, vil være et ulige eller lige tal.

**Samlet antal seksere i kampen – ulige eller lige:** Forudsig, om det samlede antal grænser (seksere), der rammes under kampen, vil være et ulige eller lige tal.

**Hjemme-/Udeholdets første X overs samlede runs over/under:** Forudsig, om det samlede antal runs vil være over/under en bestemt grænse i de første X overs for hjemme-/udeholdet.

**Hjemme-/Udeholdets første X overs samlede runs ulige eller lige:** Forudsig, om det samlede antal runs vil være et ulige eller lige tal i de første X overs for hjemme-/udeholdet.

**Hjemme-/Udeholdets første overs ekstra ja/nej:** Forudsig, om der vil være ekstra runs (f.eks. wides, no-balls, byes eller leg-byes) i den første overs for hjemme-/udeholdet.

**Hjemme-/Udeholdets 1. overs boundary four scoret Ja/Nej:** Forudsig, om der vil blive scoret en

boundary (four) i den første overs af hjemme-/udeholdet.

**Hjemme-/Udeholdets 1. over: Scores der en boundary six? Ja/Nej:** Forudsig, om der vil blive scoret en boundary (six) i den første over af hjemme-/udeholdet.

**Hjemme-/Udeholdets 1. wicket-tab, samlet antal runs, ulige eller lige:** Forudsig, om det samlede antal runs, der scores af hjemme-/udeholdet ved tabet af deres første wicket, vil være et ulige eller lige tal

**Hjemme-/Udeholdets første kast, samlet antal runs:** Forudsig, hvor mange runs der vil blive scoret på det allerførste kast for hjemme-/udeholdet.

**Hjemme-/Udeholdets første bold, samlet antal runs, over/under:** Forudsig, om det samlede antal runs, der scores på den første bold af hjemme-/udeholdet, vil være over eller under en bestemt grænse.

**Hjemme-/Udeholdets samlede antal firere, ulige eller lige:** Forudsig, om det samlede antal firere, der slås af hjemme-/udeholdet, vil være et ulige eller lige tal.

**Hjemme-/Udeholdets nøjagtige runs på den X. levering i X. over i X. innings:** En specifik markedsprognose, såsom "Nøjagtige runs på 3. levering i 5. over i 1. innings".

**X. innings – Race to X runs:** Forudsig, hvilket hold der først scorer et bestemt antal runs i den angivne innings

**X. innings – Spillerens samlede antal kast:** Forudsig, om det samlede antal kast, som en spiller står over for, vil være over eller under et bestemt antal. Det samlede antal kast refererer til antallet af lovlige bolde, som en batter har stået over for, mens han har været på banen.

**X. innings - Spillerens indkasserede runs:** Forudsig, om antallet af runs, som en spiller indkasserer, vil være over eller under et angivet antal. Indkasserede runs refererer til det samlede antal runs, som en bowler har givet væk, mens han har leveret sine overs.

**X. innings Hjemme-/Udehold X. boundary fra bat, fire eller seks:** Forudsig, om den X. boundary, der rammes af en batter fra hjemme-/udeholdet i den X. innings, vil være en fire (4 runs) eller en seks (6 runs).

**Samlet antal batsman-milepæle (50'ere/100'ere):** Forudsig antallet af fifties (50 runs) og hundreds (100 runs), der scores af batters (batsmen) under en kamp.

**Hjemme-/Udeholdets samlede pointinterval i X. over i X. inning:** Forudsig det samlede pointinterval for hjemme-/udeholdet i en bestemt inning og over. For eksempel kan et hold opnå mellem 6 og 15 runs i 5. over i første inning.

**Hjemme-/udebaneholdets run-interval i X innings:** Forudsig det samlede run-interval for hjemme-/udebaneholdet i en bestemt innings. For eksempel kan et hold opnå mellem 229 og 310+ runs i den første innings.

**X. innings individuelle spilleres samlede antal boundaries over/under:** Forudsig, hvor mange fours og/eller sixes en bestemt spiller vil slå i løbet af sin tid ved bat.

**X. innings individuelle spillerbolde over/under:** Forudsig, hvor mange bolde en bestemt spiller vil modtage under deres innings.

**X. innings, individuel spiller, samlet antal runs (interval):** Forudsig, hvor mange runs en bestemt spiller vil score inden for et givet interval, f.eks. 0-24, 25-30 osv.

## **Vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Vinder af serien:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder serien (et par kampe)

## **E-SPORTS**

### **Generelle regler**

Alle e-sportsmarkeder er baseret på begivenheder i spillet eller resultater ved afslutningen af en planlagt kamp/map. Alle afregninger sker ved hjælp af den officielle score og de resultater, der offentliggøres på den officielle videostream eller i-game-streamen for de relevante kampe.

Alle kampstartdatoer og -tider, der vises for e-sportskampe, er kun vejledende og er ikke garanteret at være korrekte. Væddemål er gyldige, hvis en kamp tilbydes med en forkert dato og/eller tid.

Hvis en kamp sættes på pause/udsættes og ikke omlægges til et senere tidspunkt inden for 48 timer efter den faktisk planlagte starttid, vil alle væddemål på den pågældende kamp blive annulleret.

Hvis navnet på en spiller/et hold/en turnering er stavet forkert, vil alle væddemål stadig være gyldige, medmindre det er åbenlyst, at det forkert stavede navn er det samme som en anden enhed.

Hvis et holdnavn ændres, fordi et hold forlader organisationen, tiltræder en anden organisation eller på grund af en officiel ændring af holdnavnet, vil alle væddemål være gyldige.

Hvis arrangøren af begivenheden tillader indskiftninger, og der foreligger et officielt resultat, vil alle væddemål blive afgjort som normalt.

I tilfælde af, at arrangøren annullerer et kampresultat på grund af uforudsete omstændigheder – såsom snyd – vil alle væddemål på den pågældende kamp blive annulleret.

Hvis en kamp er blevet erklæret som en walkover-sejr af turneringsarrangøren, annulleres alle væddemål.

Hvis et hold trækker sig under en kamp, vil kun væddemål på de afsluttede individuelle maps blive afgjort. Kampmarkedet, kampsidemarkederne og alle andre uafgjorte kortmarkeder vil blive annulleret.

Hvis kampformatet ændres eller adskiller sig fra det, der tilbydes, forbeholder vi os retten til at annullere alle væddemål.

Hvis kampen er angivet forkert, forbeholder vi os ret til at annullere alle væddemål.

Hvis en kamp spilles før den planlagte startdato/starttid, vil alle væddemål, der er placeret efter kampens faktiske start, blive refunderet. Alle væddemål, der er placeret før kampens faktiske start, vil stå ved magt.

Hvis en kamp eller et kort spilles om på grund af organisatoriske eller tekniske problemer, vil alle uafgjorte markeder blive annulleret, og omspillede kampe eller maps vil blive behandlet separat som en ny kamp.

Hvis den endelige spilletid/varighed er den samme som en bestemt tærskel, afgøres det som OVER.

Hvor en begivenhed involverer de samme to spillere eller hold, der spiller flere spil eller maps, for eksempel "bedst af tre", og et eller flere spil eller kort ikke spilles, fordi resultatet af begivenheden allerede er bestemt, er væddemål på uspillede spil eller maps ugyldige, og indsatserne refunderes. Datoer og starttidspunkter er udelukkende angivet til orientering og er muligvis ikke nøjagtige.

Hvis en begivenhed aflyses, udsættes eller afbrydes og ikke afsluttes inden for 48 timer efter den oprindeligt planlagte starttid, er væddemål på den pågældende begivenhed ugyldige, og indsatserne refunderes. Spil eller maps, der afsluttes inden for 48 timer, afregnes dog normalt, selvom yderligere spil eller maps, der skulle have været en del af samme kamp, aflyses eller udsættes yderligere.

Væddemål afregnes på baggrund af den officielle udsendelse af spillet fra udgiveren eller arrangøren. Hvis udsendelsen viser en tæller for vundne runder, drab, drager, tårne osv., vil denne generelt blive brugt til at afregne relevante væddemål. Hvis resultatet af et væddemål er uklart ud fra udsendelsen, eller hvis der ikke er nogen udsendelse, vil spillets statistik-API blive brugt, hvor det er tilgængeligt.

I tilfælde af indekserede eller nummererede markeder (såsom vinderen af en bestemt runde i Counter Strike: GO eller det hold, der scorer et bestemt antal drab i League of Legends eller DOTA2), bestemmer indekset det mål, der tæller. Ord som "næste" i markedsnavnet er ikke garanteret at være korrekte, da udsendelser kan være forsinkede, og vi ikke altid kan fremme indekset præcist, når et mål scores, eller en runde er afsluttet. Alle væddemål afregnes derfor på den specifikke nummererede runde eller det angivne mål, uanset anden formulering i markedsnavnet eller dets timing i forhold til, hvornår væddemålet blev placeret.

Hvis det planlagte antal runder eller map ændres, eller hvis markeder fejlagtigt tilbydes baseret på et andet antal runder eller maps end det faktisk planlagte antal, er væddemål på sejrsmargen (inklusive handicap), samlet antal runder/maps, korrekte resultater osv. ugyldige, og indsatserne refunderes.

Væddemål på mapvinder og matchvinder står ved magt. Hvis et map ikke spilles eller tildeles en spiller eller et hold ved walkover eller udeblivelse uden at spillet er påbegyndt, er alle væddemål på det pågældende map og på matchen som helhed ugyldige, og indsatserne refunderes.

Væddemål, der kun vedrører maps, der spilles, står ved magt. Et maps anses for at være startet, så snart spilletiden starter, eller et af holdene eller en af spillerne foretager en spilhandling i relation til det pågældende map, herunder valg, forbud og våbenkøb.

Denne regel gælder for alle væddemål placeret på kampe, hvor der opstår en afbrydelse eller et teknisk problem for en deltager.

Hvis en deltager mister forbindelsen eller afbryder efter det 10. minut af et map, gælder væddemålene i henhold til det officielle resultat, der leveres af en kombination af kilder, herunder Dotabuff-kampsiden og relevante Twitch-klip.

Hvis en deltager mister forbindelsen i de første 10 minutter og er i stand til at genoprette forbindelsen eller blive erstattet for resten af mappet, vil alle berørte væddemål på det pågældende map og den pågældende kamp være gyldige.

Denne regel gælder for alle eSports, undtagen CS.

I CS 2: Hvis en spiller mister forbindelsen, og ingen erstatter ham, og de beslutter at spille 4v5 og spiller MINDST tre runder efter det øjeblik, hvor forbindelsen blev afbrudt, er alle uafgjorte kortmarkeder, herunder match moneyline + uafgjorte match-sidemarkeder, ugyldige.

I nogle markeder kan et map også kaldes et spil.

## **Counter Strike:GO-regler**

Hvor der kan spilles forlænget spilletid, vil dette blive inkluderet i afregningen af markederne, medmindre uafgjort-deltageren er noteret for et specifikt marked, i hvilket tilfælde afregningen vil være baseret på det lovbestemte antal runder.

De fleste spil på maps maer baseret på det planlagte antal runder eksklusive ekstra runder, der spilles i tilfælde af uafgjort. Hvis der imidlertid tilbydes et marked for mapvinder uden et "uafgjort"-valg, afregnes dette til fordel for den samlede vinder af mappet, inklusive forlænget spilletid, hvis der spilles.

### **Titelspecifikt ordforråd:**

- **T / CT (Terrorister / Antiterrorister):** titelspecifikt navn på mørkt / lyst hold

- **Runde:** Holdet vinder runder for at vinde mappet. En runde vindes, når 1) det ene hold eliminerer det andet 2) af terroristerne, når de med succes detonerer bomben 3) af antiterroristerne, når bomben ikke detonerer inden for 120 sekunder fra rundens start. Det første hold, der scorer 13 runder, vinder mappet.
- **Overtid:** I tilfælde af uafgjort på mappet spilles den første overtid i Bo6-format. I tilfælde af endnu en uafgjort spilles den næste overtid med de samme regler. Denne proces gentages, indtil et hold vinder overtiden. Reglerne for overtid kan være turneringsspecifikke.
- **Pistolrunde:** 1. og 13. runde på et bestemt map.

## Dota2-regler

For væddemål, der involverer tårne, tæller alle ødelagte tårne som ødelagt af det modstående hold, selvom det sidste slag kom fra en minion.

For væddemål, der involverer barakker, tæller alle ødelagte barakker som ødelagt af det modstående hold, selvom det sidste slag kom fra en minion. Langdistance- og nærkampsbarrerne i hvert par tæller som separate barakker, så hvert hold har i alt seks barakker.

For væddemål, der involverer drab (bortset fra "First Blood"), er den officielle udsendelse eller spil-API, hvis den er tilgængelig, afgørende for, om en Champions død tæller som et drab. For eksempel, hvor en Champion dræbes af skade fra et tårn eller en minion uden indblanding fra en fjendtlig Champion, registreres dette muligvis ikke som et drab i udsendelsen, i hvilket tilfælde det ikke tæller som et drab i forbindelse med afregning af væddemål.

For væddemål på First Blood skal udsendelsen eller den officielle API-score registrere drabet som First Blood. Hvis et drab f.eks. afvises af en holdkammerat, tæller det muligvis ikke som First Blood (uanset om det er registreret som et drab på udsendelsens drabstæller), og i så fald tæller det ikke som First Blood i forbindelse med afregning af væddemål. For at undgå tvivl afregnes alle kill-markeder bortset fra "First Blood" på baggrund af kill-tælleren, men et kill, der er registreret på kill-tælleren, tæller kun som First Blood, hvis det annonceres som sådan.

For væddemål på Roshans anses det hold, der udfører det sidste slag på Roshan, som fastslået af udsendelsen eller spil-API'en, hvis denne er tilgængelig, for at have dræbt Roshan, uanset hvilken spiller der samler den udødeliges aegis op.

For væddemål, der involverer det næste hold, der scorer et bestemt mål, eller det hold, der scorer flest af et bestemt mål, hvor en "hverken" eller "uafgjort"-mulighed tilbydes og er det vindende resultat,

gælder væddemål på begge hold

tabere. Hvis der ikke tilbydes et sådant valg, og ingen af holdene vinder, annulleres alle væddemål på markedet, og indsatserne tilbagebetales.

Hvis et hold overgiver sig, står væddemålene ved magt og afregnes som følger. For væddemål, der involverer mapvinderen, er det vindende hold det hold, der ikke overgav sig. Væddemål, der involverer Roshans, barakker og drab, afregnes baseret på situationen på det tidspunkt, hvor overgivelsen finder sted. Væddemål, der involverer tårne, afregnes, som om det vindende hold havde ødelagt det minimumsantal ekstra tårne, der teoretisk set kræves for at vinde spillet normalt fra den position, hvor overgivelsen fandt sted. Hvis det vindende hold f.eks. har ødelagt alle tårne i niveau 1 og et tårn i niveau 2, anses det for at have ødelagt yderligere tre tårne (syv i alt), da det skulle have ødelagt mindst et tårn i niveau 3 og de to gamle tårne for at have vundet spillet normalt fra den position.

#### **Titelspecifikke definitioner:**

- **Ancient:** Kortets primære mål. Det første hold, der ødelægger modstanderholdets Ancient, vinder mappet.
- **GG:** Dette giver det relevante hold mulighed for at overgive mappet, når det indtastes i all chat.
- **Dire / Radiant:** Det titelspecifikke navn på de modstående hold Dark / Light
- **Kill:** Light/Dark-holdets score, som repræsenterer det samlede antal gange, medlemmer af modstanderholdet er blevet dræbt.
- **Aegis:** Et objekt, der vises, når spillets mål, Roshan, er dræbt. Det kan samles op af en spiller.
- **Tower:** Et holdspecifikt spilmål, som kan ødelægges af modstanderholdet.
- **Barracks:** Et holdspecifikt spilmål, som kan ødelægges af det modstående hold.

### **League of Legends (LoL) Regler**

For væddemål, der involverer tårne, tæller alle ødelagte tårne som værende ødelagt af det modstående hold, selvom det sidste slag kom fra en minion.

For væddemål, der involverer inhibitorer, tæller alle ødelagte inhibitorer som ødelagt af det modstående hold, selvom det sidste slag kom fra en minion. For væddemål, der involverer antallet af ødelagte inhibitorer, tæller hver af de seks inhibitorer kun én gang, selvom den ødelægges, genopstår og ødelægges igen. For væddemål, der involverer den næste ødelagte inhibitor, tæller hver ødelæggelse af en inhibitor separat, selvom den er genopstået og ødelægges for anden eller efterfølgende gang.

For væddemål, der involverer drab (herunder "First Blood", som i League of Legends er synonymt med det første drab på kortet), er den officielle udsendelse eller spil-API, hvis tilgængelig, afgørende for at fastslå, om en

en champion tæller som et kill. For eksempel, hvor en champion dræbes af skade fra et tårn eller en minion uden indblanding fra en fjendtlig champion, registreres dette muligvis ikke som et kill i udsendelsen, i hvilket tilfælde det ikke tæller som et kill i forbindelse med afregning af væddemål.

For væddemål, der involverer det næste hold, der scorer et bestemt mål, eller det hold, der scorer flest af et bestemt mål, hvor en "hverken" eller "uafgjort"-mulighed tilbydes og er det vindende resultat, er væddemål på begge hold tabere. Hvor et sådant valg ikke tilbydes, og ingen af holdene er vindere, er alle væddemål på markedet ugyldige, og indsatserne refunderes.

Hvis et hold overgiver sig, står væddemålene ved magt og afregnes som følger. For væddemål, der involverer mapvinderen, er det vindende hold det hold, der ikke overgav sig. Væddemål, der involverer drager, baroner og drab, afregnes på baggrund af situationen på det tidspunkt, hvor overgivelsen finder sted. Væddemål, der involverer tårne og inhibitorer, afregnes, som om det vindende hold havde ødelagt det minimumsantal ekstra tårne og/eller inhibitorer, der teoretisk set kræves for at vinde spillet normalt fra den position, hvor overgivelsen fandt sted. Hvis for eksempel en inhibitor fra det tabende hold er nede på tidspunktet for overgivelsen, anses ingen yderligere inhibitor for at være blevet ødelagt. Hvis ingen inhibitor fra det tabende hold er nede, anses det vindende hold for at have ødelagt en yderligere inhibitor, hvor der gives prioritet til en inhibitor, der allerede er blevet ødelagt, hvis en sådan inhibitor findes og er respawnet. Hvis det vindende hold har ødelagt alle tårne i niveau 1 og et tårn i niveau 2, anses det for at have ødelagt yderligere tre tårne (syv i alt), da det ville have været nødvendigt at ødelægge mindst et tårn i niveau 3 og de to nexustårne for at vinde spillet normalt fra den position.

#### **Titelspecifikt ordforråd:**

- **Nexus:** kortets primære mål. Det første hold, der ødelægger modstanderholdets Nexus, vinder mappet.
- **Kill:** Det blå/røde holds score, som repræsenterer det samlede antal gange, medlemmer af modstanderholdet er blevet dræbt.
- **Tårn:** et holdspecifikt spilsmål, som kan ødelægges af modstanderholdet.
- **Inhibitor:** et holdspecifikt spilsmål, som kan ødelægges af det modsatte hold.
- **Dragon:** et spilsmål, der kan dræbes af spillere.
- **Baron:** Et spilsmål, der kan dræbes af spillere.

## Generelle markeder\*

\*Et eller flere markeder fra den pågældende sektion kan findes på forskellige e-sportstitler, der tilbydes på vores Sportsbook-platform. Nogle af disse titler er: **KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), VALORANT, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League, SMITE.**

**Vinder (1,2):** Bestem vinderen af spillet (x map) i henhold til antallet af maps, der tilbydes i begivenheden.

**Vinder (1X2):** Bestem vinderen af kampen (x map) i henhold til antallet af maps, der tilbydes i begivenheden, eller om kampen ender uafgjort.

**Map-handicap:** væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en bestemt mapmargin. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de maps, der er foreslået i handicapet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet eller udeholdet.

### **Eksempel på kampen NomGaming mod Team Spotnet:**

**Nom-Gaming (-1,5) →** Dette marked henviser til Nom-sejr (X) på kort, hvilket giver en ulempe på 1,5. Hvis begivenheden ender 3-0 til fordel for Nom, vinder han væddemålet, da det valgte handicap er 1,5, og Nom fortsætter i spidsen af resultattavlen med 1,5 - 0 til sin fordel.

**Team Spotnet (+1,5) →** Dette marked giver Team Spotnet en fordel på 1,5 i alle de maps, der er fastlagt i spillet. Hvis begivenheden ender 2 - 1, vil vinderen være Team Spotnet, da en fordel på 1,5 giver dem en score på 2,5 i deres favør i forhold til hold 1, hvor det endelige resultat bliver 2 - 2,5.

**Samlet antal maps:** Dette marked refererer til det antal maps, som spillet kommer til at have.

**Præcis resultat (på maps):** Dette marked henviser til det præcise og endelige resultat af kampen og tilbyder mulighederne 0:2 – 1:2  
2:0 – 2:1

**Første map - vinder - Andet map - vinder:** Dette marked definerer kun vinderen af enten det første eller det andet map i begivenheden.

**Første map - vinder 1x2:** I dette marked tilbyder vi dig de tre almindelige muligheder, som er (Hjemme - Ude - Uafgjort) og defineres i henhold til det map, der er i spil i øjeblikket.

**Korrekt kampscore:** Du skal forudsige den nøjagtige slutresultat i en kamp mellem to hold

## Ekstra e-sportsmarkeder

**Map X – Hold, der får First Blood:** Du skal forudsige, hvilket hold der får det første kill på det specifikke map under kampen. Drab udført af tårne eller monstre tæller ikke. Det første kill skal udføres af en spiller

**Map X - Hold, der dræber den Z. Roshan:** Du skal forudsige, hvilket hold der først dræber den Z. Roshan under en kamp på map X

**Map X - Hold, der dræber Rift Herald:** Du skal forudsige, hvilket hold der først dræber Rift Herald under en kamp på map X

**Runder med handicap:** I dette væddemål kan du give hold X en fordel eller en ulempe i forhold til det samlede antal vundne runder i kampen.

**Samlet antal drab over/under:** Du skal forudsige, om det samlede antal drab i en kamp vil være over eller under et angivet tal

**Samlet antal runder:** Du skal forudsige det samlede antal runder, der spilles i en kamp

**Map X - Samlet antal dræbte baroner over/under:** Du skal forudsige, om det samlede antal baroner, der dræbes i en kamp på map X, vil være over eller under et angivet tal

**Map X - Samlet antal dræbte drager over/under:** Du skal forudsige, om det samlede antal drager, der dræbes i en kamp på map X, vil være over eller under et angivet tal

**Map X - Samlet antal ødelagte inhibitorer over/under:** Du skal forudsige, om det samlede antal ødelagte inhibitorer på map X i en kamp vil være over eller under et angivet antal

**Map X – Samlet antal dræbte Roshans Over/Under:** Du skal forudsige, om det samlede antal dræbte Roshans i en kamp på map X vil være over eller under et angivet antal

**Map X - Pistolrunde Z - Vinder:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder den valgte pistolrunde Z på map X i en kamp

**Map X - Knivdrab?:** Du skal forudsige, om mindst én spiller vil opnå et drab med en kniv på map X under kampen

**Map X - Hvilket hold vil have den højeste nettoformue efter Z minutter?:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil have den højeste samlede guldsmængde (eller nettoformue) efter et bestemt antal minutter på map X i kampen

**Map X - Hold N - Samlet antal tårne:** Du skal forudsige det samlede antal tårne, der ødelægges af Hold N på map X under kampen

**Lige/ulige antal map:** Et væddemål på, om det samlede antal map, der spilles i kampen, er lige eller ulige

**Map X – Spiller Z – Samlet antal drab:** Et væddemål på det samlede antal drab, som spiller Z udfører på det angivne map

**Samlet antal runder:** Det samlede antal runder, som deltager x kæmper i kampen på det angivne map. Afregningen af væddemål afhænger af, om resultatet vil være over eller under den fastsatte totalgrænse.

**Map X - Kampens varighed:** Du skal forudsige den samlede varighed af kampen på map X

Spil på varigheden af det angivne map i minutter (over/under). Beregnes i henhold til timeren i spillet.

For eksempel, for et væddemål på en varighed på 40,5 på over:

for at væddemålet vinder, skal tiden på mappet være 40 minutter og 30 sekunder eller

mere. for at væddemålet tabes - skal tiden være 40 minutter og 29 sekunder eller mindre.

**Map X - CT's samlede antal runder:** Du skal forudsige det samlede antal runder, som Counter-Terrorist-siden (CT) vinder under kampen på map X.

**Map X - Terroristens samlede runder:** Du skal forudsige det samlede antal runder, som Terrorist-siden vinder under kampen på map X.

**Spiller Z – Samlede runder:** Det samlede antal runder, som spiller Z har spillet. Afregningen af væddemål afgøres af, om resultatet vil være over eller under den fastsatte totalgrænse.

**Map X. - Første halvleg - Rundehandicap:** Fordel eller ulempe for et af holdene, udtrykt i antallet af

vundne eller tabte runder på det angivne map i løbet af første halvleg.

**Map X. - Første halvleg - Hold N's samlede antal runder:** Et væddemål på, om Hold N vinder flere eller færre runder end det angivne antal runder på det angivne map i løbet af første halvleg.

**Map X. - Anden halvleg - Vinder 1x2:** Et væddemål på vinderen af anden halvleg på det angivne map.

**Map X. - Anden halvleg - Samlede runder:** Et væddemål på det samlede antal runder på det angivne map i anden halvleg. Hvis en spiller f.eks. satser på over 22, og der i alt spilles 20 runder på mappet, tabes væddemålet, da det samlede antal spillede runder er mindre end den samlede værdi. Hvis væddemålet blev placeret på under 22, og der spilles 22 runder, vinder det. Det maksimale antal runder i kampe i MR12-format er 24.

**Map X. - Hold N's samlede antal runder:** Et væddemål på, om hold N vinder flere eller færre runder end det angivne antal runder på map X.

**Map X - Første kurérdrab:** Spil på, hvilket af holdene der først dræber fjendens kurér på map X. Spillet betragtes som afgjort, når et af holdene dræber fjendens kurér. Hvis der ikke er noget kurérdrab under mappet, afgøres spillet med odds på "1".

**Map X - Divine Rapier:** Du skal forudsige, om en Divine Rapier vil blive erhvervet af en spiller under kampen på map X.

**Kampens handicap-drab:** Du skal forudsige et holds samlede antal drab, mens du lægger et angivet antal drab til eller trækker det fra som et handicap

**Hold N - samlet antal drab i kampen:** Du skal forudsige det samlede antal drab, som hold N vil opnå i løbet af en kamp

**Map X - Korrekt score i pistolrunder:** Du skal forudsige den nøjagtige score i pistolrunderne, hvilket typisk angiver, hvor mange pistolrunder hvert hold vil vinde på map X.

**Map X – Hold N's samlede drab:** Et væddemål på det samlede antal drab foretaget af Hold N på det angivne map.

**Map X – Vil der være et drab med en HE-granat:** Du skal forudsige, om mindst én spiller vil sikre sig et drab med en HE-granat på map X under kampen.

**Map X – Vil der blive scoret et drab med en molotov (brandgranat)?:** Du skal forudsige, om mindst én spiller vil score et drab med en molotov på map X i løbet af kampen

**Map X - Vil der være et Zeus X27-drab:** Du skal forudsige, om mindst én spiller vil sikre sig et drab med Zeus X27-våbnet på map X under kampen

**Map X - Overtid Z - 1x2:** Du skal forudsige resultatet af overtid Z i en kamp på map X

**Map X - Overtid Z - Rundehandicap:** Du skal forudsige resultatet af Overtid Z på map X, mens du tager højde for et handicap, som kan give det ene hold en fordel eller en ulempe

**Map X - Overtid Z - Samlet antal runder:** Du skal forudsige det samlede antal runder, der vil blive spillet under Overtid Z i en kamp på map X

**Map X - Hold Z - Vinder kort + Kortvarighed:** Du skal forudsige, at Hold Z vinder kort X, samt den samlede varighed af kampen på map X

**Map X - Vinder Z-halvleg + Vinder kort:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder første eller anden halvleg på map X, samt hvilket hold der vinder på map X

**Map X - Vinder første pistolrunde + kort:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder den første pistolrunde på map X, samt hvilket hold der vinder map X

**Map X - Vinder anden pistolrunde + Vinder kort:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder den anden

pistolrunde på map X, og også hvilket hold der vinder map X

**Map X - Vinder første pistolrunde + vinder første halvleg:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder den første pistolrunde på map X, og også hvilket hold der vinder første halvleg på map X

**Map X – Samlet antal barakker:** Spil på det samlede antal barakker, der ødelægges på map X

**Samlet antal barakker i kampen:** Du skal forudsige det samlede antal barakker, der ødelægges af begge hold i løbet af kampen

**Map X - Vinder efter Roshan-drab:** Du skal forudsige, hvilket hold der opnår flest Roshan-drab under en kamp på map X. I tilfælde af uafgjort i antallet af Roshan-drab, vil væddemålet blive betragtet som ugyldigt

**Map X - 1X2 efter Roshan-drab:** Du skal forudsige, hvilket hold der opnår flest Roshan-drab under en kamp på map X. Uafgjort resultat inkluderet

**Map X - Triple Kill:** Et væddemål på, at en spiller opnår en triple kill på det angivne map.

**Map X - Begge hold dræbte de første 2 Rift Scuttlers:** Du skal forudsige, om begge hold vil sikre sig de første to Rift Scuttler-drab under en kamp på map X

**Map X - Rift Herald dræbt inden for 10 minutter:** Du skal forudsige, om Rift Herald vil blive dræbt af et af holdene inden for de første 10 minutter (00:00 til 09:59) af kampen på map X

**Map X – Begge hold dræber Rift Herald:** Du skal forudsige, om begge hold vil lykkes med at dræbe Rift Herald under en kamp på map X

**Map X – Begge hold dræber de to første drager:** Et væddemål på, om begge hold vil dræbe de to første drager på det angivne map.

**Map X - Drake bliver stjålet:** Du skal forudsige, om dragen (ofte kaldet "Drake") vil blive taget af et hold, der ikke var det, der oprindeligt forsøgte at sikre den under en kamp på map X

**Map X - Dragon Soul:** Et væddemål på, om Dragon Soul vil blive taget på det angivne map (at dræbe 4 drager for et af holdene giver Dragon Soul).

**Map X - Baron-stjæling:** Et væddemål på, om et af holdene på det angivne map vil stjæle den Baron, som det modstående hold ikke formåede at dræbe.

**Map X - Samlet antal drab inden 10 minutter:** Det samlede antal drab foretaget inden 10 minutter (00:00 til 09:59), talt efter timeren i spillet.

**Map X - Individuelt højeste antal drab:** Du skal forudsige, om det højeste antal drab opnået af en spiller på map X er over eller under den angivne linje

**Map X - Samlet antal esser:** Det samlede antal esser på det angivne map (Ess - at dræbe fem fjendtlige karakterer af én spiller på holdet).

**Map X - Dræb den første Rift Scuttler i den øverste flod:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil dræbe den første Rift Scuttler, der befinder sig i det øverste flodområde, under en kamp på map X

**Map X - Dræb den første Rift Scuttler i den nederste flod:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil dræbe den første Rift Scuttler, der befinder sig i området ved den nederste flod, under en kamp på map X

**Map X – Samlet antal medlemmer, der får Baron-buffen efter at have dræbt den første Baron:** Du skal forudsige antallet af champions, der får Baron-buffen, efter at den første Baron er dræbt på map X.

**Map X – Vil Inhibitoren respawne:** Et væddemål på, om en ødelagt Inhibitor vil respawne på det angivne map.

**Map X - Første tårn vil blive ødelagt inden 13 minutter:** Et væddemål på, om tårnet vil blive ødelagt inden

13 minutter (00:00 til 12:59), talt efter timeren i spillet.

**Map X - Ældre dragen bliver dræbt:** Du skal forudsige, om Ældre dragen bliver dræbt under en kamp på map X

**Map X – Samlet antal assists i First Blood:** Et væddemål på, hvor mange spillere der får en assist fra First Blood på map X

**Map X - Dragon Slain Handicap:** Du skal forudsige det samlede antal drager, der dræbes af hvert hold på map X, med et handicap på et af holdene. Handicappet er et forudbestemt antal drab, der lægges til eller trækkes fra et holds samlede antal

**Map X - Samlet antal ødelagte tårne:** Væddemål på det samlede antal tårne, der ødelægges på map X af begge hold

**Map X - Samlet antal ødelagte tårne på højtliggende terræn:** Du skal forudsige det samlede antal tårne på højtliggende terræn, der ødelægges af begge hold tilsammen under kampen på map X

**Map X – Første drab inden for 6 minutter:** Du skal forudsige, om kampens første drab (kaldet "First Blood") på map X vil finde sted inden for de første 6 minutter (00:00 til 05:59)

**Map X - Vinder efter ødelagte tårne:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil ødelægge flest tårne på map X. Hvis resultatet er uafgjort, vil væddemålet blive betragtet som ugyldigt

**Map X - 1X2 efter ødelagte tårne:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil ødelægge flest tårne på map X. Uafgjort er inkluderet

**Map X – Samlet antal drab:** Spil på det samlede antal drab på det angivne map. Alle drab foretaget inden kampens afslutning tæller med, inklusive drab efter at "GG" er skrevet i den generelle chat. Beregningen baseret på holdets endelige score i statistikken efter kampen, så væddemålet tæller ikke dødsfald, der ikke tilskrives modstanderholdet

**Map X. – Samlet antal drab:** Spil på det samlede antal drab på det angivne map. Alle drab, der foretages inden kampens afslutning, tæller med, herunder drab efter at "GG" er indtastet i den generelle chat. Beregningen baseres på holdets endelige score i statistikken efter kampen, så væddemålet tæller ikke drab, der ikke tilskrives modstanderholdet

**Map X. - Begge hold vil ødelægge barakker:** Spil på, at begge hold ødelægger alle barakker inden for spilletiden på det angivne map.

**Map X. - Begge hold dræber Roshan:** Spil på, at begge hold dræber Roshan inden for spilletiden på det angivne map.

**Map X – samlet antal runder:** Du skal forudsige det samlede antal runder, der spilles under en kamp på map X.

**Map X – ulige/lige runder:** Du skal forudsige, om det samlede antal runder, der spilles under en kamp på map X, vil være ulige eller lige.

**Map X – samlet antal drab:** Du skal forudsige det samlede antal drab, der vil finde sted under en kamp på map X

**Map X – vil der være et ace:** Du skal forudsige, om et hold vil opnå et "ace" under en kamp på map X. Et ace opstår, når et hold eliminerer alle fem spillere på det modstående hold, uden at nogen af deres egne spillere dør i det møde

**Map X – vinder:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder kampen på map X

**Map X – rundehandicap:** Du skal forudsige resultatet af en kamp på map X, mens du anvender et

handicap på antallet af runder, der vindes af et af holdene.

**Map X – Samlet antal assists:** Du skal forudsige det samlede antal assists, der vil finde sted på map X

**Map X – Vil spilleren lave en assist:** Et væddemål på, om en spiller vil få en assist på map X

**Map X – Vil holdet nå toppen:** Du skal forudsige, om et bestemt hold (eller en bestemt gruppe) vil nå et bestemt mål på det pågældende map

**Map X – Vindermargen efter drab:** Du skal forudsige forskellen i drab mellem to hold ved afslutningen af et bestemt map

**Map X - Samlet antal drab ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal drab på det X. map vil være ulige eller lige.

**Kamp X – Samlet antal drab:** Du skal forudsige, om det samlede antal drab i kamp X vil være over eller under et angivet tal

**Kamp X – Samlet antal drab ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal drab i spil X vil være ulige eller lige

**Kamp X - Vil spilleren score et kill:** Du skal forudsige, om den specifikke spiller vil opnå mindst ét kill under kamp X

**Kamp X - Samlet antal assists:** Du skal forudsige, om det samlede antal assists i kamp X vil være over eller under et angivet tal

**Kamp X – Vil spilleren lave en assist:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil lave mindst én assist i løbet af kamp X

**Kamp X – Vil holdet ende i top:** Du skal forudsige, om et bestemt hold vil ende i top X-placeringerne (f.eks. top 3, top 5, top 8) ved afslutningen af kamp X.

**Kamp X – Vindermargen i drab:** Du skal forudsige, hvor mange drab det vindende hold vil have mere end modstanderen ved afslutningen af kamp X.

**Kamp X – Vil spilleren ende i top X:** Du skal forudsige, om en bestemt spiller vil ende i top X-placeringerne (f.eks. top 3, top 5, top 8) ved afslutningen af kamp X.

**Kamp X – Vinder:** Du skal forudsige vinderen af kamp X

**Kamp X – Asian Handicap:** Du skal forudsige vinderen af kamp X ved at lægge eller trække det angivne antal drab fra resultatet af kamp X.

**Kamp X – Samlet antal point over/under:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i løbet af kamp X, vil være over eller under et angivet antal

**Kamp X – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal drab, der registreres under kampen, vil være ulige eller lige.

**Kamp X - Korrekt runde-score:** Du skal forudsige den korrekte runde-score under kamp X.

**Spil X - Fatality:** Du skal forudsige, om en spiller vil bruge Fatality under spil X

**Kamp X - Brutality:** Du skal forudsige, om en spiller vil bruge Brutality under kamp X

**Kamp X – Hjemmehold – Fatal Blow:** Du skal forudsige, om hjemmeholdet vil bruge et Fatal Blow under kamp X

**Kamp X - Udeholdet - Fatal Blow:** Du skal forudsige, om udeholdet vil bruge et Fatal Blow under kamp X

**Kamp X - Runde Z - Vinder:** Du skal forudsige vinderen af Runde Z i Kamp X

**Runde Z – Vinder:** Du skal forudsige vinderen af Runde Z

**Kamp X - Flest drab:** Du skal forudsige, hvilket hold der opnår det højeste antal drab under kamp X

**Kamp X - Vindermargen ved Top:** Du skal forudsige, hvor mange tops det vindende hold vil have mere end modstanderen ved afslutningen af kamp X.

**Samlet antal drab i de første Y kampe:** Du skal forudsige, om det samlede antal drab opnået i de første Y kampe vil være over eller under et angivet tal

### **CS:GO-markeder**

**Vinder:** Bestem vinderen af spillet (x map) i henhold til antallet af map, der tilbydes i begivenheden

**Første map - samlede runder:** Dette væddemålsmarked definerer, om det tilgængelige map vil have over 26,5 runder eller under 26,5 runder.

**Første map – rundehandicap:** I dette væddemålsmarked kan du give hold X en fordel eller en ulempe i forhold til det samlede antal runder, som det valgte map har. Eksempel på kampen Ffamix mod Exdt:

**Ffamix (-2,5) →** Dette marked henviser til, at Ffamix vil vinde det første kort, selvom de får en ulempe på

-2,5 point (hvis mappet ender 20-10 med Ffamix i føringen, vil han stadig vinde væddemålet, da han vil stå tilbage med en score i sin favør på (17,5-10).

**Exdt (+2,5) →** Dette marked betyder, at Exdt-spilleren vinder runderne med en fordel på +2,5 point.

Hvis slutresultatet var 15-15, er vinderen af disse runder Exdt med en score på 17,5 point.

**Overtid på X. map (ja/nej):** Forudsig, om der vil være overtid på X. map.

**X. map – vinder af 1. pistolrunde:** Forudsig, hvem der vinder den 1. pistolrunde på det X. map.

**X. map – Vinder af 2. pistolrunde:** Forudsig, hvem der vinder den 2. pistolrunde på det X. map.

**X. map – Hold, der vinder den N. runde:** Forudsig, hvilket hold der vinder den N. runde på det X. map.

**X. map – kapløb til 3/6/9/12 runder:** Forudsig, hvilket hold der først når 3/6/9/12 runder på det X. map.

### **Ekstra CS:GO-markeder**

**Hold, der vinder mindst 1 map ja/nej:** om et bestemt hold vinder mindst et map i en bestemt kamp.

**Overtid ja/nej:** om der spilles overtid eller ej.

**Vinder af pistolrunde (første, anden pistolrunde):** hvilket hold (terrorist / antiterrorist) vinder den angivne pistolrunde (1./16.).

**Vinder af første halvleg:** hvilket hold (Terrorist / Counter Terrorist) har flest vundne runder efter de første 12 runder.

**Vinder af anden halvleg:** hvilket hold (Terrorist / Counter Terrorist) har flest vundne runder efter de første 12 runder, og før mappet afsluttes som uafgjort eller vundet af et hold.

## **Dota2-markeder**

**Vinder:** Bestem vinderen af spillet (x map) i henhold til antallet af maps, der tilbydes i begivenheden

**X map - 1. ægis:** Afgørelsen af væddemålet bestemmes af det hold, der samler Immortal's Aegis, og ikke af hvem der dræber Roshan.

**X map - 1. tårn:** I dette væddemålsmarked kan du vælge, hvilket af de to hold der først vil ødelægge et tårn

**X map - 1. kaserne:** I dette væddemålsmarked kan du vælge, hvilket af de to hold der først vil ødelægge en kaserne.

**Første map – vinder:** Dette marked definerer vinderen af det første map

**Andet map – vinder:** Dette marked definerer vinderen af det andet map.

**Første map - drab, uafgjort ingen indsats:** Dette marked definerer vinderen af det første map i opnåede drab, hvilket præciserer, at hvis begivenheden ender uafgjort, afregnes dette som ugyldigt.

**Første map – dødshandicap:** I dette marked kan vi give fordel eller ulempe til det valgte hold X som det hold, der vil have flest drab på det første map.

**Samlet antal maps:** Dette marked refererer til det antal maps, som spillet kommer til at bestå af.

**Map-handicap:** væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en bestemt mapmargin. Den korrekte score lægges til eller trækkes fra de maps, der er foreslået i handicapet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet eller udeholdet.

**X. map – Hold, der ødelægger det næste tårn:** Forudsig, hvilket hold der vil ødelægge det næste tårn på det specifikke map.

**X. map – Hold, der får første drab:** Forudsig, hvilket hold der får det første drab på det specifikke map.

**X. map – Hold, der scorer flest drab:** Forudsig, hvilket hold der vil lave flest drab på det specifikke map (eller uafgjort).

**X. map – Hold, der får det næste drab:** Forudsig, hvilket hold der får det næste drab (#).

**X. map - Hold, der dræber den næste Roshan:** Forudsig, hvilket hold der dræber den næste Roshan(#).

**X. map - Samlet antal drab ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal drab på det X. map vil være ulige eller lige.

**X. map – Samlet antal drab over/under:** Dette marked refererer til det antal drab, som det specifikke map vil have.

**X. map – Samlet antal dræbte Roshan:** Dette marked refererer til det nøjagtige antal dræbte Roshan, som det specifikke map vil have.

**X. map - Samlet antal dræbte Roshan over/under:** Dette marked refererer til antallet af dræbte Roshan, som det specifikke map vil have (over/under).

**X. map – Samlet antal ødelagte tårne:** Dette marked refererer til det nøjagtige antal tårne, der blev ødelagt på det specifikke map.

**X. map – Samlet antal ødelagte tårne over/under:** Dette marked refererer til antallet af tårne, der blev ødelagt på det specifikke map (over/under).

**Hold, der scorer en Rampage:** Du skal forudsige, hvilket hold (eller intet hold) der vil score en Rampage. En Rampage er en bemærkelsesværdig præstation, hvor man på egen hånd dræber fem fjendtlige champions i hurtig rækkefølge – Hold A/Hold B. Hvis der ikke er nogen Rampage-kill i mappet, betragtes væddemålet som tabt.

**Hold, der scorer en Ultra Kill:** Du skal forudsige, hvilket hold (eller intet hold) der vil score en Ultra Kill. En Ultra Kill er en bemærkelsesværdig præstation, hvor man på egen hånd dræber fire fjendtlige mestre i hurtig rækkefølge – Hold A/Hold B. Hvis der ikke er nogen Ultra Kill i mappet, betragtes væddemålet som tabt.

**X. map – Spilletid over/under:** Du skal forudsige, hvor mange minutter det X. map vil vare – over/under.

**X. map – Hold, der scorer flest drab, handicap:** et væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en bestemt drabsmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de drab, der er foreslået i handicapet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet eller udeholdet.

**X. map – Race til 5/10/15/20 drab:** Forudsig, hvilket hold der først når 5/10/15/20 drab på det X. map.

### **Ekstra Dota2-markeder**

**Vinder holdet mindst 1 map? Ja/nej:** Om et bestemt hold vinder mindst ét map i en bestemt kamp.

**Mappets varighed:** om et maps endelige spilletid/varighed er over eller under et bestemt tal.

Resultat: En varighed, der er den samme som tærsklen, afgøres som OVER-valg. Varigheden afgøres på baggrund af den endelige resultatskærm, som er tilgængelig fra den officielle Steam API, når kortet er afsluttet.

**Kort KX. drab:** Vinderen af dette marked er det hold, der udfører et drab, der tvinger summen af de samlede drab for begge hold til at være lig med N.

**Map Rampage:** om mindst én spiller fra Dark- eller Light-holdet har scoret fem eller flere drab på kort tid, og denne begivenhed annonceres i spillet.

**Map Ultrakill:** om mindst én spiller fra Dark- eller Light-holdene har scoret fire eller flere drab på kort tid, og denne begivenhed annonceres i spillet.

**Map Beyond Godlike:** om mindst én spiller fra Dark- eller Light-holdet har scoret 10 eller flere drab uden at dø, og denne begivenhed annonceres i spillet.

**Map Megacreeps:** om alle Dark- eller Light-barakker er ødelagt, og denne begivenhed annonceres i spillet. **Map Type af aktiveret rune, der spawnes på et bestemt tidspunkt på mappetko:** Type rune, der spawnes på et bestemt tidspunkt i spillet (tærskler) og aktiveres (eller opbevares og aktiveres senere) af en af spillerne.

### **League of Legends-markeder**

**Vinder:** Bestem vinderen af spillet (x map) i henhold til antallet af maps, der tilbydes i begivenheden.

**Map-handicap:** væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en respektive mapmargin. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de maps, der foreslås i handicapet, og efter denne beregning vil det blive bestemt, hvem der vinder: hjemmeholdet eller udeholdet.

**Samlet antal maps:** Dette marked refererer til det antal maps, som spillet kommer til at have.

**Præcis resultat (på maps):** Dette marked henviser til det præcise og endelige resultat af kampen med følgende muligheder: 0:2 – 1:2

2: 0 - 2: 1

**Første map - første inhibitor:** I dette væddemålsmarked kan du vælge, hvilket af de to hold der først vil ødelægge en inhibitor på det første map.

**Første map – 1. tårn:** I dette væddemålsmarked kan du vælge, hvilket af de to hold der først vil ødelægge et tårn på det første map.

**Første map - første drage:** I dette væddemålsmarked kan du vælge, hvilket af de to hold der først dræber en drage på det første map.

**Første map - første baron:** I dette væddemål kan du vælge, hvilket af de to hold der først dræber en baron på det første map.

**Første map – første drab:** I dette væddemål kan du vælge, hvilket af de to hold der vil udføre det første drab på det første map.

**X. map – Hold, der ødelægger det næste tårn:** Forudsig, hvilket hold der vil ødelægge det næste tårn på det specifikke map.

**X. map – Hold, der får første drab:** Forudsig, hvilket hold der får det første drab på det specifikke map.

**X. map – Hold, der scorer flest drab:** Forudsig, hvilket hold der vil lave flest drab på det specifikke map (eller uafgjort).

**X. map – Hold, der scorer det næste drab:** Forudsig, hvilket hold der vil lave det næste drab (#).

**X. map - Samlet antal drab ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal drab på det X. map vil være ulige eller lige.

**X. map – Samlet antal drab over/under:** Dette marked refererer til antallet af drab, der vil være på det specifikke map.

**X. map – Samlet antal ødelagte tårne over/under:** Dette marked refererer til antallet af tårne, der blev ødelagt på det specifikke map.

**X. map - Spilletid over/under:** Du skal forudsige, hvor mange minutter det X. map vil blive spillet - over/under.

**X. map – Holdet med flest drab, handicap:** et væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en bestemt drabmargin. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de drab, der er angivet i handicapet, og efter denne beregning afgøres det, hvem der vinder: hjemmeholdet eller udeholdet.

**X. map – Kapløb om 5/10/15/20 drab:** Forudsig, hvilket hold der først når 5/10/15/20 drab på det X. map. **X. map – Begge hold ødelægger en inhibitor:** Forudsig, om begge hold vil ødelægge en inhibitor på det specifikke map eller ej.

**X. map – Begge hold dræber en baron:** Forudsig, om begge hold vil dræbe en baron på det specifikke map eller ej. **X. map – Begge hold dræber en drage:** Forudsig, om begge hold vil dræbe en drage på det specifikke map eller ej.

**X. map – Hold, der ødelægger den næste inhibitor:** Forudsig, hvilket hold der vil ødelægge den næste inhibitor på det specifikke map.

**X. map – Hold, der dræber den næste baron:** Forudsig, hvilket hold der dræber den næste baron på det specifikke map. **X. map – Hold, der dræber den næste drage:** Forudsig, hvilket hold der dræber den næste drage på det specifikke map.

**X. map – Samlet antal dræbte baroner:** Dette marked refererer til det nøjagtige antal dræbte baroner, som det specifikke map vil have.

**X. map – Samlet antal dræbte baroner over/under:** Dette marked refererer til antallet af dræbte baroner, som det specifikke map vil have (over/under).

**X. map – Samlet antal dræbte drager:** Dette marked refererer til det nøjagtige antal drager, der vil blive dræbt på det specifikke map.

**X. map – Samlet antal dræbte drager over/under:** Dette marked refererer til antallet af drager, der vil blive dræbt på det specifikke map (over/under).

**X. map – Samlet antal ødelagte inhibitorer:** Dette marked refererer til det nøjagtige antal ødelagte inhibitorer, som det specifikke map vil have.

**X. map – Samlet antal ødelagte inhibitorer over/under:** Dette marked refererer til antallet af ødelagte inhibitorer, som det specifikke map vil have (over/under).

**Hold, der opnår en penta-kill:** Du skal forudsige, hvilket hold (eller intet hold) der vil opnå en penta-kill. En penta-kill er en bemærkelsesværdig bedrift, hvor man på egen hånd dræber fem fjendtlige champions i hurtig rækkefølge – Hold A/Hold B. Hvis der ikke er nogen penta-kill på mappet, betragtes væddemålet som tabt.

**Hold, der opnår en quadra kill:** Du skal forudsige, hvilket hold (eller intet hold) der vil opnå en quadra kill. En quadra kill er en bemærkelsesværdig præstation, hvor man på egen hånd dræber fire fjendtlige mestre i hurtig rækkefølge  
- Hold A/Hold B. Hvis der ikke er nogen quadra kill på mappet, betragtes væddemålet som tabt.

**X. map – Hold, der dræber Rift Herald:** Forudsig, hvilket hold der dræber Rift Herald på det specifikke map.

## Ekstra League of Legends-markeder

**Hold, der vinder mindst 1 map ja/nej:** om et bestemt hold vinder mindst et map i en bestemt kamp.

**Mappets varighed:** om et maps endelige spilletid/varighed er over eller under et bestemt tal.

Resultat: En varighed, der er den samme som tærsklen, afgøres som OVER-valg. Varigheden afgøres på baggrund af den endelige resultatskærm, som er tilgængelig fra den officielle Steam API, når kortet er afsluttet.

**Map X. drab:** Vinderen af dette marked er det hold, der udfører et drab, der tvinger summen af de samlede drab for begge hold til at være lig med N.

**Map Total Turrets:** om det endelige antal ødelagte tårne (baseret på den synlige score i spillet, som er summen af de ødelagte tårne for de røde og blå) på et bestemt map er over eller under et bestemt tal.

**Map QuadraKill:** om mindst én spiller fra det røde eller blå hold scorer fire eller flere drab på kort tid, og denne begivenhed annonceres i spillet.

**Map PentaKill:** om mindst én spiller fra det røde eller blå hold har scoret fem eller flere drab på kort tid, og denne begivenhed annonceres i spillet.

**Map Xth Dragon type:** Type af den første/anden drage, der er spawnet siden mappets start.

**Map Dragon soul type:** Type af den tredje drage, der er spawnet siden mappets start.

**Map Bestemt type drage-kill:** om en drage af en bestemt type vil blive dræbt mindst én gang på et bestemt map.

**Map X – Dræbt den anden Rift Herald:** Du skal forudsige på et specifikt map (som Summoner's Rift), om et hold vil lykkes med at besejre den anden Rift Herald under kampen

## Call of Duty-markeder

**Vinder:** Bestem vinderen af spillet (x map) i henhold til antallet af maps, der tilbydes i begivenheden.

**Map-handicap:** væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en respektive mapmargen. Det korrekte resultat lægges til eller trækkes fra de maps, der foreslås i handicapet, og efter denne beregning vil det blive bestemt, hvem der vinder: hjemmeholdet eller udeholdet.

**Samlet antal maps:** Dette marked refererer til det antal maps, som spillet kommer til at have.

**Præcis resultat (på maps):** Dette marked henviser til det præcise og endelige resultat af kampen med følgende muligheder: 0:2 – 1:2

2: 0 - 2: 1

**X. map – Hold, der vinder den N. runde:** Forudsig, hvilket hold der vinder den N. runde på det X. map.

**X. map – kapløb til 3/6/9/12 runder:** Forudsig, hvilket hold der først når 3/6/9/12 runder på det X.

map.

**X. map – samlet antal runder:** Dette væddemålsmarked definerer, om det tilgængelige map vil have over 26,5 runder eller under 26,5 runder.

**X. map – rundehandicap:** I dette væddemålsmarked kan du give hold X en fordel eller en ulempe i forhold til det samlede antal runder, som det valgte map har. Eksempel på kampen Ffamix mod Exdt:

**Ffamix (-2,5) →** Dette marked henviser til, at Ffamix vil vinde den første runde på mappet, selvom de får en ulempe på

-2,5 point (hvis mappet ender 20-10 med Ffamix i føringen, vil han stadig vinde væddemålet, da han vil stå tilbage med en score i sin favør på (17,5-10).

**Exdt (+2,5) →** Dette marked betyder, at Exdt-spilleren vil vinde runderne med en fordel på +2,5 point.

Hvis den endelige score var 15-15, er vinderen af disse runder Exdt med en score på 17,5 point.

**X. map Overtid (ja/nej):** Forudsig, om der vil være overtid på det X. map.

**X. map: Samlet antal scorede point over/under:** Dette marked refererer til det antal scorede point, som det specifikke map vil have.

### Overwatch-markeder

**Vinder:** Bestem vinderen af kampen (x map) i henhold til antallet af maps, der tilbydes i begivenheden.

**Map-handicap:** et væddemål, hvor vinderen af kampen skal afgøres med en respektive mapmargin.

Den korrekte score lægges til eller trækkes fra de maps, der foreslås i handicapet, og efter denne beregning vil det blive bestemt, hvem der vinder: hjemmeholdet eller udeholdet.

**Samlet antal maps:** Dette marked refererer til det antal maps, som kampen vil have.

**Præcis resultat (på map):** Dette marked henviser til det præcise og endelige resultat af kampen med følgende muligheder: 0:2 – 1:2

2: 0 - 2: 1

**X. map - Hold, der vinder den N. runde:** Forudsig, hvilket hold der vinder den N. runde på det X. map.

**X. map – kapløb til 3/6/9/12 runder:** Forudsig, hvilket hold der først når 3/6/9/12 runder på det X. map.

**X. map – samlet antal runder:** Dette væddemål definerer, om det tilgængelige map vil have over 26,5 runder eller under 26,5 runder.

**X. map – rundehandicap:** I dette væddemål kan du give hold X en fordel eller en ulempe i forhold til det samlede antal runder, som det valgte map har. Eksempel på kampen Ffamix mod Exdt:

**Ffamix (-2,5) →** Dette væddemål går ud på, at Ffamix vinder det første map, selvom han starter med et handicap på

-2,5 point (hvis mappet ender 20-10 med Ffamix i føringen, vil han stadig vinde væddemålet, da han vil stå tilbage med en score i sin favør på (17,5-10).

**Exdt (+2,5)** → Dette marked betyder, at Exdt-spilleren vinder runderne med en fordel på +2,5 point.

Hvis den endelige score var 15-15, er vinderen af disse runder Exdt med en score på 17,5 point.

**X. map Overtid (ja/nej):** Forudsig, om der vil være overtid på det X. map.

**X. map: Samlet antal scorede point over/under:** Dette marked refererer til det antal scorede point, som det specifikke map vil have.

### **FIFA-markeder**

**1X2:** Du skal forudsige resultatet af kampen. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Uafgjort ingen indsats (DNB):** Dette væddemålsmarked fungerer således, at for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, vil de indsatte penge blive refunderet. Hvis slutresultatet f.eks. ender uafgjort, vil væddemålet blive afgjort som ugyldigt.

**Total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i løbet af kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

### **NBA 2K-markeder**

**Vinder af kampen 1X2:** Forudsig, om vinderen bliver hjemme- eller udeholdet, med mulighed for også at vælge uafgjort.

**Money Line (Vinder 1,2):** Forudsig kampens vinder uanset pointforskellen.

**Total (Over/Under):** Består af at forudsige, om det samlede antal point scoret af begge hold vil være mere eller mindre end den angivne grænse i det valgte væddemålsmarked. For eksempel: Over 215,5 - Under 215,5.

**Handicap (handicap):** Du skal forudsige kampens vinder ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

### **E-basket**

**1. halvleg – Uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg. Hvis halvlegen ender uafgjort, annulleres alle væddemål, og hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Vinder:** Du skal forudsige udfaldet af kampen

**Total:** Består af at forudsige det samlede antal point scoret af begge hold.

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om resultatet af kampen bliver et ulige eller lige tal.

## **STRANDFODBOLD**

Alle væddemål på strandfodbold er baseret på den ordinære spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

### **Hovedmarkeder**

**1X2:** Du skal forudsige resultatet af kampen (tre perioder på 12 minutter). Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

### **Vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Gruppevinder:** Du spiller på det hold, der slutter med flest point i sin gruppe.

## **BADMINTON**

Hvis en kamp ikke afsluttes, betragtes alle uafgjorte markeder som ugyldige. Hvis en spiller/et hold trækker sig, betragtes alle uafgjorte markeder som ugyldige.

### **Hovedmarkeder**

**Vinder (1,2):** Spilmarked, der består af at forudsige vinderen af kampen uanset pointmargenen.

**Korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat af kampen i form af sæt vundet af hver spiller. Hvis en spiller trækker sig under kampen, betragtes alle uafgjorte væddemål som ugyldige.

**Point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat (i point).

**Samlet antal point:** Består i at forudsige, om det samlede antal point scoret af begge hold vil være mere eller mindre end det antal, der er angivet i det valgte væddemålsmarked.

**X. sæt – Vinder:** Forudsig vinderen i det nævnte sæt.

**X. sæt – Samlede point:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold har opnået i et givet sæt, vil være over eller under et givet tal i markedet.

**X. kamp – Point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af den nævnte kamp (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat (i point).

**X. kamp – ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold opnår i den pågældende kamp, vil være et ulige eller lige tal.

**X. kamp – race to X points:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i den nævnte kamp.

**X. kamp – N. point:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder det N. point i den nævnte kamp.

### **Vinderspil:**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den pågældende turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **BIATLON / ATLETIK**

### **Vinderspil**

**Vinder:** Du forudsiger, at den valgte spiller bliver vinder af turneringen/begivenheden.

**H2H:** Du skal forudsige, hvilken af de to spillere, der er angivet i væddemålet, der opnår den bedste placering i turneringen/begivenheden. I tilfælde af at begge spillere enten trækker sig eller bliver diskvalificeret på samme stadie af konkurrencen, vil denne væddemålstype blive betragtet som ugyldig.

## **PESAPALLO**

Alle Pesapallo-væddemål er baseret på den regulære spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

Resultaterne for trevejs, dobbelt chance, handicap (run line 2-vejs) og samlet antal runs (over/under) tælles efter to perioder (fire innings hver). Medmindre andet er angivet, inkluderer væddemål ikke eventuelle ekstra innings eller en scoringsturnering. Vinder: også kaldet Money Line inkl. ekstra inning og scoringsturnering.

## **Hovedmarkeder**

**1X2:** Du skal forudsige kampens udfald. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

## **Vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **SQUASH**

Hvis en spiller trækker sig, taber kampen eller bliver diskvalificeret, betragtes alle uafgjorte markeder som ugyldige. Hvis der tildeles strafpoint af dommeren, gælder alle væddemål på det pågældende spil.

## **Hovedmarkeder**

**Vinder (1,2):** Spilmarked, der består af at forudsige vinder af kampen uanset pointmargen.

**Korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat af kampen i form af sæt vundet af hver spiller. Hvis en spiller trækker sig under kampen, betragtes alle uafgjorte væddemål som ugyldige.

**X. spil – Vinder:** Forudsig vinderen i det nævnte spil.

**X. spil – Samlede point:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold har opnået i et givet spil, vil være over eller under et givet tal på markedet.

**X. spil – Point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af det nævnte spil (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af kampen (i point).

**X. kamp – ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold opnår i den pågældende kamp, vil være et ulige eller lige tal.

**X. kamp – race to X points:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i den nævnte kamp.

**X. kamp – N. point:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder det N. point i den nævnte kamp.

## **Vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **SKISPRING**

**Vinder:** Du skal forudsige turneringens vinder.

**Top 3:** Du skal forudsige, om din valgte spiller vil slutte blandt de tre bedste i turneringen, inklusive uafgjort.

**H2H:** Du skal forudsige, hvilken af de to spillere, der er angivet i væddemålet, der opnår den bedste placering i turneringen. I tilfælde af at begge spillere enten trækker sig eller bliver diskvalificeret på samme stadie, vil denne væddemålstype blive betragtet som ugyldig.

## **GAELISK HURLING**

Alle væddemål på Gaelic Hurling er baseret på den regulære spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

## **Hovedmarkeder**

**1X2:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

## **Vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **AUSSIE RULES**

Alle markeder udelukker forlænget spilletid, medmindre andet er angivet. Markederne er baseret på resultatet ved afslutningen af de planlagte 80 minutters spilletid, medmindre andet er angivet. Dette inkluderer eventuel tillægstid for skader eller afbrydelser, men inkluderer ikke forlænget spilletid.

## Hovedmarkeder

**1X2:** Du skal forudsige kampens udfald. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet vinder), X (uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Uafgjort ingen indsats (DNB):** Dette væddemålsmarked fungerer på følgende måde: For at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, vil den indsatsede sum blive refunderet. Hvis slutresultatet f.eks. er uafgjort, vil væddemålet blive afregnet som ugyldigt.

**Handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

**Total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i løbet af kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Hjemmeholdets samlede antal mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores af hjemmeholdet i løbet af kampen, vil være over eller under det angivne handicap.

**Udeholdets samlede antal mål:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores af udeholdet under kampen, vil være over eller under det angivne handicap.

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om kampresultatet er et ulige eller lige tal. Hvis kampresultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**Ulige/lige hjemmehold:** Du skal forudsige, om antallet af mål scoret af hjemmeholdet under kampen vil være ulige eller lige. Hvis hjemmeholdet ikke scorer noget mål, er det vindende valg lige.

**Ulige/lige udehold:** Du skal forudsige, om antallet af mål scoret af udeholdet under kampen bliver ulige eller lige. Hvis hjemmeholdet ikke scorer noget mål, er det vindende valg lige.

**1X2 & Total:** Du skal forudsige kampens resultat sammen med antallet af mål scoret under kampen ved at tage højde for de angivne udfald. Der er seks mulige udfald: 1&Over "X", X&Over "X", 2&Over "X", 1&Under "X", X&Under "X", 2&Under "X"

**Første hold til at score:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer først i løbet af kampen

**Første scoringsspil:** Du skal forudsige, hvilken type scoringsspil der forekommer først under kampen

**Handicap i 1. halvleg:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af 1. halvleg. Hvis 1. halvleg ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Halvlegsresultat (med uafgjort):** Du skal forudsige resultatet af halvlegen. Valgmulighederne er 1 – hjemmeholdet, 2 – udeholdet og X – uafgjort. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Halvleg/fuld tid:** Du skal forudsige resultatet af kampens første halvleg sammen med resultatet af kampens ordinære spilletid. De mulige resultater er: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X og 2/2).

**Halvleg med flest mål:** Du skal forudsige, hvilken halvleg af kampen der vil have den højeste samlede score for begge hold

**Første målscorer:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil score kampens første mål. Hvis en spiller aldrig spiller eller kommer på banen, efter at kampens første mål er scoret, er væddemålet ugyldigt.

**Sidste målscorer:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil score kampens sidste mål. Hvis en

spiller aldrig spiller eller kommer på banen, efter at kampens første mål er scoret, er væddemålet ugyldigt.

**Halvlegsresultat:** Du skal forudsige resultatet ved halvleg. Valgmulighederne er 1 – hjemmeholdet, 2 – udeholdet. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette væddemål.

**Første hold til 20 point:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når 20 point i løbet af kampen

**Første hold til 15 point:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når 15 point i løbet af kampen

**1. halvlegs totaler over/under:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede mål i 1. halvleg vil være over eller under den angivne grænse. Hvis 1. halvleg ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Sidste scoringsspil:** Du skal forudsige, hvilken type scoringsspil der sker sidst i kampen

**Målscorer når som helst:** Du skal forudsige, at den valgte spiller vil score mindst ét mål i løbet af kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**At have 30 disposals:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil registrere 30 eller flere disposals i løbet af kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**At have 20 eller flere disposals:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil registrere 20 eller flere disposals i løbet af kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**At have 25 afleveringer eller flere:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil registrere 25 eller flere afleveringer i løbet af kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**At have 35 afleveringer eller flere:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil registrere 35 eller flere afleveringer i løbet af kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**At have 40 afleveringer eller flere:** Du skal forudsige, om den valgte spiller vil registrere 40 eller flere afleveringer i løbet af kampen. Hvis den valgte spiller ikke deltager i kampen, annulleres væddemålet.

**Kampens topscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller der scorer flest mål i løbet af kampen.

**Hjemmeholdets sidste målscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra hjemmeholdet der bliver kampens sidste målscorer

**Udeholdets sidste målscorer:** Du skal forudsige, hvilken spiller fra udeholdet der bliver kampens sidste målscorer

## **Kvartalsmarkeder**

**Kvartal 1x2:** Du skal forudsige resultatet af det givne kvartal. Valgmulighederne er 1 – hjemmeholdet, 2 – udeholdet og X – uafgjort. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Uafgjort i kvartal – ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af det givne kvartal. Hvis kvartalet ender uafgjort, annulleres alle indsatser på dette marked. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Kvartalshandicap:** Du skal forudsige vinderen af det givne kvartal ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kvartalets resultat. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Kvartals-total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i det givne kvartal vil være over eller under den angivne grænse. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**Kvartals-total hjemme/ude:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, som det angivne hold (hjemme- eller udeholdet) scorer i det pågældende kvartal, vil ligge over eller under den angivne grænse. Hvis kvartalet ikke afsluttes, annulleres dette væddemål.

**Kvartalssejersmargen:** Spilmarked, hvor du skal forudsige, hvor stor forskellen mellem et hold og dets modstander vil være ved afslutningen af det valgte kvartal.

**Kvartal ulige/lige:** Du skal forudsige, om kvartalets resultat er et ulige eller lige tal. Hvis kampresultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

**Første scoring i 2. kvartal:** Du skal forudsige, hvilken type scoring der sker først i det givne kvartal af kampen

**Første scoringsspil i 3. kvartal:** Du skal forudsige, hvilken type scoringsspil der sker først i det givne kvartal af kampen

**Første scoring i 4. kvartal:** Du skal forudsige, hvilken type scoring der sker først i det givne kvartal af kampen

**Kvartal med flest scoringer:** Du skal forudsige, hvilket kvartal af kampen der vil have den højeste samlede score for begge hold.

## **Vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

**Top 4, Top 8:** Du skal forudsige, om det valgte hold vil slutte på den respektive topplacering, når turneringen slutter.

**Går i finalen:** Du skal forudsige, om det valgte hold går i finalen i turneringen.

**Flest sejre/nederlag i den regulære sæson:** Du skal forudsige, hvilket hold der vil registrere flest sejre/nederlag under den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **BORDTENNIS**

## **Hovedmarkeder**

*\*Nogle af nedenstående markeder kan forekomme under **E-bordtennis** (de samme regler gælder)*

*I tilfælde af en spillers tilbagetrækning afgøres alle markeder, der er fastlagt på banen, i overensstemmelse hermed, og alle øvrige erklæres ugyldige. For at undgå tvivl: Hvis en bordtennisspiller trækker sig tilbage, før det sidste point er afgjort, er markedet for kampvinderen ugyldigt, men alle markeder relateret til specifikke spil eller point, der er afgjort, afregnes i overensstemmelse hermed.*

**Vinder (1,2):** Spilmarked, der består af at forudsige vinder af kampen uanset pointmargen.

**Handicap-spil (handicap):** Du skal forudsige kampens vinder ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra kampens resultat.

**Samlet antal spil (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal spil, der spilles i kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat af kampen i form af vundne spil for hver spiller. Hvis en spiller trækker sig under kampen, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af hele kampen (i vundne point) ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra kampens resultat (i point).

**Samlet antal point:** Består i at forudsige, om det samlede antal point scoret af begge hold vil være mere eller mindre end det antal, der er angivet i det valgte væddemålsmarked.

**Hvor mange sæt vil blive afgjort med ekstra point?:** Forudsig, hvor mange sæt der vil nå ekstra point (vinderen af sættet har mere end 11 point).

**Præcise sæt:** Du skal forudsige det nøjagtige antal sæt i løbet af kampen.

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i en kamp, vil være et ulige eller lige tal.

## **Kampmarkeder**

**x. sæt - Vinder:** Forudsig, om vinderen i det nævnte sæt bliver hjemmeholdet (1) eller udeholdet (2).

**x. sæt – Samlede point:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold opnår i et givet sæt, vil være over eller under et givet tal i markedet.

**x. kamp – Point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af den nævnte kamp (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat (i point).

**x. kamp – ulige/lige:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge hold opnår i den pågældende kamp, vil være et ulige eller lige tal.

**x. kamp – race to X points:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når X point i den nævnte kamp.

**Kamp-handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

**X-kamp – Spiller N i alt:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som spiller N scorer i løbet af kampen "X", vil være over eller under det angivne handicap.

**X-kamp – Vindermargen:** Du skal forudsige, hvor stor forskellen vil være mellem en spiller og modstanderen ved afslutningen af kamp X, for eksempel spiller N med 1-5 point.

**Kamp-handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

X-kamp – vinder: Du skal forudsige vinderen af den angivne X-kamp i kampen

**X-kamp – point-handicap:** Du skal forudsige vinderen af X-kampen ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra

**X-kamp – samlet antal point:** Du skal forudsige det samlede antal point, der vil blive scoret i den specifikke kamp i kampen

**X-kamp – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point i en bestemt kamp vil være et ulige eller lige tal.

**X-kamp – kapløb om point:** Du skal forudsige, hvilken spiller der først når et bestemt antal point i den pågældende kamp.

**X-kamp korrekt resultat:** Du skal forudsige det nøjagtige slutresultat for den angivne kamp

**X-kamp – Vindermargen:** Du skal forudsige den margin, som en spiller vil vinde en bestemt

kamp med. **X-kamp – Pointspil:** Du skal forudsige, hvilken spiller der vinder N-point under X-kampen i kampen

## **BASKETBALL 3x3**

Alle 3x3-basketball-væddemål er baseret på den regulære spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

### **Hovedmarkeder**

**Money Line (Vinder):** Forudsig kampens vinder uanset pointmargenen.

**Total (Over/Under):** Består af at forudsige, om det samlede antal point scoret af begge hold vil være mere eller mindre end den grænse, der er angivet i det valgte væddemålsmarked. For eksempel: Over 215,5 - Under 215,5.

**Handicap (handicap):** Du skal forudsige kampens vinder ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra kampens resultat.

**Vinder af kampen 1X2:** Forudsig, om vinderen bliver hjemme- eller udeholdet, med mulighed for også at vælge uafgjort.

**Lige/ulige:** Her forudsig du, om resultatet af kampen vil være et ulige eller lige tal.

**Samlet antal point pr. hold (hjemme - ude):** Består af at forudsige, om det samlede antal point scoret af hjemme- eller udeholdet vil være mere eller mindre end den grænse, der er angivet i det valgte væddemålsmarked. For eksempel: Over 215,5 - Under 215,5.

## **BANDY**

Alle Bandy-væddemål er baseret på ordinær spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

### **Hovedmarkeder**

**1X2:** Du skal forudsige kampens udfald. Der er tre mulige udfald: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i løbet af kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**X-mål:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer det X. mål

**Dobbelt chance:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1X (ved kampens afslutning vinder eller spiller hjemmeholdet uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder eller spiller udebaneholdet uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udebaneholdet).

**Handicap 1x2:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra kampens resultat.

**Hjemmeholdets total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, som hjemmeholdet scorer i løbet af kampen, vil være

Over et angivet antal eller Under et angivet antal

**Udeholdets total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, som udeholdet scorer i løbet af kampen, vil være

Over et angivet antal eller Under et angivet antal

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål i kampen vil være et ulige eller lige tal.

**Begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold vil score mindst ét mål i løbet af kampen.

**Halvleg/fuld tid:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder i første halvleg af kampen og ved kampens afslutning.

**1. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af kampens 1. halvleg. Der er tre mulige udfald: 1X (ved slutningen af første halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved slutningen af første halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved slutningen af første halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**1. halvleg – uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder første halvleg. Hvis det står uafgjort ved pausen, refunderes din indsats.

**2. halvleg – 1x2:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder 2. halvleg af kampen

**2. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af kampens 2. halvleg. Der er tre mulige resultater: 1X (hjemmeholdet vinder eller spiller uafgjort), X2 (udeholdet vinder eller spiller uafgjort), 12 (hjemmeholdet vinder eller udeholdet vinder).

**2. halvleg – handicap:** Du skal forudsige vinderen af 2. halvleg af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**2. halvleg – total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i 2. halvleg vil være over eller under et angivet antal

**Sidste hold til at score:** Du skal forudsige, hvilket hold der scorer kampens sidste mål.

**Race to N Goals:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når et bestemt antal mål i kampen

**Vinder:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder kampen.

**1. halvleg – 1X2:** Du skal forudsige resultatet af første halvleg som hjemmesejr, uafgjort eller udebanesejr.

**1. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige vinderen af første halvleg efter at have anvendt det angivne handicap på et hold.

**1. halvleg – Total:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede mål i første halvleg vil være over eller under et angivet antal.

## **Bandy-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **FLOORBALL**

Alle Floorball-væddemål er baseret på ordinær spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

## **Hovedmarkeder**

**1X2:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (kampen ender uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**Total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede mål i løbet af kampen vil være over eller under den angivne grænse.

**Handicap 1x2:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat.

**Hjemmeholdets total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret af hjemmeholdet under kampen vil være over et angivet antal eller under et angivet antal

**Udeholdets total:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores af udeholdet i løbet af kampen, vil være over et angivet antal eller under et angivet antal

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål scoret i kampen vil være et ulige eller lige tal. **Begge hold scorer:** Du skal forudsige, om begge hold vil score mindst ét mål i løbet af kampen. **Bliver der forlænget spilletid:** Du skal forudsige, om kampen går i forlænget spilletid

**Total (Over-præcis-Under):** Du skal forudsige, om slutresultatet vil være: Over et bestemt antal, Præcis et bestemt antal eller Under et bestemt antal

**Perioden med flest mål:** Du skal forudsige, hvilken af de tre perioder der vil se flest scorede mål

**X. periode – 1x2:** Du skal forudsige resultatet af kampen i den X. periode

**X. periode – samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede mål i en bestemt periode vil være over eller under et angivet antal.

**X. periode – uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige, hvilket hold der vinder den specifikke periode. Hvis det ender uafgjort, refunderes din indsats.

**X. periode – handicap:** Du skal forudsige vinderen af den X. periode i kampen ved at lægge eller trække det angivne handicap fra periodens resultat.

**X. periode – Double Chance:** Du skal forudsige resultatet af den specifikke periode i kampen. Der er tre mulige resultater: 1X (hjemmeholdet vinder eller spiller uafgjort), X2 (udeholdet vinder eller spiller uafgjort) eller 12 (et af holdene vinder).

**Race to Z Goals:** Du skal forudsige, hvilket hold der først når et bestemt antal mål

## **Floorball-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for

konkurrencen.

## **VANDPOLO**

Alle vandpolo-væddemål er baseret på den ordinære spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

### **Hovedmarkeder**

**1X2:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede mål i løbet af kampen vil være over eller under den angivne grænse.

### **Vandpolo-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **KABADDI**

Alle Kabaddi-væddemål er baseret på den ordinære spilletid, medmindre andet er angivet i markedets navn.

### **Hovedmarkeder**

**1X2:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (kampen ender uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**Total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores i løbet af kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Dobbelt chance:** Du skal forudsige kampens udfald. Der er tre mulige udfald: 1X (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved kampens afslutning vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved kampens afslutning vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**Uafgjort ingen indsats (DNB):** dette væddemålsmarked fungerer på følgende måde: for at et væddemål skal betragtes som vundet, skal der nødvendigvis være et vindende hold, hvilket betyder, at hvis kampen ender uafgjort, vil de indsatte penge blive refunderet. Hvis slutresultatet f.eks. er uafgjort, vil væddemålet blive afregnet som ugyldigt.

**Handicap:** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra kampens resultat.

**Vindermargen:** Spilmarked, hvor man forudsiger, hvor stor forskel et hold vil have i forhold til modstanderen ved kampens afslutning, f.eks. hjemmeholdet med 1-5 point.

**Halvleg / Fuld tid:** Du skal forudsige resultatet af kampens første halvleg sammen med kampens samlede resultat. De mulige resultater er: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X og 2/2).

**Hjemmeholdets samlede antal point:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, som hjemmeholdet scorer i løbet af kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Udeholdets samlede pointantal:** Du skal forudsige, om udeholdets samlede pointantal i løbet af kampen vil ligge over eller under den angivne grænse.

**Halvleg med flest scoringer:** Du skal forudsige, hvilken halvleg der vil have flest scorede point.

**Ulige/lige:** Du skal forudsige, om kampresultatet er et ulige eller lige tal. Hvis kampresultatet er "0:0", tæller væddemål som "lige".

### **Markeder for første halvleg**

**1. halvleg – Uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg. Hvis halvlegen ender uafgjort, annulleres alle væddemål. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg. Der er tre mulige resultater: 1X (ved afslutningen af 1. halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af 1. halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af 1. halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**1. halvleg – Handicap:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af halvlegen. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – Total (Under/Over):** Du skal forudsige, om det samlede antal scorede point i 1. halvleg vil være over eller under den angivne grænse. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – Hjemme-/Udeholdets samlede antal (Under/Over):** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af det nævnte hold (hjemme- eller udeholdet) i 1. halvleg, vil være over eller under den angivne grænse. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

**1. halvleg – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal point scoret i 1. halvleg vil være ulige

eller lige. Hvis halvlegen ikke afsluttes, annulleres dette marked.

## **BOWLS**

### **Hovedmarkeder**

**Vinder (1,2):** Spilmarked, der består af at forudsige vinder af kampen uanset pointmargen.

**Handicap-sæt:** Du skal forudsige resultatet i form af sæt vundet af hver spiller ved at lægge eller trække det i væddemålet angivne handicap fra det endelige resultat.

**Korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat af kampen i form af sæt vundet af hver spiller. Hvis en spiller trækker sig under kampen, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Samlet antal sæt (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal sæt, der spilles i kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**X. sæt - 1X2:** Du skal forudsige resultatet af det X. sæt. Der er tre mulige resultater: 1 (spiller 1 vinder), X (spillerne spiller uafgjort), 2 (spiller 2 vinder).

**X. sæt – Uafgjort ingen indsats:** Du skal forudsige vinderen af 1. halvleg. Hvis halvlegen ender uafgjort, vil alle væddemål blive annulleret. Hvis halvlegen ikke afsluttes, vil dette marked blive annulleret.

**X. sæt – Handicap:** Du skal forudsige vinderen af det nævnte sæt (i vundne point) ved at lægge eller trække det angivne handicap fra resultatet af sættet (i point).

**X. sæt – Total:** Forudsig, om det samlede antal point, som begge spillere har opnået i det nævnte sæt, vil være over eller under grænsen.

**X. sæt - Spiller 1/2 i alt:** Du skal forudsige, om det samlede antal point, der scores af den nævnte spiller i det givne sæt, vil være over eller under den angivne grænse. Hvis sættet ikke afsluttes, annulleres dette marked.

### **Bowls-vinderspil**

**Vinder:** Du skal forudsige vinderen af den givne turnering i henhold til den officielle rangliste for konkurrencen.

## **PADEL-TENNIS**

### **Hovedmarkeder**

**Vinder (1,2):** Spilmarked, der består af at forudsige vinder af kampen uanset pointmargen.

**Handicap-kampe (handicap):** Du skal forudsige vinderen af kampen ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra kampens resultat.

**Handicap-sæt:** Du skal forudsige resultatet i form af sæt vundet af hver spiller ved at lægge det angivne handicap til eller trække det fra det endelige resultat.

**Korrekt resultat:** Du skal forudsige det korrekte resultat af kampen i form af sæt vundet af hver spiller. Hvis en spiller trækker sig under kampen, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Samlet antal spil (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal spil, der spilles i kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Ulige/lige spil:** Forudsig ved kampens afslutning, om det samlede antal spil er et ulige eller lige tal.

**Samlet antal spil (Over/Under) Spiller 1:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil for Spiller 1 vil være over eller under den angivne grænse. En tiebreak regnes som et spil. Antallet af spillede spil vil blive angivet i væddemålsafregningen med det andet tal i parentes. Hvis kampen ikke afsluttes, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Samlet antal spil (Over/Under) Spiller 2:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil for Spiller 2 vil være over eller under den angivne grænse. En tiebreak regnes som et spil. Antallet af spillede spil vil blive angivet i afregningen af væddemålet ved det andet tal i parentes. Hvis kampen ikke afsluttes, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Vinder & samlet:** Du skal forudsige vinderen af kampen og om antallet af spillede spil er over eller under den angivne grænse.

**Tiebreak (ja/nej):** Du skal forudsige, om der vil være et tiebreak i kampen.

**Deuce i spillet (Ja/Nej):** "Deuce i spillet" betyder, at stillingen i spillet når 40-40.

**Vinder af 1. sæt:** Du skal forudsige vinderen af det første sæt. Væddemålet betragtes som »ugyldigt«, hvis det første sæt ikke afsluttes.

**Vinder af 2. sæt:** Du skal forudsige vinderen af det andet sæt. Væddemålet betragtes som "ugyldigt", hvis dette sæt ikke afsluttes.

**Vinder af sæt "X":** Du skal forudsige vinderen af sæt "X". Væddemålet betragtes som "ugyldigt", hvis dette sæt ikke afsluttes.

**Dobbelt resultat (første sæt/kamp):** Forudsig vinderen af det første sæt og kampens udfald i et enkelt væddemål.

**Spiller 1 vinder præcis 1 sæt:** Forudsig, om hjemmeholdets spiller vinder 1 sæt i løbet af kampen. **Spiller 2 vinder præcis 1 sæt:** Forudsig, om udeholdets spiller vinder 1 sæt i løbet af kampen. **Præcise sæt:** Du skal forudsige det præcise antal sæt i løbet af kampen.

**Samlet antal sæt:** Du skal forudsige, om det samlede antal sæt, der spilles i kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**Et sæt til nul:** Forudsig, om mindst et af sætterne i kampen vil ende med den nøjagtige stilling 6-0 / 0-6.

**Sæt "X" Handicap-spil:** Du skal forudsige vinderen af Sæt "X" ved at lægge eller trække det angivne handicap fra eller til kampens resultat. Hvis kampen ikke afsluttes, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Sæt "X" Samlet antal spil:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil, der spilles i Sæt "X" under kampen, vil være over eller under det angivne handicap.

**Sæt "X" Korrekt resultat:** Du skal forudsige det nøjagtige korrekte resultat af sæt "X". Hvis det nævnte sæt ikke afsluttes, vil alle uafgjorte væddemål blive betragtet som ugyldige.

**Spiller 1 vinder et sæt:** Du skal forudsige, om spiller 1 vil vinde mindst et sæt i kampen eller ej. Der er to mulige udfald: JA og NEJ.

**Spiller 2 vinder et sæt:** Du skal forudsige, om spiller 2 vinder mindst et sæt i kampen eller ej. Der er to mulige udfald: JA og NEJ.

**Sæt "X" ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal spil, der spilles i sæt "X" under kampen, vil være ulige eller lige.

**Sæt "X" vil der være en tiebreak:** Du skal forudsige, om der i sæt "X" vil være en tiebreak.

**Sæt "N" – race til x-game:** Du skal forudsige, hvilken spiller der først når "X" game i det specifikke sæt. **Hvem vinder game (X og Y) i sæt n\_:** Spilmarked, der består af at forudsige, hvilken spiller der vinder game x og Y i sæt n. For eksempel: 1 (game 6 og 7) 2. sæt (hvor væddemålet er på hjemmeholdet) – X (game 6 og 7) 2. sæt (hvor du spiller på uafgjort) – 2 (game 6 og 7) 2. sæt (hvor du spiller på udeholdet).

**Hvem vinder point X i spil Y i sæt n? (Inkluderer live-spil):** Forudsig, hvilken spiller der vinder point x i spil y i sæt n. For eksempel vil spilleren Wawrinka vinde det første point i spil 10 i 3. sæt af kampen.

**Hvem vinder game x i sættet (1, 2, 3, 4, 5)? (Inkluderer live-spil):** Forudsig den spiller, der vinder game x i det angivne sæt på væddemålsmarkedet. For eksempel: 1 (game 10) 2. sæt - 2 (game 10) 2. sæt. **Præcist antal point i game X (1. sæt): (Inkluderer live-spil):** Forudsiger det præcise antal point, der spilles i det valgte game på væddemålsmarkedet for 1. sæt.

**Deuce i spillet ja-nej (inkluderer live-væddemål):** "Deuce i spillet" betyder, at stillingen i spillet når 40-40.

**Resultat af spil X (sæt N) spiller 1 eller 2 (0-15-30-40):** Det består i at forudsige vinderen af et spil, og hvor mange point den modstående spiller vil score (0-15-30-40), det vil sige, hvis du vælger spiller 1

til 30, betyder det, at spillet vindes af spiller 1, men spiller 2 scorer 30 point.

**Sæt "N" spil x – ulige/lige point:** Det består i at forudsige, om antallet af point, der spilles i et spil i et sæt, vil være ulige eller lige.

**Sæt "N" spil x – korrekt score eller break:** Det består i at forudsige vinderen af et spil og hvor mange point modstanderen vil score (0-15-30-40), eller om der vil være et servegennembrud i det nævnte spil.

**Sæt "N" spil Y – kapløb til x point:** Forudsig, hvilken spiller der først når X point i det specifikke spil. **Sæt "N" spil Y – vinder af de første x point:** Forudsig, hvilken spiller der vinder de første X point i det specifikke spil.

**X. sæt, spil Z – vinder:** Du skal forudsige vinderen af et bestemt spil inden for et bestemt sæt.

**X. sæt, spil Z – pointspil:** Du skal forudsige udfaldet af et bestemt point i et givet spil.

## **SHORT FOOTBALL**

Alle Short Football-væddemål er baseret på ordinær spilletid, medmindre andet er angivet i markedsnavnet.

### **Hovedmarkeder**

**1. halvleg – ulige/lige:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i første halvleg af en fodboldkamp, vil være et ulige eller lige tal

**1X2:** Du skal forudsige kampens resultat. Der er tre mulige resultater: 1 (hjemmeholdet vinder), X (holdene spiller uafgjort), 2 (udeholdet vinder).

**1. halvleg – dobbelt chance:** Du skal forudsige resultatet af 1. halvleg. Der er tre mulige resultater: 1X (ved afslutningen af 1. halvleg vinder hjemmeholdet eller spiller uafgjort), X2 (ved afslutningen af 1. halvleg vinder udeholdet eller spiller uafgjort), 12 (ved afslutningen af 1. halvleg vinder hjemmeholdet eller udeholdet).

**Total (Over/Under):** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i løbet af kampen, vil være over eller under den angivne grænse.

**1. halvleg - Samlet:** Du skal forudsige, om det samlede antal mål, der scores i løbet af kun første halvleg, vil være over eller under den angivne grænse.

**1. halvleg – 1x2:** Du skal forudsige resultatet af kun første halvleg af kampen.

**Ulige/lige:** Du satser på, om det samlede antal mål, der scores i kampen, vil være et ulige eller lige tal