

## Generelle regler

### Indhold

Punkt 1.....	17
Punkt 2.....	17
Punkt 3.....	17
Punkt 4.....	17
Punkt 5.....	18
Punkt 6.....	18
Punkt 7.....	18
Punkt 8.....	18
Punkt 9.....	18
Punkt 10.....	19
Punkt 11.....	19
Punkt 12.....	19
Punkt 13.....	19
Punkt 14.....	19
SUPERGOAL.....	19
FODBOLD GENERELT.....	20
Punkt 15.....	21
Punkt 16.....	21
Punkt 17.....	21
Punkt 18.....	21
Punkt 19.....	21
Punkt 20.....	22
Punkt 21.....	22
Punkt 22.....	22
SÆRREGLER - GENERELLE SPECIFIKATIONER.....	22
REGLER FOR DØDT LØB.....	22
ÆNDREDE RESULTATER.....	22
ÆNDRET SPILLESTED.....	23
Specifikke turneringsregler:.....	23
TILBAGETRÆKNING - GRUPPEVÆDDEMÅL.....	23
TVISTER.....	24

VAR.....	24
ANTEPOST/OUTRIGHT VÆDDEMÅL .....	25
LISTEBASERET VÆDDEMÅL.....	25
SÆRLIGE REGLER FOR SPORT .....	25
AMERIKANSK FODBOLD .....	26
ATLETIK .....	26
AUSTRALSK FODBOLD .....	26
BADMINTON .....	27
BANDY.....	27
BASEBALL .....	27
BASKETBALL .....	27
1X2: .....	27
Basketball (Spiller væddemål).....	27
Point væddemål - Kamp: .....	27
Assist væddemål – Kamp:.....	28
Rebound Væddemål - Kamp: .....	28
Individuelle spillere/hold Under /Over Point: .....	28
Individuelle spillere Under /Over Assists:.....	28
Individuelle spillere Under /Over Rebounds: .....	28
Halvtid/Fuldtid: .....	28
Vinder med overskydende point: .....	28
Quarter med flest point: .....	28
Endelig Resultat med Handicap (point): .....	28
Endelig Resultat med Handicap (assists): .....	29
Endelig Resultat med Handicap (rebounds): .....	29
Under/Over (point): .....	29
Under/Over (assists): .....	29
Under/Over (rebounds):.....	29
BEACH VOLLEYBALL.....	29
BORDTENNIS .....	30
BOWLS .....	30
Vinderspil .....	30
Kampvæddemål .....	30
Sætvæddemål .....	30
Afbrudt eller udskudt kamp .....	30

CRICKET .....	30
Væddemål på kampe: .....	30
Top Runscorer: .....	31
Serievæddemål: .....	31
CURLING.....	31
Vinderspil .....	31
Kampvæddemål .....	31
Ende-Væddemål.....	31
CYKLING .....	31
Vinderspil: .....	31
Løbs væddemål (H2H) .....	31
DART .....	32
Kampvæddemål: .....	32
Væddemål på sæt/korrekt score:.....	32
FUTSAL .....	32
Slut resultat 1X2:.....	32
Draw no bet: .....	32
Mål Hjemmeholdet: .....	32
Mål Udeholdet: .....	32
Korrekt score:.....	32
Ulige/Lige: .....	32
Under/Over antal mål: .....	32
Halvlegs resultat 1X2:.....	32
Under/Over første halvleg: .....	33
GOLF.....	33
Vinderspil: .....	33
Gruppevæddemål/Topspiller etc.: .....	33
Væddemål på turnering eller matchen: .....	33
Væddemål på to, tre, fire bold: .....	33
HOCKEY (ikke Ishockey).....	33
HÅNDBOLD.....	34
Handicap: .....	34
Handicap første halvleg:.....	34
ISHOCKEY .....	34
KAMPSPORT (boksning og diverse kampsportsdiscipliner) .....	34
Udskudte kampe: .....	34

Runde for runde væddemål: .....	34
MOTORCYKEL RACERLØB .....	34
Resultater: .....	34
Pole Position: .....	34
Hurtigste runde: .....	35
Væddemål på løbet (H2H):.....	35
Gruppevæddemål: .....	35
Sammenhængende udfald: .....	35
MOTORLØB .....	35
Løbsresultat: .....	35
Pole Position: .....	35
Hurtigste runde: .....	36
Vædemål på løbet: .....	36
Kvalificerer sig/kvalificerer sig ikke: .....	36
Første kører der udgår: .....	36
Gruppevæddemål: .....	36
Sammenhængende udfald: .....	36
NETBALL .....	38
Kampvæddemål .....	38
Handicap Væddemål .....	38
RUGBY .....	38
SEJLSPORT .....	38
SNOOKER .....	38
Vinderspil: .....	38
Kamp/frame væddemål: .....	38
SPEEDWAY .....	38
Holdkørsler:.....	38
Grand Prix/Individuelle løb: .....	39
Kører under/over point: .....	39
STRAND FODBOLD.....	39
TENNIS .....	39
Vinderspil: .....	39
Væddemål på kampen: .....	39
Under/over første sæt: .....	39
Korrekt score:.....	39
Korrekt score første sæt:.....	40

Total antal partier: .....	40
Total antal sæt: .....	40
Under/over: .....	40
Spiller handicap: .....	40
Spilles en tiebreak i kampen: .....	40
SÆRLIGE REGLER FOR TENNIS .....	40
H2H Samlet .....	40
H2H Serve-esser .....	41
1X2 Runde i Turneringer .....	41
VOLLEYBAL .....	41
Væddemål på kampen: .....	41
Væddemål på sæt: .....	41
Handicap: .....	41
Vinder af 1. sæt: .....	41
Resultat efter 2 sæt: .....	41
Samlet pointantal kamp/sæt: .....	41
Kommer man ud i et 5. sæt?: .....	41
VANDPOLO .....	42
VINTERSPORT .....	42
Vinderspil: .....	42
Væddemål på løb (direkte): .....	42
Head to Head væddemål: .....	42
Styrtløb og Super G: .....	42
Slalom og storslalom: .....	42
Nordisk kombination: .....	42
Skihop: .....	42
Vinderspil for alle andre vintersportsdiscipliner: .....	42
Vægtløftning .....	43
Særlige regler for fodbold .....	43
Officiel tidstagning (Dommer) .....	43
Turneringsregler .....	44
Under/Over 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 eller 4,5 mål: .....	44
Under/Over 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, og 4,5 mål, kun første halvleg: .....	44
Under/Over 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, og 4,5 mål, kun anden halvleg: .....	44
Under/Over og antal mål pr. hold: .....	45
Vinder og holder nullet: .....	45

Slutresultat og Under/over: u/o 1,5, u/o 2,5, u/o 3,5, u/o 4,5.....	45
Slutresultat 1. halvleg og Under/over 1,5 mål.....	45
Slutresultat 1. halvleg og Score/ikke score 1. halvleg.....	45
Score/ikke score 1. halvleg og Score/ikke score 2. halvleg.....	45
Slutresultat Dobbeltchance og Under/over 2,5 mål.....	45
Slutresultat Dobbeltchance og Score/ikke score.....	45
Slutresultat Score/ikke score og Under/over 2,5 mål.....	45
MultiGoal Extra .....	45
Halvtid eller Fuldtid .....	45
Handicap 1-0, 0-1, 2-0, 0-2, 3-0, 0-3, 4-0, 0-4:.....	45
Direkte forudsigtelse: .....	46
FODBOLD EKSTRA's .....	46
Hjørnespark i alt i kampen: .....	46
Uddelte kort i alt i kampen:.....	46
Første kort:.....	46
Bliver der givet et rødt kort:.....	46
Bliver der dømt straffespark: .....	46
1X2 Hjørnespark:.....	46
1X2 Kortpoint i kampen: .....	46
1X2 Gule kort i kampen:.....	46
1X2 Røde kort i kampen:.....	46
1X2 Første kort i kampen: .....	47
Målscorer Ja/Nej: .....	47
1X2 Boldbesiddelsesprocent: .....	47
1X2 Skud på mål:.....	47
1X2 Total antal afslutninger: .....	47
1X2 Begåede frispark: .....	47
1X2 Offsides: .....	47
Vinder og Score/ikke score:.....	47
Halvleg dobbelt chance:.....	47
Halvleg score/ikke score:.....	47
2. Halvleg score/ikke score:.....	47
Halvleg Go & Score:.....	47
2. Halvleg Go & Score:.....	47
Hjemmehold scorer i begge halvlege: .....	48
Udehold scorer i begge halvlege: .....	48

Vinder begge halvlege:.....	48
Væddemål på nedrykning: .....	48
Vinder overskydende mål: .....	48
Sidste hold der scorer: .....	48
Holdmål:.....	48
Draw No Bet:.....	48
Mål scoret, 15 min. interval: .....	48
Kort uddelt, 15 min. interval: .....	49
Asiatisk handicapspil: .....	49
Handicap med helt målantalt: .....	49
Handicap med halvt målantalt:.....	49
Delt handicap: .....	49
Supergoal: .....	50
Specielle målscore: .....	51
Endelig resultat med Handicap: .....	51
Under/over: .....	52
Målscore Ja/Nej: .....	52
Kampens forløb – hold: .....	52
Ulige/Lige: .....	52
Liga Under /Over: .....	52
Liga H2H: .....	52
Afbrudt, Termineret eller Suspenderet. ....	52
Forsinket eller udskudte kampe .....	53
<b>EKSTRA FODBOLD TURNERINGSREGLER</b> .....	53
Turneringsvinder:.....	53
Forudsig vinderen af en turnering Nå til finalen:.....	53
Turnering runner up:.....	53
Finalister:.....	53
Turnerings topscorer:.....	53
Runde for eliminering:.....	53
Gruppevinder: .....	53
Går videre fra gruppespillet: .....	54
Slutter sidst i Gruppen: .....	54
Total antal mål – Hold: .....	54
Antal point i gruppespillet:.....	54
Turneringend bedste spiller: .....	54

Vindende kontinent: .....	54
Vindende forbund: .....	54
Vindende gruppe:.....	54
Turnering:.....	54
Gruppe: .....	54
Gruppe straight tricast: .....	54
Kick-off Hold:.....	54
Virtuelle Grupper: .....	55
Virtuelle kampe (Turnering): .....	55
Totalt antal mål – Turnering:.....	55
Totalt antal selvmål – Turnering:.....	55
Totalt antal hjørnespark – Turnering:.....	55
Totalt antal konverterede straffespark – Turnering: .....	55
Totalt antal brændte straffespark – Turnering: .....	55
Totalt antal mål af indskiftere – Turnering: .....	55
Totalt antal gule kort – Turnering: .....	56
Totalt antal røde kort – Turnering:.....	56
Flest kort point i turneringen – Hold: .....	56
Kombi på turnerings topscorer og turneringsvinder: .....	56
Topscorer – Hold: .....	56
Topscorer – Liga: .....	56
Totalt Antal mål – Topscorer: .....	56
Totalt antal mål – Gruppespil:.....	56
Førstegangsvinder: .....	57
Finale deltagere fra samme forbund:.....	57
Finale deltagere fra samme land:.....	57
Højest antal mål – gruppespil:.....	57
Højest antal mål – Hold: .....	57
Totalt antal kort point – Hold: .....	57
Tophold – Land/Forbund:.....	57
Flest mål imod – Hold:.....	58
Færrest mål imod – Hold:.....	58
Vinder ikke en kamp – Hold: .....	58
Hattrick i turneringen:.....	58
Straffesparkskonkurrence – turnering: .....	58
Hurtigste mål - turnering:.....	58



Hold H2H – Turnering;.....	58
Spiller scoringer H2H – Turnering:.....	59
Hold scoringer H2H – Turnering:.....	59
Kampens første hjørnespark – Hold:.....	59
Halvleg med flest hjørnespark:.....	59
Total antal offsides:.....	59
Flest offsides – Hold:.....	59
Frispark 1X2 – Hold:.....	59
HJEMME- OG UDEHOLD MARKEDER.....	59
Kortpoint i kampen– Hjemmeholdet:.....	59
Kortpoint i kampen – Udeholdet:.....	60
Hjørnespark – Hjemmeholdet:.....	60
Hjørnespark – Udeholdet:.....	60
Off-Sides – Hjemmeholdet:.....	60
Off-Sides – Udeholdet:.....	60
Individuelle kamp specials:.....	60
Virtuelle kampe:.....	60
Millionaire:.....	61
Punkt 1.....	61
Punkt.....	61
Punkt.....	61
Punkt.....	61
Punkt.....	61
Punkt.....	61
Punkt.....	62
Punkt.....	62
Punkt.....	62
Punkt.....	62
Punkt.....	62
Punkt.....	62
E-SPORTS.....	63
Punkt 1.....	63
Punkt 2.....	63
Punkt 3.....	63
Punkt 4.....	63
Punkt 5.....	63
Punkt 6.....	63

Handicap: .....	63
Punkt 7 .....	63
Total Betting:.....	63
Punkt 8 .....	63
Punkt 9 .....	64
Punkt 10 .....	64
Punkt 11 .....	64
SÆRLIGE REGLER FOR 'LIVE BETTING' .....	64
ALLE SPORTSGRENE.....	64
FODBOLD.....	64
Endeligt resultat 1X2: .....	65
Endeligt resultat og Under/Over dobbelt:.....	65
Kvalificering/Direkte vinder:.....	65
Vinder af resten af kampen (Live Betting 0:0):.....	65
Hvordan afgøres kampen: .....	65
Under/Over antal mål: .....	66
Antal mål: .....	66
Antal mål - hjemmehold:.....	66
Antal mål - udehold:.....	66
Tidspunkt for næste mål (i nummerrækkefølge):.....	66
Go&Score: .....	66
Go&Score – Halvleg:.....	66
Go&Score – 2. halvleg: .....	66
Under/Over antal hjørnespark: .....	67
Hjørnespark multichance: .....	67
Næste hjørnespark (i nummerrækkefølge): .....	67
Flest hjørnespark:.....	67
Hjemmehold Under/Over antal hjørnespark:.....	67
Udehold Under/Over antal hjørnespark:.....	67
Under/Over kortpoint: .....	67
Under/Over kortpoint første halvleg:.....	68
Kortpoint multichance: .....	68
Multichance kortpoint første halvleg: .....	68
Får næste kort (i nummerrækkefølge): .....	68
Antal kort i kampen:.....	69
Halvlegsresultat 1X2:.....	69

Vinder af resten af første halvleg (Live Betting 0:0): .....	69
Korrekt målscore første halvleg: .....	69
Under/Over antal mål første halvleg:.....	69
Næste mål første halvleg (i nummerrækkefølge):.....	69
Under/Over antal mål for hjemmeholdet første halvleg:.....	69
Under/Over antal mål for udeholdet første halvleg:.....	69
Eksakt Antal mål første halvleg: .....	69
Vinderhold mod 0 til modstander første halvleg:.....	69
Under/Over antal hjørnespark første halvleg:.....	70
Under/Over antal hjørnespark for hjemmeholdet første halvleg: .....	70
Under/Over antal hjørnespark for udeholdet første halvleg:...	70
Hjørnespark multichance første halvleg:.....	70
Under/Over antal mål udeholdet: .....	70
Vinder kampen og clean sheet: .....	70
Begge hold scorer:.....	70
Under/Over antal mål 15 min. spil: .....	71
Hvordan bliver næste mål scoret?: .....	71
Frispark: .....	71
Straffespark:.....	71
Selvmål:.....	71
Hovedstød: .....	71
Kick off: .....	71
Handicap: .....	71
Uafgjort ingen væddemål:.....	72
Antal mål for et hold: .....	72
Dobbelt chance: .....	72
Ulige/Lige: .....	72
Næste målscorer (i nummerrækkefølge): .....	72
Målscorer – hele kampen:.....	72
Halvleg med højeste målscore: .....	72
Vinder og mål: .....	72
Asiatisk handicapvæddemål:.....	72
Handicap på halve mål (f.eks. 0,5, 1,5, 2,5, etc.): .....	73
Delt handicap: .....	73
Asiatisk handicap:.....	73

Asiatisk handicap første halvleg: .....	73
Asiatisk handicap forlænget spilletid:.....	74
Asiatisk Under/Over: .....	74
Asiatisk Under/Over første halvleg: .....	74
VÆDDEMÅL PÅ FORLÆNGET SPILLETID.....	74
Forlænget spilletid første halvleg:.....	74
Under/Over mål forlænget spilletid: .....	75
Vinder af resten af forlænget spilletid:.....	75
Næste mål forlænget spilletid: .....	75
Næste mål forlænget spilletid første halvleg: .....	75
Forlænget spilletid korrekt målscore: .....	75
Forlænget spilletid korrekt score første halvleg:.....	75
VÆDDEMÅL PÅ STRAFFESPARKSKONKURRENCE.....	75
Vinder af straffesparkskonkurrencen: .....	75
Hold der scorer det næste straffesparksmål (i nummerrækkefølge): .....	75
FUTSAL .....	75
Slut resultat 1X2:.....	75
Draw No bet:.....	76
Mål Hjemmeholdet: .....	76
Mål Udeholdet: .....	76
Korrekt score:.....	76
Ulige/Lige: .....	76
Hvem vinder resten af kampen (Live Betting 0:0):.....	76
Under/Over antal mål: .....	76
Næste mål (i nummerrækkefølge): .....	77
Halvlegs resultat 1X2:.....	77
Vinder af resten af første halvleg (første halvleg 0:0):.....	77
Under/Over første halvleg: .....	77
Næste mål i første halvleg (i nummerrækkefølge): .....	77
TENNIS .....	77
Hvem vinder næste parti?:.....	77
Hvem vinder igangværende sæt?:.....	77
Korrekt pointantal i igangværende sæt:.....	77
Væddemål på sæt: .....	78
Antal sæt:.....	78

Under/Over (KAMP): .....	78
Under/over partier (sæt): .....	78
Ulige/Lige: .....	78
Sær Ulige/Lige: .....	78
BASKETBALL .....	78
Ud over standardreglerne for basketball, gælder følgende særregler: .....	78
Første halvleg/quarter: .....	78
Under/Over første halvleg/quarter: .....	79
Halvleg/quarter uafgjort ingen væddemål: .....	79
Ulige/Lige: .....	79
Ulige/Lige Quarter X: .....	79
Ulige/Lige halvleg X: .....	79
Ulige/Lige Halvleg/Quarter: .....	79
Først til angivne antal point: .....	79
ISHOCKEY .....	79
Ud over standardreglerne for ishockey, gælder følgende særregler: .....	79
Draw no bet: .....	79
Mål Hjemmeholdet: .....	80
Mål Udeholdet: .....	80
Totalt – 1. periode: .....	80
Totalt – 2. periode: .....	80
Vinder af resten af kampen: .....	80
Periode 1X2: .....	80
Hvem vinder resten af 1. Periode: .....	80
Hvem vinder resten af 2. Periode: .....	80
Næste mål: .....	80
Vinder af resten af forlænget spilletid: .....	80
Vinder af straffekonkurrence: .....	80
RUGBY .....	81
Endelig resultat 1X2: .....	81
Draw no bet: .....	81
Total point i kampen: .....	81
Total point i kampen - Hjemmeholdet: .....	81
Total point i kampen - Udeholdet: .....	81

Ulige/Lige: .....	81
Til at vinde resten af kampen: .....	81
Asian Handicap:.....	82
Halvlegs resultat 1X2:.....	82
Total point 1. halvleg:.....	82
AMERIKANSK FODBOLD .....	82
Moneyline: .....	82
U/O X point: .....	82
U/O X point Hjemmehold:.....	82
U/O X point Udehold:.....	82
Halvlegs resultat:.....	82
U/O X point – 1. halvleg: .....	83
U/O X point – Quarters: .....	83
Næste hold til at score: .....	83
Hvordan scores næste mål:.....	83
VOLLEYBALL .....	83
Korrekt sætstilling: .....	83
(Bedst af 5) .....	83
Antal sæt (bedst af 5):.....	83
Vinder af igangværende sæt: .....	83
Sæt der spilles ud over maks. pointantal: .....	83
Under/Over point:.....	83
Handicap: .....	83
Ulige/Lige sæt: .....	84
Under/Over sæt: .....	84
Handicap sæt: .....	84
Hvilket hold scorer et bestemt point:.....	84
Først til et bestemt point: .....	84
Først til et bestemt point – Sæt X:.....	84
BEACHVOLLEY .....	84
Sæt korrekt stilling: .....	84
Antal sæt: .....	84
Vinder af igangværende sæt: .....	85
Sæt der spilles ud over maks. pointantal: .....	85
Under/Over antal point:.....	85
Handicap: .....	85

Ulige/Lige sæt: .....	85
Under/Over sæt: .....	85
Handicap sæt: .....	85
Hvilket hold scorer et bestemt point:.....	85
Først til et bestemt point: .....	85
<b>HÅNDBOLD</b> .....	86
Ud over standardreglerne for håndbold, gælder følgende særregler:.....	86
Vinder af resten af kampen: .....	86
Vinder af resten af første halvleg: .....	86
Handicap: .....	86
Ulige/Lige antal mål: .....	86
Handicap første halvleg:.....	86
Under/Over antal mål: .....	86
Under/Over antal mål første halvleg:.....	86
Hold der scorer et bestemt mål: .....	86
Vindermargin: .....	86
<b>BASEBALL</b> .....	86
Hvilket hold vil vinde kampen (inkl. Overtid): .....	86
Asian Handicap for hele kampen, inkl. Overtid: .....	87
Hvem vinder resten af kampen, inkl. overtid: .....	87
Totalt antal runs i hele kampen, inkl. overtid:.....	87
Hvilket hold opnår den højeste score i en inning: .....	87
Højeste antal kombinerede runs i en inning: .....	87
Totalt antal runs i 1. halvleg: .....	87
Hvilket hold fører efter 5. inning: .....	87
Total rund efter 5. inning: .....	87
Hvem vinder en specifik inning: .....	87
Under/Over Innings (1-8): .....	87
<b>DARTS</b> .....	87
Vinder af kampen:.....	87
Sæt Handicap: .....	87
Totalt antal sæt: .....	87
Korrekt score - sæt: .....	88
Hvilken spiller vinder sættet: .....	88
Runde Handicap i specifik sæt:.....	88

Totalt antal runder i et specifikt sæt: .....	88
Vinder resten af sættet: .....	88
Korrekt runde score i et specifikt sæt: .....	88
Hvem vinder en specifik runde i et specifikt sæt:.....	88
Vinder af kampen:.....	88
Totalt antal frames:.....	88
Vinder resten af kampen:.....	88
Vinder Frame X:.....	88
Korrekt Frame score:.....	89
GENERELT Live Betting .....	89



## Stanleybet Generelle Regler

### Punkt 1.

Følgende regler er gældende fra den 6. november 2015 for alle væddemål accepteret af SB, uanset om kunden har gjort sig bekendt med reglerne.

Skulle nogle punkter ikke være fuldt dækket af nærværende regler, og der ikke kan opnås enighed, vil sagen blive indbragt for 'Independent Betting Arbitration Service (IBAS, PO Box 4011, London, E14 5BB), og deres afgørelse vil være endelig og bindende for begge parter.

SB's kunder forventes at læse, forstå og acceptere nedenstående regler. En kunde der er i besiddelse af en kvittering for væddemål udstedt af SB indebærer, hvilket også fremgår af selve kvitteringen, at kunden anerkender og accepterer reglerne, der forefindes og kan læses på det sted, hvor væddemålet indgås (Spillestedet). Kunden skal være indforstået med at, når han/hun laver et væddemål, indgår han/hun en kontrakt med SB.

### Punkt 2.

Det er ikke tilladt at tage mod væddemål fra kunder under 18 år.

### Punkt 3.

Det er ikke tilladt at spille med kredit, og derfor vil der ikke være kreditfaciliteter tilgængelige.

### Punkt 4.

Ifølge SB's regler vil et væddemål ikke accepteres uden forevisning af gyldig kvittering.

SB forbeholder sig ret til at afvise ethvert væddemål helt eller delvist på det tidspunkt, hvor det tilbydes.

Væddemål indgået med SB accepteres kun, hvis de har gennemgået SB's godkendte og generelle procedure for væddemål.

Ingen andre former er tilladt, undtaget hvis det udtrykkeligt er godkendt af SB.

Kun væddemål, der fremgår af computerregistreringer på stedet hvor væddemålet er indgået (Spillestedet) der kontrolleres fra hovedkontoret, vil være gældende og kan accepteres.

Kunden modtager kun en kvittering, hvis væddemålet accepteres. Kunden er forpligtet til at kontrollere, at væddemålet trykt på kvitteringen stemmer overens med det bestilte væddemål. Hvis der ikke er overensstemmelse, kan kunden bede om at få et væddemål annulleret i op til 5 minutter efter ud printning af kvitteringen (gælder ikke Live væddemål og V-sports væddemål).

Hvis en begivenhed, der indgår i væddemålet, er påbegyndt, før denne tidsfrist udløber, kan et væddemål ikke annulleres uden SB's godkendelse. Ifølge den danske lovgivning om beskyttelse af en kundes privatliv er det strengt forbudt for ejere af spillesteder at fremstille kopier eller gengivelser af nogen art af den originale kvittering for et væddemål udstedt til en kunde.

Kunder bedes informere SB direkte til hovedkontoret i tilfælde af overtrædelse af denne regel.

### **Punkt 5.**

Spillestedets normale aktiviteter kan kun udføres i de autoriserede åbningstider aftalt med SB. SB forbeholder sig ret til at annullere enhver indsats placeret uden for et spillesteds åbningstider, også selvom indsatsen er accepteret af computeren og en tilsvarende kvittering er udstedt.

### **Punkt 6.**

Udbetaling af gevinster sker udelukkende mod forevisning af den originale kvittering for væddemål indeholdende den 6-cifrede WINCODE, der autoriserer betaling på spillestedets computer.

### **Punkt 7.**

SB forbeholder sig ret til at erklære væddemål/udvalg ugyldige, der indsendes på SB's netværk af spillestedet efter påbegyndelse af den begivenhed, som væddemålet/valget refererer til, undtagen i tilfælde af Live Betting.

### **Punkt 8.**

Dato og tid for begyndelse af en begivenhed er den dato og det tidspunkt, hvor begivenheden faktisk starter, og ikke udløbsdato og tidspunkt indtastet i SB's computer. Skulle udløbsdato og tidspunkt indtastet i SB's computer altså ligge senere (ved en fejl eller af anden årsag) end begivenhedens faktiske dato og tidspunkt, og begivenheden er i gang eller afsluttet, vil alle valg for begivenheden blive annulleret og indsatserne refunderet, undtagen i tilfælde af Live Betting, og en begivenhed som er startet op igen efter at have været afbrudt. (F.eks. et regnvejr i en tenniskamp).

### **Punkt 9.**

Når et væddemål udgøres af flere udvalg, og en eller flere af de begivenheder, det refererer til, allerede er i gang eller afsluttet på det tidspunkt, hvor væddemålet modtages på SB's netværk, sættes udvalget/udvalgene til odds 1,00. De resterende valg er gyldige og vil forblive gyldige, forudsat at de overholder minimumskravene for udvalg, der kræves for at gøre væddemålet gyldigt.

Eksempel 1:

Indsats 75 DKK

Femling:

Anderlecht

Club Brügge

PSV Eindhoven

Man. Utd.

Ajax

Hvis Man. Utd. og Ajax allerede har spillet på det tidspunkt, hvor væddemålet blev accepteret af SB, betragtes væddemålet som en 75 DKK Triple med Man. Utd. og Ajax afregnet til odds 1,00.

Eksempel 2:

Indsats 150 DKK

Triple:

Frankfurt

Pisa

Oviedo

Hvis Frankfurt allerede har spillet på det tidspunkt, hvor væddemålet blev accepteret af SB, vil væddemålet være helt ugyldigt, hvis en Double ikke er tilladt på Pisa og Oviedo.

#### **Punkt 10.**

Alle væddemål valideret af SB bliver af sikkerhedsårsager registreret i det generelle arkiv og i et andet arkiv, også kaldet « sikkerhedsarkiv ». Odds, som er gyldige på tidspunktet for registrering af væddemålet, er de odds som gevinsten beregnes ud fra. Når gevinster beregnes, vil kun indholdet af kvitteringen i SB's hovedkontors arkiver være gældende. I tilfælde af kvitteringer indeholdende data, der afviger fra data gemt i hovedkontorets arkiver, forbeholder SB sig ret til kun at betragte data i sikkerhedsarkivet som gældende.

#### **Punkt 11.**

Minimum antal udvalg for en begivenhed der kan vælges, maksimum indsats tilladt pr. kombination og andre begrænsninger angives af computeren. Det er spillestedets ansvar at sikre, at kravene overholdes.

#### **Punkt 12.**

Hvis et spillested modtager anmodninger om væddemål ud over en eller flere af de fastlagte begrænsninger, skal der iværksættes en procedure til anmodning om særlig tilladelse til godkendelse af sådanne væddemål, ifølge regler og procedurer som SB af og til fastsætter.

#### **Punkt 13.**

Indbyrdes afhængige væddemål (udvalg med logiske indbyrdes afhængigheder), som f.eks. Italien vinder 2-0 og Italien vinder HT og FT, accepteres kun som Single væddemål, og hvis de fejlagtigt optræder som alt andet end Single væddemål, vil indsatsen blive delt ligeligt på hvert enkelt Single væddemål. En undtagelse fra denne regel er væddemål på første eller sidste målscore/korrekt score (Supergoal), hvor en speciel kombineret pris angives.

#### **Punkt 14.**

Minimum betaling pr. kupon er 10 DKK. Alle væddemål er underlagt en maksimal gevinst fastlagt af SB. Maksimum gevinsten kan være lavere end beregnet af computeren, og det er kundens ansvar at fastsætte indsatsen for sine væddemål i forhold hertil. Bemærk venligst følgende maksimum udbetalinger:

#### **SUPERGOAL**

1.500.000 DKK. Alle væddemål skal indeholde udvalg udelukkende fra Supergoal« familien »og skal indeholde mindst ét rent Supergoal valg (dvs. et valg, der forudsiger første eller sidste målscore og den korrekte målscore for kampen).

Supergoal "familien" består af Supergoal, første/sidste målscore, målscore og dobbelt målscore. Bemærk, at maksimum udbetalingen på 1.500.000 DKK ikke vil være gældende for systemvæddemål, med mindre vinderposten/vinderposterne i systemvæddemålet indeholder mindst ét "rent supergoal" udvalg (dvs. et valg, der forudsiger både den første eller sidste målscore og korrekt målscore for kampen).

## FODBOLD GENERELT

### 750.000 DKK

1X2

Korrekt målscore

Dobbelt chance

Halv tid/fuld tid

Live Betting 0:0

Antepost der eksklusivt indeholder valg fra Belgien 1, Frankrig 1, England Premiership, Tyskland 1, Holland 1, Italien Serie A, Portugal 1, Spanien 1, Champions League vinderspil, Europa League vinderspil, Europa mesterskaber og Verdensmesterskaber.

### FODBOLD INDEHOLDENDE markeder:

#### 175.000 DKK

Antepost indeholdende valg på alle events andre end dem der er listet i de generelle Fodbold Antepost ovenfor.

Handicap

Tidspunkt for første mål

Under/over

Antal mål

Første/sidste målscorer

Målscorer og dobbelt målscorer

Væddemål kun første halvleg

Væddemål kun anden halvleg

Scorer/scorer ikke

Kvalificerer sig til næste runde

Hvem scorer først/sidst

Korrekt målscore første/anden halvleg

Kampens forløb (Vælg hvilket holder scorerer først og det endelige resultat)

Hvilken halvleg indeholder flest mål?

Væddemål på ulige/lige antal mål

Forecast væddemål, (f.eks. hjørne)

Kort/kort point væddemål

Uafgjort tæller ikke (Draw no bet)

Vinder og holder nullet

Mål/Ingen Mål (enten begge hold scorerer eller 1 eller ingen af holdene scorer)

Slutresultat

Forudsig 1. og 2. pladsen i en bestemt begivenhed.

Alle fodbold væddemål der ikke er specificeret ovenfor.

### SPORTSVÆDDEMÅL UDELUKKENDE PÅ

#### 175.000 DKK

Tennis, Basketball, Golf, Formel-1 (undtaget klassificerer / klassificerer ikke) Amerikansk fodbold, Ishockey.

#### 75.000 DKK

Formel-1 klassificerer/klassificerer ikke VÆDDEMÅL INDEHOLDER UDVALG PÅ ALLE ANDRE SPORTSGRENE

#### 125.000 DKK

Hvis en kvittering indeholder et udvalg, der refererer til forskellige sportsgrene og/eller forskellige spil inden for en sportsgren, vil laveste maksimum udbetalingsgrænse være gældende for hele væddemålet.

Eksempel:

Et væddemål med 3 tenniskampe og 1 Formel-1 klassificerer/ klassificerer ikke, vil have en maksimum udbetaling på 75.000 DKK, nemlig grænsen for Formel-1 klassificerer/klassificerer ikke.

Alle de maksimum udbetalinger der er beskrevet i disse regler gælder uden undtagelse alle kunder eller kundegrupper der optræder sammen, der spiller på samme eller tilsvarende kombinationer af udvalg, selv om dette er gjort en serie af væddemål, til et udvalg af priser, over et antal dage, benyttende forskellige Spillesteder. Har SB nogen anledning til at tro at en serie af væddemål er blevet placeret på denne måde, vil den totale udbetaling af alle disse væddemål kombineret blive begrænset til en enkelt maksimum udbetaling beskrevet ovenfor.

#### **Punkt 15.**

I tilfælde af fejl i udskrift, fejl på kvitteringer eller gennemskuelige fejl i dataindtastning i SB's computer, forbeholder SB sig ret til at annullere væddemålene eller efter eget skøn at afregne sådanne væddemål til korrekte odds, også selvom fejlen først opdages efter begivenhedens afslutning. Det annullerede væddemål refunderes på kundens anmodning. Væddemål er gældende, hvis der skulle være mindre fejl på kuponen, i fald af forkert stavet holdnavn, fornavn /efternavn, navn på spillestedet etc. Forudsat, at der trods fejlen ikke er nogen som helst tvivl om hvilken spiller eller hold der henvises til.

#### **Punkt 16.**

SB forbeholder sig ret til at betragte tvetydige væddemål som ugyldige, selvom det er blevet accepteret af spillestedets computer, og selvom kunden har modtaget kvittering for væddemålet. Det annullerede væddemål refunderes på kundens anmodning.

#### **Punkt 17.**

I tilfælde af mistanke om uregelmæssigheder for en begivenhed, forbeholder SB sig ret til at beslutte at tilbageholde betaling og en evt. endelig annullering af den begivenhed, og for alle grupper af væddemål modtaget, der indeholder denne begivenhed, indtil der er gennemført en undersøgelse (af samme problem) for de grupper, som den formodede uregelmæssighed omfatter. I sådanne tilfælde kan væddemålet blive tilbagebetalt efterfælles aftale.

#### **Punkt 18.**

Enhver klage, ledsaget af de nødvendige detaljer som forklaring af klagen, skal modtages på SB's hovedkontor senest 30 dage fra gennemførelsen af begivenheden, som klagen omhandler.

#### **Punkt 19.**

Kopiering af softwaren i spillestedets computer er forbudt, selv til intern brug for spillestedet. Alle handlinger vedrørende programmering af computerens software skal udføres af SB's hovedkontor. Det omfatter første installation, vedligeholdelse, problemløsning, osv. Spillestedet har udelukkende tilladelse til at benytte softwaren og på ingen måde til at

kopiere, ændre eller modificere den. På spillestedet benyttes computeren på ejerens ansvar. SB er ikke ansvarlig for ukorrekt brug af computeren af tredjeparter der ikke er autoriseret af ejeren af spillestedet. Alle data modtaget fra spillestedet er at betragte som gyldige, og dermed påhviler ansvaret spillestedets ejer, for at sikre at kun autoriserede personer betjener computeren. Spillestedets ejer skal informere SB's hovedkontor hurtigst muligt om enhver uautoriseret brug eller tyveri, så SB kan stoppe datamodtagelse fra det pågældende spillested. Tyveri omfatter også uautoriseret kopiering af computerens software.

#### **Punkt 20.**

Med undtagelse af ugyldige kampe eller udvalg - hermed menes kampe eller udvalg for begivenheder, der er aflyst, udsat eller planlagt til ikke at finde sted (se afsnittet « Særlige regler for fodbold »), som automatisk annulleres – vil alle forespørgsler fra kunder vedrørende annullering af væddemål samt tilbagebetaling blive godkendt efter SB's skøn alene og påfølgende betingelser:

- Der er forekommet en computerfejl på spillestedet og væddemålet er ikke registreret.
- Printer udskriver ikke en kvittering.
- Der er fejl ved indtastning af udvalg for væddemålet eller væddemålets indsats.

Hvis der er gået mere end 5 minutter, fra væddemålet er afgivet, skal annulleringsanmodningen modtages pr. e-mail, før væddemålets første begivenhed begynder.

#### **Punkt 21.**

Forhold, der ikke er dækket af disse regler, kan af og til blive offentliggjort og formidles fra SB.

#### **Punkt 22.**

De følgende regler er udgivet på forskellige sprog af høflighed for vores kunder. Skulle der være nogen uoverensstemmelser mellem disse og den engelske udgave, vil det være den engleske der er gældende.

### **SÆRREGLER - GENERELLE SPECIFIKATIONER**

#### **REGLER FOR DØDT LØB**

Ved begivenheder, der ender uafgjort med mere end én vinder, hvor kun én vinder var forventet, vil reglerne for DØDT LØB blive gjort gældende. Dødt løb er, når resultatet er uafgjort, hvor to eller flere deltagere slutter på samme stilling. Et udvalg, der ender som dødt løb, gælder som en halv vinder, halv taber, og afgøres derfor til fulde odds men til halv indsats. I dødt løb med tre ligestillede, betragtes udvalget som en tredjedel vinder og to tredjedele taber, og det afregnes til fulde odds og en tredjedel indsats.

#### **ÆNDRERE RESULTATER**

Med resultater menes her resultatet af sportsbegivenheden. Protester kort efter en begivenheds afgørelse, og fra relevante organer lægges til grund for afgørelse af væddemål. Protester den efterfølgende dag eller senere tages ikke i betragtning. Se undtagelser under motorsport.

Et eksempel kunne være 6. etape af Tour de France 1999. Steels blev etapenvinder med Cipollini på andenpladsen. Der blev straks indgivet protest, og Steels tabte førstepladsen for at skubbe, og Cipollini blev tildelt etapesejren og indgik som vinder ved afgørelse af væddemål. Hvis

protesten først var blevet indgivet den efterfølgende dag, ville Steels være blevet betragtet som vinder ved afgørelse af væddemål. Protester skal altså indgives på konkurrencedagen for at have indvirkning på afgørelse af væddemål.

#### **ÆNDRET SPILLESTED**

Hvis en begivenhed flyttes, og dette ikke offentliggøres eller kommer til SB's kendskab på det tidspunkt, hvor odds udsendes, og væddemål godtages til udsendt odds, vil væddemålene være gældende, med mindre begivenheden flyttes til den anden parts hjemmebane. I det tilfælde vil væddemål for den pågældende kamp blive annulleret, og kunden vil få beløbet refunderet på anmodning. Hvis et væddemål består af den pågældende begivenhed sammen med andre, vil den del af væddemålet, for hvilken stedet for afvikling bliver ændret, blive afgjort til odds 1,00.

#### **Specifikke turneringsregler:**

Når en turnering eller mini-turnering spilles i et land, trækkes der lod af den Officielle Turnerings Arrangør, vil der være tilfælde hvor værtsnationen trækkes op som udehold og kampen vil blive vist som der er trukket lod. Dette kan være tilfældet i flere typer af sportsgrene:

##### *Eksempel 1:*

Verdensmesterskabet i Volleyball spilles i Zagreb. Kampen trækkes som Tyskland – Kroatien og vil blive vist som Tyskland-Kroatien og IKKE Kroatien- Tyskland.

##### *Eksempel 2:*

Til Verdensmesterskabet i Brasilien trækkes kampen Mexico-Brasilien. Denne vises som Mexico-Brasilien og IKKE Brasilien-Mexico.

#### **TILBAGETRÆKNING - GRUPPEVÆDDEMÅL**

I gruppevæddemål, hvor en deltager udgår før begivenhedens start, men stadig står oplyst som deltagerer, vil odds for de resterende deltagere oplyst for gruppen blive reduceret og en fratrækning foretaget fra gevinsten for alle væddemålene efter nedenstående skala:

1,11 eller lavere 90%

1,12 til 1,18 85%

1,19 til 1,25 80%

1,26 til 1,30 75%

1,31 til 1,40 70%

1,41 til 1,55 65%

1,56 til 1,60 60%

1,61 til 1,80 55%

1,81 til 1,95 50%

1,96 til 2,20 45%

2,21 til 2,50 40%

2,51 til 2,75 35%

2,76 til 3,30 30%

3,31 til 4,00 25%

4,01 til 5,00 20%

5,01 til 6,50 15%

6,51 til 10,00 10%

10,01 til 15,00 5%

Over 15,00 ingen reduktion.

Hvis 2 eller flere deltagere udgår, vil den samlede reduktion ikke overstige 90 %.

Ovenstående reduktioner gælder ligeledes for væddemål på hestevæddeløb placeret efter 10.00 på dagen før løbet og frem til løbets start, hvis en gevinst vindes, og hesten(e) efterfølgende udgår.

## **TVISTER**

I tilfælde af en tvist om resultatet af en begivenhed, vil hvis muligt statistik fra vores « Live Betting »serviceudbyder blive anvendt til afgørelse af væddemål, med mindre der er klart bevis for, at serviceudbyderens statistikker er ukorrekte. Hvis serviceudbyderen ikke udbyder statistikker, anvendes videooptagelser til afgørelse af væddemål. Hvis videomateriale af uvis årsag ikke foreligger, anvendes uafhængige beviser, og væddemål afgøres efter flertalsafgørelse. Giver det ikke en klar afgørelse, vil den officielle hjemmeside for konkurrencen få forrang, hvor det er muligt.

## **VIDEO ASSISTANT REFEREE (VAR)**

### **LIVE BETTING**

#### **Video Assistant Referee (VAR)**

I tilfælde af, at en video assistant referee (VAR) konsulteres, skal hændelsen, som er årsagen til konsultere, være anset for at have fundet sted, på det tidspunkt, hvor hændelsen rent faktisk skete (i stedet for tidspunktet hvor den relevante VAR gennemgang eller VAR beslutning fandt sted).

Eksempel 1: Et mål bliver scoret efter 15 minutter og 12 sekunder, dommeren dømmes ikke mål, men VAR konsulteres på det 16. minut og 4. sekund, og der bliver dømt mål som følge af gennemgangen. ALLE væddemål, der er blevet indgået i den mellemliggende tidsramme vil blive annulleret.

Eksempel 2: Der bliver ikke dømt straffespark efter 15 minutter og 12 sekunder. Efter en VAR gennemgang i det 16. minut og 4. sekund, bliver der efterfølgende dømt straffe. ALLE væddemål, der er blevet indgået i den mellemliggende tidsramme vil blive annulleret, uanset om der bliver scoret på straffesparket eller ej.

Eksempel 3: Et rødt kort bliver ikke givet efter 15 minutter og 12 sekunder. Efter en VAR gennemgang i det 16. minut og 4. sekund, bliver der efterfølgende givet et rødt kort. ALLE væddemål, der er blevet indgået i den mellemliggende tidsramme vil blive annulleret.

Der, hvor et væddemål er blevet sat af en efterfølgende VAR kendelse, hvor det bliver tydeligt, at sætningen af væddemålet var ukorrekt, forbeholder vi os retten til at omgøre sætningen af væddemålet (forudsat at VAR kendelsen blev afsagt forud for afslutning af kampen eller anden tidsramme relateret til væddemålet).

### **PRE-GAME BETTING**

#### **Video Assistant Referee (VAR)**

#### **VAR Ja/Nej**



Forskellige konkurrencer vil bruge VAR på forskellige måder. I nogle vil der være et tv i feltet, som kampdommeren kan konsultere, i andre vil dette blive gjort af video assistent dommeren. For at eliminere enhver tvivl, betragter vi VAR som benyttet, hvis det er underforstået ud fra de tegn dommeren giver. (F.eks. håndbevægelser eller stopning af kampen for selv at gense hændelsen) og/eller brug af VAR er bekræftet i kampindberetningen udstedt af en officiel ledende instans, som i sidste ende er ansvarlig for opsynet af den pågældende kamp.

I tilfælde hvor det er uvist om, hvorvidt der er brugt VAR på grund af manglende tv-dækning og/eller modstridende indberetninger, vil Stanleybet sætte kampen ud fra informationen modtaget af feed udbydere og generelt velansete online kilder (ansvarlig adfærd).

## **ANTEPOST/OUTRIGHT VÆDDEMÅL**

Det vil altid være muligt at lave en forespørgsel på odds i forhold til uoterede spillere/hold/valg.

## **LISTEBASERET VÆDDEMÅL**

Ved præmier der uddeles efter listerang, for eksempel korrekt score eller scorer/scorer ikke, vil præmier vist på det udbudte væddemål gå forud for præmier vist på standardlister. Med forbehold for åbenbare fejl.

## **SÆRLIGE REGLER FOR SPORT**

Der gælder særlige regler for alle data vedrørende sportsbegivenheder, der følger den typiske konkurrenceform mellem to hold (hold 1 og hold 2), hvor det endelige resultat defineres som stillingen ved afslutning af ordinær spilletid udtrykt i to tal, hvor det første tal angiver scoren for hold 1, og det andet tal angiver scoren for hold 2. Hold 1 angives til venstre, og er altid hjemmeholdet. Hold 2 angives til højre, og er altid udeholdet.

Afvikles kampen på neutral bane, vil holdet til venstre være det, der spiller på hjemmebane, og holdet til højre være det, der spiller på udebane. Hvis uafgjort kan vælges, angives det i midten som kategori X. I tilfælde af ukorrekt opførte kampe i en given sportsgren, hvor kampen uforvarende udbydes af SB og ikke finder sted, vil alle væddemål være ugyldige og afgøres til odds 1,00.

### *Eksempel:*

En tenniskamp udbydes ukorrekt af SB som Hewitt - Federer, hvor det skulle have været Roddick - Federer. Kampen betragtes som ugyldig sejr eller ugyldigt nederlag for den korrekt opførte spiller.

I tilfælde af kampe såsom basketball eller ishockey (fodbold undtaget) skal hele den ordinære spilletid være afviklet inklusive dommernes tillægstid, for at resultatet er gyldigt. Alt under fuld ordinær spilletid vil betvirke, at resultatet er ugyldigt og væddemålet afgøres til odds 1,00.

For alle sportsgrene, dog undtaget golf og cykling, gælder det, at hvis en deltager udgår eller udelukkes, før turneringens start, vil væd de mål på det valg som direkte vinder af turneringen blive betragtet som tabere (all in, løb eller ikke løb, spil eller ikke spil).

Med forbehold for åbenbare fejl. Ikke Sportsbegivenheder, såsom Oscar uddelingen, Miss World, Melodi Grand Prix, vil væddemål kun blive accepteret som Singler og kan ikke kombineres med andre begivenheder, medmindre a speciel kombination udbydes.

For udvalgte sportsgrene/ligaer kræves minimum 3 kampe. I programmet hos forhandleren vil der stå "(min 3)" efter den pågældende sportsgren/liga. Hvis en kamp fra denne sportsgren/liga vælges, skal antallet af totale væddemål på kuponen være min. 3.

### **AMERIKANSK FODBOLD**

Resultatet afgøres efter scoren ved kampens afslutning INKLUSIV tillægstid, undtaget for halvtid/fuldtid væddemål, hvor det er resultatet ved afslutning af ordinær spilletid, der gælder. Ved aflyste eller udsatte kampe vil væddemål være ugyldige, med mindre der spilles den efterfølgende dag, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er kendt på det tidspunkt, hvor kampen standses, f.eks. "hvem score første touchdown"

### **ATLETIK**

Alle konkurrerer/konkurrerer ikke. Atleter der vinder guld, sølv eller bronze betragtes som 1., 2. og 3. plads i forbindelse med væddemål. I tilfælde, hvor der ikke er medaljeoverrækkelse, afgøres væddemål efter de officielle I.A.A.F. resultater (eller lignende organisation) straks efter konkurrencen.

### **AUSTRALSK FODBOLD**

Alle Væddemål på Australsk Fodbold afgøres efter 80 minutters spil, medmindre andet er nævnt. Hvis resultatet er uafgjort, vil indsatsen blive refunderet medmindre en pris er udbudt på uafgjort. Væddemål vil alene blive afgjort på baggrund af AFL resultater. Hvis en kamp bliver afbrudt før 80 minutter er spillet, vil alle væddemål blive annulleret, på nær de markeder der er ubetinget er blevet afgjort.

Hvis en kamp udskydes og planlægges til næste dag vil væddemålene fortsat gælde.

Hvis en kamp ikke længere spilles på den annoncerede kampplads, vil væddemålet stadig gælde. Dette gælder så længe kamppladsen ikke er ændret til modstanderholdets hjemmebane.

## BADMINTON

En kamp betragtes som startet ved kampens første serv. Hvis det påkrævede antal set for at vinde en kamp ikke er opnået eller en spiller udgår før eller under en kamp, vil alle væddemål på kampens resultat blive sat til odds 1.00

## BANDY

Resultatet betragtes som scoren ved afslutning af normal spilletid, forlænget spilletid tæller ikke med.

## BASEBALL

Resultatet er bestemt af stillingen ved kampens afslutning, INKLUSIV overtid. Hvis to hold skal spille to gange, på en given dag, vil de udstedte odds kun gælde for den første kamp, og resultatet af den første kamp er den score, der anvendes til afgørelse af væddemål. Scoren for anden kamp tages ikke i betragtning. Resultatet af en kamp er officielt efter 5 innings, med mindre hjemmeholdet fører efter 4,5 inning.

Hvis en kamp bliver « standset » eller indstillet, afgøres vinderen af scoren efter den sidste fulde inning (med mindre hjemmeholdet scorer til uafgjort eller kommer foran i sidste halvdel af inning'en, og i det tilfælde afgøres vinderen af scoren på det tidspunkt, hvor spillet standses). I tilfælde af uafgjort annulleres væddemål på kampens resultat. Ved kampe der udsættes eller aflyses, vil en ikke-spillet eller udsat kamp være ugyldig til afgørelse af væddemål, med mindre den afvikles den næste dag.

## BASKETBALL

Resultatet for 1X2 væddemål afgøres af scoren ved afslutning af ordinær spilletid, UDEN tillægstid. Det fastlagte resultat for Handicap, Under/over, Målforskel, Money line og Ulige/lige antal point vil være det endelige resultat ved kampens afslutning INKLUSIV eventuel tillægstid.

Enhver basketball kamp der afbrydes før afslutningen af den ordinære spilletid, vil blive annulleret, undtagen de væddemål, hvis udfald allerede er bestemt på tidspunktet af afbrydelsen.

### 1X2:

Forudsig vinderen af kampen. Hjemmehold eller udehold vinder. Hvis kampen ender uafgjort er resultatet X (f.eks. Heat-Bulls 99 – 99)

**Italien Style 1X2** – Forudsig vinderen af kampen (inklusive overtid) ved hjælp af følgende kriterier:

1 – Hjemmeholdet vinder med 6 point eller mere

X – en uafgjort eller sejr til et af holdene på 5 point eller derunder

2 - -Udeholdet vinder med 6 point eller mere.

### Basketball (Spiller væddemål)

#### Point væddemål - Kamp:

Forudsig hvem af de valgte spillere der vil score flest point i kampe. Hvis de begge scorer samme antal point eller 1 eller begge spillere ikke spiller kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**Assist væddemål – Kamp:**

Forudsig hvem af de valgte spillere der vil score flest point i kampe. Hvis de begge har samme antal assists eller 1 eller begge spillere ikke spiller kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**Rebound Væddemål - Kamp:**

Forudsig hvem af de valgte spillere der vil score flest point i kampe. Hvis de begge har samme antal Rebounds eller 1 eller begge spillere ikke spiller kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**Individuelle spillere/hold Under /Over Point:**

Forudsig om en bestemt spiller/hold vil score under eller over det nominerede antal point. Hvis spilleren/holdet ikke deltager i kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**Individuelle spillere Under /Over Assists:**

Forudsig om en bestemt spiller vil have under eller over det nominerede antal assists. Hvis spilleren ikke deltager i kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**Individuelle spillere Under /Over Rebounds:**

Forudsig om en bestemt spiller vil have under eller over det nominerede antal Rebounds. Hvis spilleren ikke deltager i kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**Halvtid/Fuldtid:**

Forudsig vinderen ved halvtid og vinderen ved slutningen af fuldtid (f.eks. halvtid udehold og fuldtid hjemmehold). Inklusiv overtid.

**Vinder med overskydende point:**

Forudsig vindende hold med antal overskydende point. 7 mulige valg 1-5 point, 6-10 point, 11-15 point, 16-20 point, 21-25 point, 26-30 point, 31 eller flere point. Inklusiv overtid.

**Quarter med flest point:**

Quarter med flest point samlet fra begge hold, i tilfælde af uafgjort for flest point vil regler for dødt løb være gældende.

**Endelig Resultat med Handicap (point):**

Forudsig hvilken af de valgte spillere der vil score flest point (tillagt den indikerede spredning) i deres respektive rigtige kampe. Hvis antallet af point opnået af spiller 1 (inklusiv den indikerede spredning) er højere end antallet af point opnået af spiller 2 hedder vinder valget 1H; hvis antallet af point opnået af spiller 1 (inklusiv det tillagte handicap) er lavere end det antal point spiller 2 har opnået hedder vinder valget 2H, ellers anses væddemålet for ugyldigt.

**Endelig Resultat med Handicap (assists):**

Forudsig hvilken af de valgte spillere der vil lave flest assists (tillagt den indikerede spredning) i deres respektive rigtige kampe. Hvis antallet af assists opnået af spiller 1 (inklusive den indikerede spredning) er højere end antallet af assists opnået af spiller 2 hedder vinder valget 1H; hvis antallet af assists opnået af spiller 1 (inklusive det tillagte handicap) er lavere end det antal assists spiller 2 har opnået hedder vinder valget 2H, ellers anses væddemålet for ugyldigt.

**Endelig Resultat med Handicap (rebounds):**

Forudsig hvilken af de valgte spillere der vil lave flest rebounds (tillagt den indikerede spredning) i deres respektive rigtige kampe. Hvis antallet af rebounds opnået af spiller 1 (inklusive den indikerede spredning) er højere end antallet af rebounds opnået af spiller 2 hedder vinder valget 1H; hvis antallet af rebounds opnået af spiller 1 (inklusive det tillagte handicap) er lavere end det antal rebounds spiller 2 har opnået hedder vinder valget 2H, ellers anses væddemålet for ugyldigt.

**Under/Over (point):**

Forudsig om det totale antal point scoret af de valgte spillere vil være under eller over det totale antal point angivet. Hvis 1 eller begge spillere ikke spiller kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**Under/Over (assists):**

Forudsig om det totale antal assists lavet af de valgte spillere vil være under eller over det totale antal assists angivet. Hvis 1 eller begge spillere ikke spiller kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**Under/Over (rebounds):**

Forudsig om det totale antal rebounds lavet af de valgte spillere vil være under eller over det totale antal rebounds angivet. Hvis 1 eller begge spillere ikke spiller kampen vil væddemålet blive afgjort til odds 1,00. Resultatet vil blive bestemt af Ligaens officielle hjemmeside. Overtid tæller med.

**BEACH VOLLEYBALL**

Som udgangspunkt vil podieplaceringen afgøre væddemålene på kampen. Efterfølgende diskvalifikation og / eller appeller vil ikke have indflydelse på afgørelsen af væddemålene.

I det tilfælde at en navngiven spiller i kampen ændres før kampstart annulleres alle væddemål på kampen. I det tilfælde at kampen startes, men ikke fuldføres vil alle væddemål blive annulleret, på nær de markeder der er ubetinget er blevet afgjort.

I det tilfælde at en kamp starter, men ikke fuldføres vil alle væddemål annulleres, medmindre resultatet for det specifikke marked allerede er afgjort, eller der ikke er nogen tænkelig måde sættet og /eller kampen kunne spilles til ende på uden den ubetingede fastlæggelse af resultatet på det specifikke marked indtræffer.

*Eksempel:* Et sæt afbrydes ved stillingen 18-17 – væddemål på Under/Over 35.5 total point i Sættet er afgjort som respektive Vinder/Taber, da der som en logisk konklusion at sættet minimum vil indeholde mindst 36 point hvis sættet bliver spillet færdigt.

## BORDTENNIS

Som udgangspunkt vil podieplaceringen afgøre væddemålene på kampen. Efterfølgende diskvalifikation og / eller appeller vil ikke have indflydelse på afgørelsen af væddemålene.

I det tilfælde at en navngiven spiller i kampen ændres før kampstart annulleres alle væddemål på kampen. I det tilfælde at kampen startes, men ikke fuldføres vil alle væddemål blive annulleret, på nær de markeder der er ubetinget er blevet afgjort. I det tilfælde at en kamp starter, men ikke fuldføres vil alle væddemål annulleres, medmindre resultatet for det specifikke marked allerede er afgjort, eller der ikke er nogen tænkelig måde sættet og /eller kampen kunne spilles til ende på uden den ubetingede fastlæggelse af resultatet på det specifikke marked indtræffer.

*Eksempel:* Et kamp afbrydes ved stillingen 9-7 – væddemål på Under/Over 16.5 total point afgøres som respektive Vinder/Taber, da der som en logisk konklusion at sættet minimum vil indeholde mindst 18 point hvis kampen bliver spillet færdigt.

## BOWLS

### Vinderspil

All in, deltager eller ikke

### Kampvæddemål

I det tilfælde at kampen starter, men ikke fuldføres er det den spiller der går videre til næste runde der anses som vinder. I det tilfælde der er tale om en walkover (f.eks. en af spillerne trækker sig før kampen) vil alle væddemål blive annulleret.

### Sætvæddemål

Det totale antal sæt der skal vindes for at vinde kampen, skal være afsluttet. Hvis en spiller udpeges som vinder før det totale antal sæt for at vinde er afsluttet, vil alle sæt væddemål blive annulleret.

### Afbrudt eller udskudt kamp

Hvis en kamp afbrydes eller udskydes or den genoptages eller afvikles næste dag vil væddemålet gælde. Hvis kampen ikke finder sted næste dag annulleres væddemålet.

## CRICKET

### Væddemål på kampe:

Væddemål afgøres efter det officielle resultat. Hvis en kamp officielt erklæres« uden resultat », vil alle væddemål for kampen være ugyldige.

Hvis en kamp påvirkes af eksterne faktorer (f.eks. dårligt vejr), afgøres væddemål efter de officielle konkurrenceregler (inklusive kampe, der afgøres efter matematisk beregning som f.eks. DuckworthLewis-metoden (DL) eller Jayadevan-systemet (VJD)).

Hvis en testkamp ender uafgjort (kampen ender med, at begge hold scorer præcis samme antal 'runs'), vil regler for dødt løb være gældende, og alle væddemål på 'uafgjort' vil være tabt. For endagskampe (nationale og internationale), hvor 'uafgjort' ikke kan købes, og de officielle konkurrenceregler ikke udpeger en vinder, vil regler for dødt løb være gældende. Ved kampe i knockoutturneringer, vil det hold, der går videre til

næste runde, blive betragtet som vinder, også ved afgørelse på udkast. Hvis en kamp afbrydes på grund af indgriben udefra, vil alle væddemål for kampen være ugyldige.

#### **Top Runscorer:**

Væddemål for en bestemt kamp gælder kun for første innings.

Hvis en gærdespiller udgår og ikke genoptager sine innings, vil hans score være gældende. Væddemål placeret på en spiller, der ikke indgår i 11-mands startopstillingen, vil være ugyldige. Væddemål placeret på en spiller, der indgår i 11-mands startopstillingen, vil være gyldige, uanset om spilleren slår eller ej. Hvis stillingen mellem to spillere som bedste gærdespiller er lige, vil reglerne for dødt løb være gældende.

Alle væddemål vedrørende en inning vil være ugyldige, hvis færre end 20 'overs' (10 overs ved 20/20 kampe) gennemføres på grund af eksterne faktorer (f.eks. dårligt vejr). Denne regel gælder, med mindre et hold er 'all out' eller vinder kampen i færre end halv delen af de planlagte 'overs'.

#### **Serievæddemål:**

Hvis en serie udsættes uanset årsag, før det planlagte antal kampe er afviklet, vil det førende team på det tidspunkt blive betragtet som vinder ved afgørelse af væddemål. Reglen gælder også for afgørelse af væddemål på 'top series runscorer' og 'top series wicket taker'. Hvis en serie ender lige, og der ikke uddeles præmie for uafgjort, vil reglerne for dødt løb være gældende. Væddemål på korrekt score for serien afgøres som ugyldige, hvis det angivne antal kampe ikke gennemføres. Væddemål på top gærdespiller for serien eller top kaster afgøres på 'all in play or not' basis.

## **CURLING**

### **Vinderspil**

All in, deltager eller ikke

### **Kampvæddemål**

Alle kampe vil blive afgjort på baggrund af den endelige score. For væddemåls formål vil ekstra ender tælle med

### **Ende-Væddemål**

For Ende-væddemåls formål gælder det at er der ikke udbudt en pris på Blank Ende i en specifik Ende, ville alle væddemål på denne Ende blive annulleret hvis den ender Blank (0:0).

## **CYKLING**

### **Vinderspil:**

Kører ikke – ingen væddemål. Cykelrytteren skal krydse startlinjen for den pågældende begivenhed/etape for at blive betragtet som havende deltaget, i modsat fald vil væddemål være ugyldige. Alle væddemål på et tour løb eller en etape afgøres efter det officielle resultat på tidspunktet for præmieuddelingen eller podieceremonien (se særregler – Ændring af resultat).

### **Løbs væddemål (H2H)**

Resultatet vil blive afgjort på baggrund af den officielle klassificering, Hvis det er tilfældet at ingen af rytterne kører vil væddemålet blive annulleret.

## DART

### Kampvæddemål:

Spilleren, der går videre til næste runde, betragtes som vinder, med mindre der er tale om walkover, som vil betyde, at alle væddemål bliver ugyldige.

### Væddemål på sæt/korrekt score:

Hvis det krævede antal sæt eller partier for at vinde ikke er blevet spillet, vil alle væddemål på sæt/korrekt score være ugyldige.

## FUTSAL

Alle væddemål afgøres efter resultatet ved afslutning af ordinær spilletid, forlænget spilletid tæller ikke med.

### Slut resultat 1X2:

Hold 1 (1) vil stå til venstre og vil altid være gældende som hjemmeholdet. Hold 2 (2) vil stå til højre og vil altid være gældende som udeholdet. Når en kamp spilles på neutral bane, vil holdet til venstre være anført som hjemmeholdet, og holdet til højre vil være anført som udeholdet. Et uafgjort resultat er angivet i midten som værende X.

### Draw no bet:

Forudsig vinderen af kampen. Hvis kampen ender uafgjort vil alle væddemål blive sat til odds 1,00. Gælder kun ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

### Mål Hjemmeholdet:

Forudsig det nøjagtige antal mål hjemmeholdet scorer i kampen. Gælder kun ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

### Mål Udeholdet:

Forudsig det nøjagtige antal mål udeholdet scorer i kampen. Gælder kun ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

### Korrekt score:

Alle væddemål afgøres efter resultatet ved afslutningen af ordinær spilletid.

### Ulige/Lige:

Vil antallet af mål i kampen være ulige eller lige. Resultatet 0-0 tæller som lige antal.

### Under/Over antal mål:

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i kampen i forhold til den spillede mållinje.

### Halvlegs resultat 1X2:

Alle væddemål afgøres efter resultatet af første halvleg. Hjemmeholdet(1), uafgjort(X) og udeholdet(2), hjemmeholdet er placeret i venstre side, og udeholdet er placeret i højre side.



### **Under/Over første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i første halvleg i forhold til den spillede mållinje.

## **GOLF**

### **Vinderspil:**

Deltager ikke – ingen væddemål. Resultatet af en playoff kamp afgør vinderen, hvis det kræves. En spiller anses for at have spillet, når vedkommende har slået ud fra teestedet.

Hvis en turnering påvirkes af dårligt vejr, så der spilles et lavere samlet antal huller, vil alle væddemål på turneringen placeret efter den sidste gennemførte runde være ugyldige.

### **Gruppevæddemål/Topspiller etc.:**

Spiller ikke – ingen væddemål.

I tilfælde af, at en spiller ud går, vil en fratrækning som beskrevet under 'særlige regler' være gældende. Reglerne for dødt løb vil være gældende, undtaget hvis vinderen udpeges i en playoffkamp.

### **Væddemål på turnering eller matchen:**

Der afregnes for den spiller, der opnår den højeste placering ved turneringens afslutning. Hvis en spiller ikke klarer cuttet, betragtes den anden spiller som vinder. Hvis begge spillere ikke klarer cuttet, afgør den laveste score efter to runder væddemålet. Hvis en spiller bliver diskvalificeret eller udgår efter start, enten før to gennemførte runder, eller efter at begge spillere har klaret cuttet, betragtes den anden spiller som vinder. Hvis en spiller bliver diskvalificeret i 3. eller 4. runde, og den anden spiller i match væddemålet tidligere ikke har klaret cuttet, vil den diskvalificerede spiller blive betragtet som vinder.

Hvis ingen af de to spillere gennemfører to runder, vil spilleren med den laveste score i 1. runde blive betragtet som vinder ved afslutning af væddemålet. Hvis ingen af spillerne gennemfører én runde, vil væddemål på matchen være ugyldige. Kun gennemførte runder tælle med.

### **Væddemål på to, tre, fire bold:**

Væddemålene er gyldige, når spillerne har slået ud fra tee sted ved første hul. Hvis en runde afbrydes, er væddemål på den runde ugyldige.

## **HOCKEY (ikke Ishockey)**

Alle kamp markeder vil blive afgjort efter officiel reguleret tid (fastsat af turneringsarrangøren), medmindre andet er angivet. Den officielle regulerede tid må være fuldført for at væddemålene står ved magt, medmindre andet er angivet.

Hvis en kamp bliver afbrudt før det fastsatte antal minutter er spillet, vil alle væddemål blive annulleret, på nær de markeder der ubetinget er blevet afgjort.

Hvis en kamp udskydes og planlægges til næste dag vil væddemålene fortsat gælde.

Hvis en kamp ikke længere spilles på den annoncerede kampplads, vil væddemålet stadig gælde. Dette gælder så længe kamppladsen ikke er ændret til modstanderholdets hjemmebane.

## HÅNDBOLD

Resultatet afgøres efter stillingen ved afslutning af ordinær spilletid UDEN tillægstid, hvis en sådan spilles.

Enhver håndboldkamp der afbrydes før afslutningen af den ordinære spilletid vil blive annulleret, undtagen de væddemål, hvis udfald allerede er bestemt på tidspunktet af afbrydelsen.

### Handicap:

Et hold tildes et handicap, der gælder for det samlede antal vundne point. Hele kampen skal gennemføres. I modsat fald er alle væddemål ugyldige.

### Handicap første halvleg:

Et hold tildes et handicap, der gælder for det samlede antal vundne point i første halvleg. Hele halvlegen skal gennemføres. I modsat fald er alle væddemål ugyldige.

## ISHOCKEY

Resultatet betragtes som stillingen ved afslutning af ordinær spilletid, UDEN eventuel ekstra spilletid. Dette gælder for alle markeder, med undtagelse af "moneyline", hvilket inkluderer overtid, og periode væddemål. Væddemål på 3. periode er uden overtid. Hvis en kamp slutter 0-0, vil alle første/sidste hold scorere være ugyldige. For væddemål indeholdende ulige/lige antal mål vil et 0-0 resultat blive betragtet som lige.

## KAMPSPORT (boksning og diverse kampsportsdiscipliner)

### Udskudte kampe:

Væddemål gælder i 30 dage. Hvis en deltager erstattes af en substitut, vil alle væddemål for kampen være ugyldige.

### Runde for runde væddemål:

Hvis en af deltagerne ikke er klar, når næste runde ringes ind, bliver modstanderen betragtet som vinder af kampen i den forrige runde. Hvis kampen af en eller anden årsag afgøres på point, før det fulde antal runder er gennemført, afregnes væddemål ved den runde, hvor kampen stoppes. Væddemål, der angiver «vinder på point» betragtes kun som vundet, hvis det fulde antal runder gennemføres. Der udloddes præmie for 'uafgjort', og når det er udfaldet af kampen, vil væddemål på bokserne som vinder være tabt.

## MOTORCYKEL RACERLØB

### Resultater:

Hvis den pågældende kører ikke stiller op/deltager i den pågældende turnering vil væddemålet blive betragtet som værende tabt. De indledende kørsler (opvarmning) udgør løbets start. Podieplaceringerne bruges til at afgøre 1., 2. og 3. plads ved afgørelse af væddemål.

### Pole Position:

Hvis den pågældende kører ikke stiller op/deltager i den pågældende turnering vil væddemålet blive betragtet som værende tabt.

Vinderen er den kører, der noteres for den hurtigste tid i den officielle kvalificeringsperiode. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål.

#### **Hurtigste runde:**

Køreren, der noteres for løbets hurtigste runde, er vinder. Efterfølgende diskvalifikation eller frafald tæller ikke med ved væddemål.

#### **Væddemål på løbet (H2H):**

Resultatet fastlægges efter de officielle klassifikationer. I tilfælde af, at ingen af kørerne gennemfører hele løbsdistancen, vil antal gennemførte runder blive anvendt ved afgørelse af væddemål. Hvis begge kørere gennemfører samme antal runder uden at gennemføre hele løbet, vil alle væddemål på kampen være ugyldige. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål.

#### **Gruppevæddemål:**

Kører ikke - ingen væddemål. I tilfælde af, at en kører udgår, vil en fratæknung som beskrevet under 'særlige regler' være gældende. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål.

#### **Sammenhængende udfald:**

Samme kører kan ikke indgå i flere væddemål.

Eksempel:

V. Rossi som vinder, placering, vinder af løbet og vinder af pole position. Hvis et væddemål på sammen-hængende udfald godkendes fejlagtigt, vil indsatsen blive fordelt ligeligt på enkeltvæddemål for hvert udvalgt udfald. (Se punkt. 13.)

Ved MotoGP arrangementer, der udsættes og ikke afsluttes, og hvor omkørsel ikke gennemføres, vil alle væddemål knyttet til begivenheden være ugyldige 72 timer efter det oprindelige starttidspunkt, og indsatsen tilbagebetales på kundens anmodning.

## **MOTORLØB**

#### **Løbsresultat:**

All in - deltager eller deltager ikke. Hvis den pågældende kører ikke stiller op/deltager i den pågældende turnering vil væddemålet blive betragtet som værende tabt. Den indledende kørsel (opvarmning) udgør løbets start. Podie-placeringerne bruges til at afgøre 1., 2. og 3. plads ved afgørelse af væddemål, uanset efterfølgende protester. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål.

#### **Pole Position:**

Hvis den pågældende kører ikke stiller op/deltager i den pågældende turnering vil væddemålet blive betragtet som værende tabt. Vinderen er den kører, der noteres for den hurtigste runde på den pågældende dag. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med.

### **Hurtigste runde:**

Køreren, der noteres for den hurtigste runde den pågældende dag. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål.

### **Væddemål på løbet:**

Resultatet fastlægges efter de officielle FIA-klassifikationer. Hvis ingen af kørerne gennemfører, afgøres væddemålet efter antal gennemførte runder. Hvis begge kørere gennemfører samme antal runder uden at gennemføre løbet, vil væddemålene være ugyldige. I det tilfælde at en eller flere kørere i et løbs-væddemål ikke stiller til start i løbet vil væddemål på dette løbsvæddemål blive annulleret. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål.

### **Kvalificerer sig/kvalificerer sig ikke:**

Opvarmningsrunden tæller ikke med ved væddemål indgået på kvalificerer sig/kvalificerer sig ikke.

En bil, der ikke starter i selve løbet efter opvarmningsrunden, betragtes som udeblevet fra start og afregnes til odds 1,00. Resultatet er det, der officielt udsendes af FIA, undtaget under ovennævnte omstændigheder, hvor SB's regler gøres gældende. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål. Maksimalt 8 udvalg på "kvalificerer sig/kvalificerer sig ikke" er tilladt i ét væddemål. Højeste udbetaling på væddemål, der inkluderer valget kvalificerer sig/kvalificerer sig ikke, er 75.000 DKK.

### **Første kører der udgår:**

Resultatet fastlægges efter de officielle FIA-klassifikationer. Hvis mere end én kører udgår i samme hændelse, er regler for dødt løbe gældende. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål.

### **Gruppevæddemål:**

Kører ikke - ingen væddemål.

I tilfælde af, at en kører udgår, vil en fratrækning som beskrevet under 'særlige regler' være gældende. Efterfølgende diskvalifikation eller opgivet pole position tæller ikke med ved væddemål.

### **Sammenhængende udfald:**

Samme kører kan ikke indgå i flere Formel-1 væddemål.

Eksempel: L. Hamilton som vinder, placering, vinder af løbet og hurtigste runde. Hvis et væddemål på sammen hængende udfald godkendes fejlagtigt, vil indsatsen blive fordelt ligeligt på enkeltvæddemål for hvert udvalgt udfald (se punkt. 13).

Hvis løbet standses eller udsættes og ikke køres igen eller afsluttes inden for 72 timer, vil alle tilknyttede væddemål være ugyldige, og indsatsen tilbagebetales på kundens anmodning.

### **Vil der være en Safety Car Periode under løbet?**

En Safety Car Periode betyder at en Safety Car kører i front af den førende bil i løbet. Starter løbet med en Safety Car, så vil alle væddemål i forhold til Safety Car marked blive afgjort som JA. Hvis løbet slutter under Safety Car vilkår men uden at en Safety Car havde tid til at komme i front af den

førende bil i løbet så vil alle væddemål blive afgjort som JA. Virtuelle Safety  
Car perioder gælder ikke.

## **NETBALL**

### **Kampvæddemål**

Væddemål accepteres på 1-2 grundlag Ekstra tid og forlænget ekstratid tæller med.

Hvis en kamp afbrydes eller udskydes til at finde sted næste dag vil væddemål på kampen være gyldige.

Hvis en kamp ikke længere spilles på den annoncerede kampplads, vil væddemålet stadig gælde. Dette gælder så længe kamppladsen ikke er ændret til modstanderholdets hjemmebane.

### **Handicap Væddemål**

Ekstratid og forlænget Ekstra tid tæller med.

Hvis en kamp afbrydes eller udskydes til at finde sted næste dag vil væddemål på kampen være gyldige.

Hvis en kamp ikke længere spilles på den annoncerede kampplads, vil væddemålet stadig gælde. Dette gælder så længe kamppladsen ikke er ændret til modstanderholdets hjemmebane.

## **RUGBY**

Resultatet afgøres efter stillingen ved kampens afslutning UDEN tillægstid.

Ved aflyste eller udsatte kampe vil væddemål være ugyldige, med mindre der spilles den efterfølgende dag, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er kendt på det tidspunkt, hvor kampen standses, f.eks. First Try scorer.

## **SEJLSPORT**

Deltager må passere startlinen for at væddemålet skal være gyldigt ellers vil væddemålet blive erklæret ugyldigt og indsatsen returneret.

Podie placeringerne vil afgøre den endelige placering og væddemålet opgøres på denne baggrund. Efterfølgende diskvalifikation og /eller appeller vil ikke påvirke væddemålets afgørelse.

## **SNOOKER**

### **Vinderspil:**

All in deltager / deltager ikke

### **Kamp/frame væddemål:**

I det tilfælde at en kamp starter men ikke fuldføres vil alle væddemål på den kamp/frame blive annulleret. Hvis den pågældende spiller ikke stiller op/deltager i den pågældende turnering vil væddemålet blive annulleret og afgjort til odds 1.00.

## **SPEEDWAY**

### **Holdkørsler:**

Direkte og handicap væddemål afgøres efter de officielle konkurrenceregler. Mindst 12 heat skal gennemføres, for at handicap og under/over væddemål er gyldige. Hvis en holdkørsel afbrydes før 12 gennemførte heat, vil alle handicap og under /over væddemål være ugyldige.

### **Grand Prix/Individuelle løb:**

For individuelle kørsler afgør podieplaceringerne ved konkurrencens afslutning væddemål.

### **Kører under/over point:**

Kun point scoret i en kørers første fem kørsler i en konkurrence tæller med i væddemål. Eventuelle tildelte bonuspoint, for eksempel med jokere, tæller ikke med.

## **STRAND FODBOLD**

Alle markeder på kampen vil blive afgjort efter den ordinær kamptid (dette fastsættes af turneringsarrangøren).

Hvis en kamp bliver afbrudt før det fastsatte antal minutter er spillet, vil alle væddemål blive annulleret, på nær de markeder der ubetinget er blevet afgjort.

Hvis en kamp udskydes og planlægges til næste dag vil væddemålene fortsat gælde.

Hvis en kamp ikke længere spilles på den annoncerede kampplads, vil væddemålet stadig gælde.

Dette gælder så længe kamppladsen ikke er ændret til modstanderholdets hjemmebane.

## **TENNIS**

### **Vinderspil:**

Hvis den pågældende spiller ikke stiller op/deltager i den pågældende turnering vil væddemålet blive betragtet som værende tabt.

### **Væddemål på kampen:**

I tilfælde, hvor en kamp påbegyndes men ikke spilles færdig, vil alle væddemål på kampen/sæt være ugyldige, undtagen de væddemål hvis udfald allerede er bestemt på tidspunktet af afbrydelsen. Væddemål på første sæt vil være gyldige, forudsat at første sæt spilles færdigt. Hvis en tenniskamp bliver forsinket uanset årsag, for eksempel ændret tidsplan eller dårligt vejr, vil det officielle resultat blive anvendt, og alle væddemål vil være gyldige, indtil resultatet foreligger. Hvis en spiller ikke stiller til start vil væddemålet blive annulleret og sat til odds 1.00

### **Under/over første sæt:**

Samlet antal partier spillet i første sæt. Hvis sættet ikke spilles færdigt, vil alle væddemål være ugyldige, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er kendt på det tidspunkt, hvor kampen standses.

Eksempel:

Hvis Federer - Nadal standses ved en stilling på 5-5, vil alle væddemål på over 9,5 partier vinde, og alle væddemål på under 9,5 partier tabe, og alle væddemål på både under og over 10,5 partier vil være ugyldige.

### **Korrekt score:**

Forudsætte endelig sætscore for kampen. Hvis en kamp, der skulle spilles i 3 sæt, uforvarende tilbydes som 5 sæt, eller omvendt, vil alle væddemål på korrekt score være ugyldige. Hvis kampen ikke spilles færdig, er alle væddemål ugyldige.

**Korrekt score første sæt:**

Forudsig endelig score for første sæt. Hvis første sæt ikke spilles færdigt, er alle væddemål ugyldige.

**Total antal partier:**

Hvor mange partier spilles der i det pågældende sæt.

*Eksempel:*

Federer - Nadal kampen afbrydes ved 5-5 i 1. sæt. Væddemål på 1. sæt under 9,5 partier afgøres som tabt, væddemål på 1. sæt over 9,5 partier afgøres som vundet. Væddemål på under eller over 10,5 partier afgøres som ugyldige.

**Total antal sæt:**

Hvor mange sæt spilles i kampen. I det tilfælde at en kamp bliver afbrudt ved stillingen 1-1 i sæt (i en 3 sæts kamp) eller 2-2 i sæt (i en 5 sæts kamp) vil vindere være respektive 3 og 5 sæt. Væddemål på andre antal af sæt vil blive betragtet som tabt. Hvis kampen af en eller anden årsag ændres til en lavere antal sæt i forhold til det annoncerede antal sæt vil alle væddemål på total antal sæt blive annulleret.

*Eksempel:*

I En Davis Cup match ændres antallet af sæt fra 5 til 3 da det er en "Dead Rubber" kamp

**Under/over:**

Det totale antal sæt spillet i hele kampen. Hvis der af en eller anden årsag ændres i antallet af sæt i forhold til det planlagte antal sæt, vil væddemål på Under/Over på total antal sæt i kampen blive annulleret. I det tilfælde der er en Super Tiebreak i kampen, vil denne Super Tiebreak tælle som ét parti. (En Super Tiebreak forekommer i en double kamp når scoren i sæt er 1-1 i en 3 sæts kamp).

*Eksempel:*

Hvis Federer – Nadal bliver afbrudt ved stillingen 6-4 4-6 4-6 3-2 så er alle væddemål over 32.5 sæt som vundne og alle væddemål under 32.5 sæt som tabte. Alle væddemål på både under og over 36.5 sæt vil være ugyldige.

**Spiller handicap:**

En spiller/spillere tildeles et handicap, der gælder for det samlede antal vundne partier.

**Spilles en tiebreak i kampen:**

Bliver der spillet en tiebreak i kampen?

**SÆRLIGE REGLER FOR TENNIS****H2H Samlet**

Forudsig hvilken af de tilbudte spillere der når længst i turneringen. Hvis begge spille når samme runde af turneringen vil den spiller der har vundet flest i hele turneringen blive udråbt som vinder. Hvis begge spillere har vundet samme antal sæt annulleres væddemålet. Hvis en eller flere af de valgte spillere ikke deltager i turneringen vil væddemålet blive annulleret. En spiller er at betragte som deltager i turneringen hvis han fuldfører mindst en single kamp i en første runde kamp.



## H2H Serve-esser

Forudsig hvilken af de tilbudte spillere der vil score flest serve-esser i en hel turnering, kvalifikationsturnering er ikke inkluderet. Hvis en eller flere af de valgte spillere ikke deltager i turneringen vil væddemålet være ugyldigt. En spiller er at betragte som deltager i turneringen hvis han fuldfører mindst en single kamp i en første runde kamp. Hvis begge spillere opnå samme antal serve-esser vil væddemålet blive annulleret. Turneringens officielle hjemmeside vil være eneste reference sted.

## 1X2 Runde i Turneringer

Forudsig hvilken af de tilbudte spillere der når længst i deres respektive turneringer. Mulige udfald: 1 (Spiller 1 når længst i sin respektive turnering), X (de 2 spillere når samme runde i deres respektive turneringer), 2 (Spiller 2 når længst i sin respektive turnering). Hvis begge spillere vinder deres respektive turneringer vil væddemålet blive afgjort som X. Hvis begge spillere når finalen i deres respektive turneringer, men kun en af dem vinder vil han blive sat som vinder. Hvis en eller bege spillere ikke deltager i en turnering vil væddemålet blive annulleret. En spiller er at betragte som deltager i turneringen hvis han fuldfører mindst en single kamp i en første runde kamp.

## VOLLEYBAL

### Væddemål på kampen:

Resultatet fastsættes som stillingen ved afslutning af ordinær spilletid. Hele kampen skal spilles. I de tilfælde, hvor kampen startes, men ikke bliver spillet færdig vil alle væddemål være ugyldige, undtagen de væddemål hvis udfald allerede er bestemt på tidspunktet af afbrydelsen.

### Væddemål på sæt:

Hele kampen skal spilles. I modsat fald er alle væddemål ugyldige, med mindre resultatet af det pågældende væddemål allerede er afgjort. Hvis der uforvarende er udbudt et væddemål med forkert antal sæt annulleres alle væddemål. Golden Sets tæller ikke med.

### Handicap:

Et hold tildeles et handicap, der gælder for det samlede antal vundne sæt. Hele kampen skal gennemføres. Goldensets tæller ikke med.

### Vinder af 1. sæt:

Hvilket hold fører ved afslutningen af 1. sæt?

### Resultat efter 2 sæt:

Hvad bliver resultatet efter 2. sæt?

### Samlet pointantal kamp/sæt:

Antal point der scores af begge hold kombineret i kampen/sæt. Goldensets tæller ikke med.

### Kommer man ud i et 5. sæt?:

Scoren skal være lige ved afslutningen af 4. sæt, for at 'ja' er det vindende svar. Hvis kampen afbrydes, før 4. sæt er spillet færdigt, er alle væddemål ugyldige.

Hvis væddemålstypen uforvarende tilbydes for en kamp, der spilles til bedst af 3 sæt, vil alle væddemål være ugyldige.

I tilfælde af, at dommeren idømmer fratrækning af point, vil de officielle resultater blive anvendt til at afgøre væddemålene, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede forelå på det tidspunkt, hvor pointfratrækningen blev idømt.

## **VANDPOLO**

Resultatet afgøres efter de officielle resultater er offentliggjort, UDEN tillægstid hvis en sådan spilles. I de tilfælde, hvor kampen startes, men ikke bliver spillet færdig vil alle væddemål være ugyldige, undtagen de væddemål hvis udfald allerede er bestemt på tidspunktet af afbrydelsen.

## **VINTERSPORT**

### **Vinderspil:**

Hvis den pågældende spiller ikke stiller op/deltager i den pågældende turnering vil væddemålet blive betragtet som værende tabt. Regler for dødt løb kan blive anvendt.

Væddemål afgøres efter de officielle resultater offentliggjort af de officielle sportsforbund (f.eks. International Biathlon Union). I tilfælde af diskvalifikation, vil podieplaceringerne blive anvendt til afgørelse af væddemål (se særregler, ændrede resultater).

### **Væddemål på løb (direkte):**

Resultat fastlægges efter de officielle klassifikationer.

### **Head to Head væddemål:**

Resultatet fastlægges efter de officielle klassifikationer. Hvis en eller flere deltagere ikke deltager stiller til start vil alle væddemål være ugyldige.

### **Styrtløb og Super G:**

Alle skiløbere skal forlade startboksen, og mindst én deltager skal gennemføre løbet, for at væddemål er gyldige. Hvis ingen skiløbere gennemfører, vil alle væddemål være ugyldige.

### **Slalom og storslalom:**

Alle skiløbere skal forlade startboksen, og mindst én deltager skal gennemføre begge gennemløb, for at væddemål er gyldige.

### **Nordisk kombination:**

Både skihoppere og skiløbere skal starte i både konkurrencens 1. og 2. del, for at vindespil og H2H er gyldige.

Hvis ingen tilmeldte skihoppere/skiløbere gennemfører 2. del af konkurrencen, vil alle vindespil og H 2 H være ugyldige.

### **Skihopp:**

Alle skihoppere skal hoppe i mindst første runde, for at væddemål er gyldige.

### **Vinderspil for alle andre vintersportsdiscipliner:**

Alle skiløbere, hold, skihoppere skal løbe over startlinjen, og mindst én deltager skal gennemføre løbet, for at væddemål er gyldige. Ved

udsættelse af en konkurrence (f.eks. på grund af vejrforhold) vil alle væddemål være gyldige, indtil konkurrencen afvikles. Hvis konkurrencen flyttes til et andet afholdelsessted, vil alle valg for den begivenhed være ugyldige og afregnes til odds 1,00.

### **Vægtløftning**

Deltagerne skal minimum prøve at løfte en gang før væddemålet tæller. Podie præsentationen vil afgøre væddemålene. Efterfølgende diskvalifikation og /eller appeller vil ikke påvirke væddemålets afgørelse.

### **Særlige regler for fodbold**

Alle væddemål, med undtagelse af 'Vinderspil', 'kvalificerer sig til næste runde', 'kun første/anden halvleg', 'under/over mål i første/anden halvleg' og 'korrekt score i første / anden halvleg' afgøres efter resultatet ved afslutningen af 90 min. spil, der inkluderer tillægstid men ikke officiel forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer.

I de følgende tilfælde er det op til spilleren at kende varigheden af kampen/begivenheden, evt. tvister vil ikke give ret til en annullering af væddemålet.

I tilfælde af kampe hvor ordinær tid er over 90 minutter + tillægstid (overtid og straffesparkskonkurrence er ikke en del af ordinær tid) alle væddemål på endeligt resultat og korrekt score vil være gældende som normalt, hvorimod alle øvrige væddemål vil blive annulleret med mindre resultatet er fastsat i løbet af de første 90 minutter.

F.eks Milan-Monza 2-1 efter aftalte 90 minutter, herefter 4-1 efter klubberne aftalte at spille yderligere 45 minutter. Alle væddemål på over 2,5 mål vil være gældende, hvorimod væddemål på over 3,5 mål vil blive annulleret.

I nogle tilfælde kan kampe sættes til at vare mindre end 90 minutter, og i de tilfælde vil væddemål blive afgjort ved den fastlagte spilletid, f.eks. sættes kvindernes kampe til 80 minutter og afgøres ifølge resultatet efter 80 minutters spil.

Det mindste antal valgte væddemål, der er nødvendigt for en godkendelse vil være angivet på SB's software.

Det er spillerens ansvar at have kendskab til kampens længde og tvister over planlagt kamptid vil ikke give overvejelser om annullering af væddemålet.

I det tilfælde at en kamp spilles i 3 separate perioder (f.eks. en venskabs kamp der spilles som 3 x 30 min.) vil alle halvlegs og 2. halvlegs væddemål være ugyldige og afgøres til odds 1,00. Alle halvleg/ Fuld tid væddemål vil også være ugyldige og afgøres til odds 1,00.

I det tilfælde at en kamp spilles i 4 separate lige lange perioder (f.eks. en venskabs kamp der spilles som 4 x 25 min) vil halvlegs væddemål blive afgjort efter de 2 første perioder af kampen, mens 2. halvlegs væddemål afgøres efter de 2 sidste perioder. Halvleg7 Fuldtid væddemål afgøres på samme grundlag.

### **Officiel tidstagning (Dommer)**

Kampens dommer er ansvarlig for at beslutte hvornår hver halvleg slutter. SB kan ikke holdes ansvarlig for at dommeren ikke lader kampen spille den fulde tildelte kamptid (tillægstid eller andet).

Twister vedr. planlagt spilletid vil ikke give overvejelser til annullering af væddemål.

*Eksempel:*

I en venskabskamp beslutter dommeren sig til at fløjte kampen af efter 87 minutter, derfor vil væddemål på kampen gælde da den officielle tidstager (dommeren) har valgt at kampen er afsluttet og væddemål afgøres som en normal kamp der er færdig.

### Turneringsregler

Når en turnering eller mini-turnering spilles i et land, trækkes der lod af den officielle turneringsarrangør (FIFA, UEFA, osv.) og det kan forekomme at det land der er turneringsvært bliver trukket som udehold og vil blive præsenteret som dette af den officielle turneringsarrangør.

*Eksempel:*

Verdensmesterskabet afholdes i Brasilien i og en kamp trækkes som Mexico – Brasilien, derfor vil denne kamp blive tilbudt som Mexico-Brasilien og IKKE Brasilien-Mexico. Kunden bør selv være opmærksom på dette.

Det mindste antal valg der er nødvendig for at validere et væddemål er indikeret af SB's væddemåls software.

Hvis en spiller kommer på banen på et tidspunkt i løbet af de 90 minutter, betragtes han som gyldig for alle væddemål, sidste målscore, angriber /dobbel angriber, uanset hvor længe han er på banen.

Ved væddemål om første mål scorer, hvor spilleren ikke deltager i kampen eller kommer på banen, efter det første mål er scoret, er væddemålet ugyldigt.

Ved væddemål om sidste målscore, hvor spilleren ikke deltager i kampen, er væddemålet ugyldigt.

### Under/Over 0,5, 1,5, 2,5, 3,5 eller 4,5 mål:

Det samlede antal mål scoret af begge hold i den fulde spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med. Hvis en kamp afbrydes, før den fulde officielle spilletid er afviklet, vil væddemålene være ugyldige, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er afgjort, når kampen stoppes.

*Eksempel:*

Hvis Juventus - Milan standses ved en stilling på 2-1, vil alle væddemål på over 2,5 mål vinde, og alle væddemål på under 2,5 mål tabe, og alle væddemål på både under og over 3,5 mål vil være ugyldige.

### Under/Over 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, og 4,5 mål, kun første halvleg:

Det samlede antal mål scoret af begge hold frem til pausen mellem halvlegene. Hvis en kamp afbrydes, før den fulde officielle spilletid for første halvleg er afviklet, vil væddemålene være ugyldige, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er afgjort, når kampen stoppes.

### Under/Over 0,5, 1,5, 2,5, 3,5, og 4,5 mål, kun anden halvleg:

Det samlede antal mål scoret af begge hold i anden halvleg. Hvis en kamp afbrydes, før den fulde officielle spilletid for anden halvleg er afviklet, vil væddemålene være ugyldige, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er afgjort, når kampen stoppes. Forlænget spilletid tæller ikke med.

#### **Under/Over og antal mål pr. hold:**

Det samlede antal mål scoret af det givne hold i den fulde spilletid. Hvis en kamp afbrydes, før den fulde officielle spilletid er afviklet, vil væddemålene være ugyldige, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er afgjort, når kampen stoppes. Forlænget spilletid tæller ikke med.

#### **Vinder og holder nullet:**

Det hold der er spillet på, skal vinde kampen uden modstanderen scorer. Hvis en kamp afbrydes, før den fulde officielle spilletid er afviklet, vil væddemålene være ugyldige. Forlænget spilletid tæller ikke med.

#### **Slutresultat og Under/over: u/o 1,5, u/o 2,5, u/o 3,5, u/o 4,5**

Forudsig slutresultatet kombineret med under/over mål. F.eks. vil et væddemål på X og Under 2,5 mål, være vundet, hvis slutresultatet er 0-0 eller 1-1. Hvis en kamp afbrydes, før den fulde officielle spilletid er afviklet, vil væddemålet være ugyldigt. Forlænget spilletid tæller ikke med.

#### **Slutresultat 1. halvleg og Under/over 1,5 mål**

Forudsig slutresultat af 1. halvleg kombineret med under/over 1,5 mål.

#### **Slutresultat 1. halvleg og Score/ikke score 1. halvleg**

Forudsig slutresultat af 1. halvleg kombineret med scorer/ikke score 1. halvleg

#### **Score/ikke score 1. halvleg og Score/ikke score 2. halvleg**

Forudsig score/ikke score 1. halvleg kombineret med score/ikke score 2. halvleg

#### **Slutresultat Dobbeltchance og Under/over 2,5 mål**

Forudsig dobbeltchance slutresultat kombineret med under/over 2,5 mål

#### **Slutresultat Dobbeltchance og Score/ikke score**

Forudsig dobbeltchance slutresultat kombineret med score/ikke score

#### **Slutresultat Score/ikke score og Under/over 2,5 mål**

Forudsig score/ikke score slutresultat kombineret med under/over 2,5 mål

#### **MultiGoal Extra**

Forudsig total antal mål i kampen, de mulige valg er 0,1,2,3 – 1,2,3 – 2,3,4 – 3,4,5 – 4,5,6 – 0,1,2 – 1,2 – 3,4 – 4,5 – 5,6 – 6+

#### **Halvtid eller Fuldtid**

Forudsig resultatet af de 2 halvlege, de mulige valg er

- 1- Hjemmehold vinder 1. halvleg eller vinder hele kampen
- X- Uafgjort efter 1. halvleg eller uafgjort efter hele kampen
- 2- Udehold vinder 1. halvleg eller vinder hele kampen

#### **Handicap 1-0, 0-1, 2-0, 0-2, 3-0, 0-3, 4-0, 0-4:**

Kunden kan vælge 1, X eller 2 på den valgte kamp, og handicap vil blive anvendt i overensstemmelse hermed.

Hvis en kamp afbrydes, før den fulde officielle spilletid er afviklet, vil væddemålet være ugyldigt. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Direkte forudsigtelse:**

Forudsigt vinderne af 1. og 2. pladsen i individuelle grupper eller ligaer i korrekt rækkefølge.

**FODBOLD EKSTRA's**

Alle resultater for de nedenstående markeder vil blive afgjort på baggrund af den respektive turnerings officielle hjemmeside.

For alle væddemål på disse markeder gælder det at Forlænget Spilletid IKKE tæller med.

**Hjørnespark i alt i kampen:**

Kun gennemførte hjørnespark (ikke tildelte hjørnespark) i den pågældende kamp tæller med. Hjørnespark i forlænget spilletid tæller ikke med.

**Uddelte kort i alt i kampen:**

Der gives point for hvert kort, der gives i den pågældende kamp, på følgende basis:

Gult kort = 10 point.

Rødt kort = 25 point.

Maksimalt antal point, der kan tildeles til en spiller i kampen er 35 point.

Det samlede antal kort givet til spillere på begge hold lægges sammen til det endelige pointantal. Kort givet i forlænget spilletid tæller ikke med.

**Første kort:**

Hvilken spiller får først et kort i kampen? Hvis mere end én spiller får et kort i forbindelse med samme hændelse i kampen, er det spilleren, som dommeren først viser kortet, der betragtes som vinder. Kun inden for ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Bliver der givet et rødt kort:**

Vil en af spillerne få et rødt kort i den ordinære spilletid? Forlænget spilletid tæller ikke med.

Kort er kun gældende for spillere på banen. Kort vist til spillere uden for banen, trænere, managers og øvrige omkring holdet er ikke gældende. Dette gælder for alle markeder vedr. kort og kortpoint.

**Bliver der dømt straffespark:**

Bliver der dømt straffespark i løbet af den ordinære spilletid?

Forlænget spilletid tæller ikke med.

**1X2 Hjørnespark:**

Hvilket hold får flest hjørnespark?

**1X2 Kortpoint i kampen:**

Hvilket hold får flest kortpoint i kampen?

**1X2 Gule kort i kampen:**

Hvilket hold får flest gule kort i kampen?

**1X2 Røde kort i kampen:**

Hvilket hold får flest Røde kort i kampen?

**1X2 Første kort i kampen:**

Hvilket hold får først et kort i kampen?

**Målscorer Ja/Nej:**

En spiller scorer / Scorer ikke i kampen – hele kampen.

*For de følgende væddemål tæller Forlænget Spilletid med.*

**1X2 Boldbesiddelsesprocent:**

Hvilket hold vil have den højeste boldbesiddelsesprocent?

**1X2 Skud på mål:**

Hvilket hold har flest skud på mål?

**1X2 Total antal afslutninger:**

Hvilket hold har det højeste totale antal afslutninger?

**1X2 Begåede frispark:**

Hvilket hold begår flest frispark?

**1X2 Offsides:**

Hvilket hold får flest offsides?

**Vinder og Score/ikke score:**

Væddemål på kombination af markeder på fodbold "1X2" og "Score/ikke score" (f.eks. Roma-Milan: 1 + begge hold scorer JA, X + begge hold scorer JA, 2 + begge hold scorer JA, 1 + begge hold scorer NEJ, X + begge hold scorer NEJ, 2 + begge hold scorer NEJ)

**Halvleg dobbelt chance:**

Væddemål på dobbelt chance for 1. halvleg alene (f.eks. Juventus-Inter 1-0;

1. halvleg resultat alene inkluderer 1X halvleg) 2. Halvleg dobbelt chance:

Væddemål på dobbelt chance for 2. halvleg alene (f.eks. Juventus-Inter 1-0;

2. halvleg resultat alene inkluderer 1X 2. halvleg)

**Halvleg score/ikke score:**

Væddemål på hjemmeholdet / Udeholdet til at score/ikke score i 1. halvleg

alene (f.eks. Juventus-Roma 0-1; 1. halvleg resultat alene inkludere

Juventus scorer ikke, Roma scorer)

**2. Halvleg score/ikke score:**

Væddemål på hjemmeholdet / Udeholdet til at score/score ikke i 2. halvleg

alene (f.eks. Juventus-Roma 0-1; 2. halvleg resultat alene inkludere

Juventus scorer ikke, Roma scorer)

**Halvleg Go & Score:**

Væddemål på at begge hold scorer / scorer ikke i 1. halvleg alene (f.eks.

Juventus-Roma 1-1 ved halvleg – resultat Begge hold scorer i 1. halvleg)

**2. Halvleg Go & Score:**

Væddemål på at begge hold scorer / scorer ikke i 2. halvleg alene (f.eks.

Juventus-Roma 1-1 efter 1. halvleg og slutresultat 1.1 – resultat begge hold

scorer ikke i 2. halvleg)

**Hjemmehold scorer i begge halvlege:**

Væddemål på Hjemmeholdet scorer i begge halvlege (f.eks. Juventus-Roma – spil på "Hjemmehold scorer i begge halvlege": Halvleg/Fuldtid 1-0/3-1, væddemålet vinder da Juventus har scoret mindst et mål i 1. halvleg og mindst et mål i 2. halvleg.)

**Udehold scorer i begge halvlege:**

Væddemål på Udeholdet scorer i begge halvlege (f.eks. Juventus-Roma – spil på "Udehold scorer i begge halvlege": Halvleg/Fuldtid 0-1/1-3, væddemålet vinder da Roma har scoret mindst et mål i 1. halvleg og mindst et mål i 2. halvleg.)

**Vinder begge halvlege:**

Væddemål på Hjemmeholdet vinder begge halvlege separat (f.eks. Juventus-Roma og spil på "Hjemmeholdet vinder begge halvlege" Halvleg/Fuldtid 1-0/3-1; væddemålet vinder da Juventus vandt 1. halvleg med 1-0 og 2. halvleg med 2-1) Væddemål på Udeholdet vinder begge halvlege separat (f.eks. Juventus-Roma og spil på "Udeholdet vinder begge halvlege" Halvleg/Fuldtid 0-1/1-3; væddemålet vinder da Roma vandt 1. halvleg med 0-1 og 2. halvleg med 1-2).

**Væddemål på nedrykning:**

Et hold, der slutter i en ligas normale nedrykningsposition ifølge den pågældende ligas kriterier før sæsonstart, er vinder. Alle holdets ligakampe skal være afviklet. Hvis et hold rykker ned af andre årsager end de normale nedrykningsregler. F.eks.: pointfradrag efter sæsonens start, regnes ikke som vindere, og væddemål afgøres som ugyldige.

**Vinder overskydende mål:**

Forudsigt vinderholdet og hvor mange mål, de vinder med. Kun inden for ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Sidste hold der scorer:**

Hvilket hold scorer kampens sidste godkendte mål? Kun inden for ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Holdmål:**

Hvor mange godkendte mål scorer et hold? Kun inden for ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Draw No Bet:**

Hvis kampen slutter uafgjort, afgøres alle væddemål til odds 1,00. Kun inden for ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Mål scoret, 15 min. interval:**

Kampen deles op i 15 minutters intervaller (fra kick-off til 14.59, 15.00 til 29.59, 30.00 til afslutning af 1. halvleg, start på 2. halvleg til 59.59, 60.00 til 74.59, 75.00 til afslutning af 2. halvleg). Væddemål på « bliver der scoret mål i hvert interval: ja eller nej »?



**Kort uddelt, 15 min. interval:**

Kampen deles op i 15 minutters intervaller (fra kick-off til 14.59, 15.00 til 29.59, 30.00 til afslutning af 1. halvleg, start på 2. halvleg til 59.59, 60.00 til 74.59, 75.00 til afslutning af 2. halvleg).

Væddemål på « bliver der uddelt gult eller rødt kort i hvert interval: ja eller nej »?

**Asiatisk handicapspil:**

Handicap kan variere fra 0 for to ligestillede hold til et vilkårligt antal mål ved ulige kamp. Hvis handicap er 0, er holdet, der scorer flest mål vinder. Hvis kampen ender uafgjort, betales indsatserne tilbage.

**Handicap med helt målantals:**

(F.eks. 0, 1, 2, 3, etc.): Hvis antal mål for hvert hold er lige efter modregning af handicap, betales indsatsen tilbage.

Eksempel:

Arsenal - Everton, hvor Arsenal er favoritter og handicap er -1. Et væddemål på Arsenal betyder, at de skal vinde med mere end 1 mål, for at væddemålet er vundet. Et væddemål på Everton betyder, at de skal enten vinde eller spille uafgjort, for at væddemålet er vundet. Hvis Arsenal vinder med præcis 1 mål, er væddemålet ugyldigt.

**Handicap med halvt målantals:**

(F.eks. 0,5, 1,5, 2,5, E T C.) Denne type væddemål vil altid blive vundet eller tabt, da uafgjort ikke kan forekomme.

Eksempel:

Tyskland - Danmark, hvor Tyskland er favoritter og handicap er -1,5. Et væddemål på Tyskland betyder, at de skal vinde med mere end 1 mål. Et væddemål på Danmark betyder, at de ikke må tabe med mere end 1 mål.

**Delt handicap:**

Her deles indsatsen ligeligt mellem to væddemål. Én halvdel af væddemålet er på et handicap med helt målantals, og den anden halvdel af væddemålet er på et handicap med halvt målantals. Hvis handicap er -1,25, vil halvdelen af væddemålet blive satset på -1,0 og den anden halvdel på -1,5.

Eksempel:

Inter - Juventus, hvor Inter er favoritter og delt handicap er -1,25. Et væddemål på Inter vil blive fordelt med halvdelen af indsatsen på Inter på -1,0 mål, og halvdelen af indsatsen på Inter på -1,5 mål. Kampens resultat bliver, at Inter vinder over Juventus 2-1. Halvdelen af væddemålet tabes ved -1,5, og halvdelen af væddemålet er ugyldigt ved -1,0. Hvis væddemålet havde været placeret på Juventus, ville halvdelen af væddemålet være vundet (+1,5) og halvdelen ugyldigt (+1,0).

### Supergoal:

(Udpeg den første eller sidste målscore og korrekt score). Væddemål accepteres til en særlig kombinationspris.

Kun 90 minutters spilletid (inklusive eventuel tillægstid, som dommeren bestemmer).

I dobbelte væddemål på 'første spiller der scorer/korrekt målscore', hvor en spiller kommer på banen, efter et mål er blevet scoret, eller ikke får spilletid i kampen, bliver væddemålet afgjort som enkelt væddemål på den valgte korrekte målscore til tilsvarende odds. I det tilfælde at væddemål på den første målscore (ikke i sammenhæng med korrekt score) og den valgte spiller ikke kommer på banen eller bliver skiftede ind efter kampens første mål er scoret (og det ikke er et selvmål) er væddemålet refunderbart på kundens forespørgsel.

I dobbelte væddemål på 'sidste spiller der scorer/korrekt målscore', hvor en spiller ikke får spilletid i kampen, behandles væddemålet som et enkelt væddemål på korrekt målscore. I det tilfælde en spiller der er valgt som sidste målscore ikke kommer ind i kampen, vil væddemålet blive refunderet på kundens forespørgsel.

Hvis det/de eneste mål i en kamp er selvmål, afgøres alle væddemål som enkelte væddemål på korrekt målscore til tilsvarende odds.

Hvis en kamp standses, efter der er scoret mål, afgøres alle væddemål på første målscore, angriber og dobbelt angriber som enkelte væddemål på den/de valgte målscore til tilsvarende odds. Alle andre væddemål på angriber og dobbelt angriber er ugyldige. Alle væddemål på sidste målscore er ugyldige. Selvmål tæller ikke med ved væddemål på første/sidste målscore, Supergoal eller angriber og bortfalder.

Væddemål på kampens angriber:

Hvilken spiller af et angivet par scorer flest mål i den angivne kamp. Der fastsættes odds for lige. Begge spillere skal indgå i de 11 spillere i kampens startopstilling. I modsat fald er væddemålet ugyldigt. Mål scoret i forlænget spilletid eller straffesparkskonkurrence tæller ikke med.

### SC MÅDE FØRSTE MÅL

Vælg hvilke 3 udfald som vil ske i løbet af regulær spilletid (90 min + tillægstid) i udbudte fodboldkamp

- 1) Vælg Første Målscore fra listen
- 2) Vælg hvornår første mål vil blive scoret – vælg en af følgende intervaller
  - 0-30 min
  - 31-60 min
  - 61-afslutning af regulær spilletid
- 3) Vælg hvordan målet bliver scoret
  - Dødbold: målet bliver scoret fra direkte frispark (indirekte frispark gælder ikke) eller straffespark eller direkte på hjørnespark. Hvis et skud fra en af disse situationer ændrer retning vil væddemålet være vundet hvis den skydende spiller bliver udråbt som målscoren.
  - Hovedstød: målet skal scores på et rent hovedstød
  - Skyd: alle øvrige måder af mål som ikke er nævnt ovenfor

Eksempel: "Messi" + "0-30" + "Hovedstød" eller "Messi" + "31-60" + "Skud" eller "Icardi" + "0-30" + "dødbold"

Hvis en valgt spiller ikke starter eller kommer på banen vil alle væddemål blive aflyst Hvis en kamp bliver aflyst eller stoppet (efter start) og ikke genoptaget før et resultat er fastsat vil alle væddemål blive aflyst. I tilfælde af tvister vil alle officielle resultater være gældende.

**Specielle målscore:**

1X2: Ved valg 1 og 2 forudsiges hvilken af 2 grupper af spillere (1,2 eller 3 spillere per gruppe) der specifikt vil score flest mål i deres respektive kampe. Ved valg af X (uafgjort) forudsiges det at begge grupper scorer samme antal mål. Hvis bare en af spillerne ikke er inkluderet på sit hold eller ikke er med fra start vil væddemålet være ugyldigt og afgøres til odds 1,00.

**Endelig resultat med Handicap:**

Det forudsiges hvilken af 2 grupper af spillere (1,2 eller 3 spillere pr. gruppe) der specifikt vil score flest mål (tillagt den indikerede spredning) i deres respektive kampe.

Hvis antallet af mål opnået af den 1. gruppe af spillere (inkl. den tillagte spredning) er højere end antallet af mål af spillerne i gruppe 2 er vinder valget 1H; hvis antallet af mål opnået af spillerne i gruppe 1 (tillagt den indikerede spredning) er lavere end det samlede antal mål af spillerne i gruppe 2 er vinder valget 2H; hvis ikke vil væddemålet være ugyldigt. Hvis bare en af spillerne ikke er inkluderet på sit hold eller ikke er med fra start vil væddemålet være ugyldigt og afgøres til odds 1,00.

### **Under/over:**

Det skal forudsiges om det antal mål en udvalgt gruppe af spillere scorer er under eller over det tilbudte antal mål. Denne type væddemål er kun gyldige hvis alle spillere er deltagere i kampen fra start. Hvis bare en af spillerne ikke er inkluderet på sit hold eller ikke er med fra start vil væddemålet være ugyldigt og afgøres til odds 1,00.

### **Målscorer Ja/Nej:**

Der er 2 mulige udfald:

Score Ja – det forudsiges at en spiller scorer mindst et mål i kampen

Score Nej – det forudsiges at en spiller ikke scorer i kampen.

Hvis en spiller ikke er i truppen til kampen eller skiftes ind efter kick-off vil væddemålet være ugyldigt og afgøres til odds 1,00.

### **Kampens forløb – hold:**

Forudsig hvordan kampen vil forløbe. Der er 6 mulige udfald:

1-Hjemmeholdet scorer først og vinder kampen (1).

2-Hjemmeholdet scorer først og kampen ender uafgjort  
(X)

3-Hjemmeholdet scorer og udeholdet vinder (2)

4-Udeholdet scorer først og vinder kampen (2)

5-Udeholdet scorer først og kampen ender uafgjort (X)

6-Udeholdet scorer først og hjemmeholdet vinder (1)

Hvis kampen ender 0-0 vil væddemålet være ugyldigt og afgøres til odds 1,00. Hvis væddemålet er en single refunderes indsatsen på kundens forespørgsel.

Hvis en kamp slutter 0-0 afgøres alle væddemål på kampens forløb og første hold der scorer som ugyldige.

### **Ulige/Lige:**

For væddemål på ulige/lige antal mål vil et 0-0 resultat blive betragtet som lige.

### **Liga Under /Over:**

Forudsig det totale antal mål scoret i en specifik udvalgt runde er under eller over det antal mål der er tilbudt. Hvis en kamp i runden er afbrudt eller udskudt vil væddemålet være ugyldigt og afgøres til odds 1,00.

Forlænget spilletid tæller ikke med.

### **Liga H2H:**

Forudsig hvilket af holdene som vil ende højst i ligatabellen. Hvis begge hold opnår samme antal point og X ikke var udbudt vil reglerne for dødt løb være gældende. Hvis begge hold ikke spiller samme antal kampe vil væddemålet blive sat til odds 1.00.

### **Afbrudt, Termineret eller Suspenderet.**

Hvis en kamp stoppes (efter at være sat i gang) af hvilken som helst årsag og genoptaget senest den efterfølgende dag vil væddemålet stadig gælde.

Hvis en kamp stoppes (efter at være sat i gang) af hvilken som helst årsag og ikke genoptages senest næste dag vil væddemålene være ugyldige, på nær de væddemål på kampen der allerede er afgjort. Se virtuelle kampe for undtagelser til dette. Denne regel gælder KUN for non-live sportsvæddemål. Hvis udvalg for den pågældende kamp udgør en del af et

væddemål, afregnes den del af væddemålet til odds 1,00, og væddemålet er gyldigt, selvom det nu ikke overholder krav om minimum antal udvalg. SB tidsfrister er kun retningsgivende tidspunkter, og hvis de ændres i systemet af andre årsager end OFFICIEL UDSÆTTELSE, vil væddemål forsat være gyldige, med mindre de placeres EFTER begivenhedens starttidspunkt, og i de tilfælde afgøres udvalget til odds 1,00. Væddemål på kampe, hvor fuld normal officiel spilletid ikke gennemføres, men som afgøres som officiel, vil være ugyldige undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er afgjort. Dette er ikke gældende for Live-betting.

#### **Forsinket eller udskudte kampe**

Hvis en kamp ikke tager start på det planlagte tidspunkt (Kampen er ikke gået i gang) og ikke er planlægges til at starte inden 3 dage efter det oprindelig planlagte kick-off ville alle væddemål være ugyldige.

#### *Eksempel 1:*

Kampen Inter-Juventus er sat til start mandag den 10. maj kl. 15.00, men udskydes til torsdag den 13. maj kl. 21, her vil alle væddemål på den oprindelige kampkode være gyldige og gældende.

#### *Eksempel 2:*

Kampen Inter-Juventus er sat til start mandag den 10. maj kl. 15.00, men udskydes til fredagen 14. maj kl. 12.00, her vil alle væddemål på den oprindelige kampkode anses for ugyldige. Dette gælder ikke Live-betting.

### **EKSTRA FODBOLD TURNERINGSREGLER**

#### **Turneringsvinder:**

##### **Forudsig vinderen af en turnering Nå til finalen:**

Forudsig om et hold når til finalen. Placering 1-2-3:

Forudsig hvilke hold der ender på 1., 2. og 3. pladsen i turneringen.

Placering 1-2-3-4:

Forudsig hvilke hold der ender på 1., 2., 3. og 4. pladsen i turneringen.

#### **Turnering runner up:**

Forudsig hvilket hold der når finalen, men taber den.

#### **Finalister:**

Forudsig hvilke 2 hold der når finalen.

#### **Turnerings topscorer:**

Forudsig den spiller der scorer det højeste antal mål i turneringen, inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparks konkurrence. Reglerne for "Dødt Løb" vil være gældende hvis to eller flere spillere scorer samme antal mål.

#### **Runde for eliminering:**

Forudsig i hvilken runde hold X vil blive elimineret. Valgmuligheder er Gruppespil, 16-dels finalen, 8-dels finalen, Kvartfinalen, Semifinalen, Runner-Up og Vinder.

#### **Gruppevinder:**

Forudsig vinderen af en specifik gruppe.

**Går videre fra gruppespillet:**

Forudsig om et hold går videre fra deres gruppe til næste runde i turneringen.

**Slutter sidst i Gruppen:**

Forudsig hvilket hold der slutter sidst i en gruppe.

**Total antal mål – Hold:**

Vil hold X score under eller over X antal mål i turneringen. Inklusiv forlænger spilletid, men eksklusiv Straffesparkskonkurrence.

**Antal point i gruppespillet:**

Hvor mange point vil hold have ved afslutningen af gruppespillet i turneringen. Mulighederne indeholder alle point muligheder der forefindes og kan variere afhængig af turneringen. Kun point i gruppespillet tæller med.

*Eksempel:*

Gruppen har 4 hold som spiller mod hinanden 1 gang. Dette vil give følgende pointmuligheder: 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 og 0 point.

**Turneringens bedste spiller:**

Hvilken spiller bliver officielt valgt til turneringens bedste spiller.

**Vindende kontinent:**

Hvilket kontinent kommer vinderen fra? Europa, Afrika, Sydamerika osv.

**Vindende forbund:**

Forudsig hvilket forbund vinder holdet kommer fra? Muligheder for forbund er: UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF og AFC. Et hold tilhører det forbund det har kvalificeret sig under.

**Vindende gruppe:**

Forudsig hvilken gruppe vinderen kommer fra. Grupperne er markeret med bogstaver.

*Eksempel:* Gruppe B

Vinder og Runner-Up straight forecast –

**Turnering:**

Forudsig vinderen og Runner-up i turneringen i korrekt rækkefølge. Vinder og Runner-Up straight forecast-

**Gruppe:**

Forudsig vinderen og Runner-up i gruppen i korrekt rækkefølge.

**Gruppe straight tricast:**

Forudsig den vinder, runner-up og 3. pladsen i gruppen i korrekt rækkefølge.

**Kick-off Hold:**

Forudsig hvilket hold der vinder retten til kick-off i en specifik kamp. Dette marked lukkes 15 minutter før kick-off.

*Eksempel:* Kick-off tid er kl. 15.00 og markedet vil blive tilbudt indtil kl.

14.45. Væddemål der placeres på dette marked mindre end 15 minutter før kick-off vil blive anset som ugyldige og afgjort til odds 1,00.

**Virtuelle Grupper:**

Forudsig vinderen af hold fra forskellige grupper der placeres i en virtuel gruppe. Vinder kriteriet er baseret først på antal point og dernæst målforskel. Hvis begge disse kriterier er ens gælder regler for "Dødt Løb". KUN gruppepoint tæller med.

*Eksempel:* Brasilien, Argentina, Tyskland og Spanien placeres sammen i en virtuel gruppe. Brasilien får 7 point med en målforskel på +4, Argentina får 7 point med en målforskel på +5, Tyskland får 7 point med en målforskel på +6 og Spanien får 6 point med en målforskel på +7 mål. Spanien har den bedste målforskel, men ender sidst da point har første prioritet.

**Virtuelle kampe (Turnering):**

Virtuelle kampe kan tilbydes i en turnering og vil blive tilbudt under en speciel virtuel kamp overskrift der vil specificere hvilken kamp der henvises til efter dato. Virtuelle kampe tilbydes som 1X2 markeder og resultatet vil være baseret på de mål de 2 hold scorer i deres respektive kampe. I andre associerede markeder der tilbydes på virtuelle kampe vil resultatet også være baseret på det antal mål holdene scorer i deres respektive kampe.

*Eksempel:*

Brasilien 1506 – Italien 1706 - I dette tilfælde en virtuel kampe mellem Brasilien og Italien. Brasilien spiller den 15. juni (mod Spanien) og Italien spiller den 17. juni (mod Tyskland). Målene som Brasilien og Italien scorer i deres respektive kampe vil afgøre resultatet. Hvis Brasilien scorer 1 mål mod Spanien og Italien scorer 1 mål mod Tyskland vil vinder valget være uafgjort (X) og under 2,5 mål-

**Totalt antal mål – Turnering:**

Vil der blive scoret under eller over X antal mål i turneringen? Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence.

**Totalt antal selvmål – Turnering:**

Vil der blive scoret under eller over X antal selvmål i turneringen? Inklusiv forlænget spilletid.

**Totalt antal hjørnespark – Turnering:**

Vil der være under eller over X antal hjørnespark i turneringen? Inklusiv forlænget spilletid.

**Totalt antal konverterede straffespark – Turnering:**

Vil der være under eller over X antal konverterede straffespark i turneringen? Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence.

**Totalt antal brændte straffespark – Turnering:**

Vil der være under eller over X antal brændte straffespark i turneringen? Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence.

**Totalt antal mål af indskiftede – Turnering:**

Vil der være under eller over X antal mål af indskiftede spillere i turneringen? Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence.

**Totalt antal gule kort – Turnering:**

Vil der være under eller over X antal gule kort i turneringen? Inklusiv forlænget spilletid OG inklusiv straffesparkskonkurrence.

**Totalt antal røde kort – Turnering:**

Vil der være under eller over X antal røde kort i turneringen? Inklusiv forlænget spilletid OG inklusiv straffesparkskonkurrence.

**Flest kort point i turneringen – Hold:**

Forudsig hvilket hold der får flest kort point i turneringen. Inklusiv forlænget spilletid OG inklusiv straffesparkskonkurrence.

*Regler for DØDT LØB vil gælde hvis 2 eller flere hold opnår samme antal kortpoint i turneringen. DØDT LØB regler gælder som følger: 2 hold opnår samme kortpoint antal, dette vil give ½ af den originale gevinst.*

*Ved 3 hold med samme kort point antal vil der blive tilbagebetalt 1/3 af den oprindelige gevinst. Ved 4 hold der opnår samme antal kortpoint vil der blive tilbagebetalt ¼ af den oprindelige gevinst. Samme fremgangsmåde vil gælde ved 5 eller flere holde der opnår DØDT LØB (1/5, 1/6, osv.)*

**Kombi på turnerings topscorer og turneringsvinder:**

Forudsig kombinationen af hvem der bliver turneringstopscorer og hold der bliver vinder af turneringen.

**Topscorer – Hold:**

Forudsig hvilken spiller der bliver topscorer for hold X i turneringen.

Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence.

Regler for DØDT LØB vil gælde hvis flere spillere scorer samme antal mål.

**Topscorer – Liga:**

Forudsig hvilken liga topscoren af turneringen kommer fra. Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence. Spillere vil repræsentere det hold og den liga de var registreret hos da turneringen gik i gang. Spillere der skifter liga undervej vil ikke blive betragtet som spiller i den nye liga.

*Regler for DØDT LØB vil gælde hvis 2 eller flere ligaer opnår samme antal mål i turneringen. DØDT LØB regler gælder som følger: 2 ligaer opnår samme antal mål, dette vil give ½ af den originale gevinst. Ved 3 ligaer med samme antal mål vil der blive tilbagebetalt 1/3 af den oprindelige gevinst. Ved 4 ligaer der opnår samme antal mål vil der blive tilbagebetalt ¼ af den oprindelige gevinst. Samme fremgangsmåde vil gælde ved 5 eller flere ligaer der opnår DØDT LØB (1/5, 1/6, osv.)*

**Eksempel:**

Alle spillere som spiller i Serie A når turneringen starter vil blive betragtet som værende fra Serie A. Skulle en spiller skifte til Ligue 1 i løbet af turneringen vil spilleren stadig blive betragtet som Serie A spiller i relation til væddemålet.

**Totalt Antal mål – Topscorer:**

Vil topscoren /Topscorene score under eller over X antal mål i turneringen. Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence.

**Totalt antal mål – Gruppespil:**

Vil der være under eller over X antal mål i gruppekampene. Kun mål i gruppekampe tæller med.



**Førstegangsvinder:**

Vil turneringsvinderen være et hold der ikke har vundet før. Hold til at løfte trofæet for første gang er JA, Hold har tidligere løftet trofæet er NEJ.

**Finale deltagere fra samme forbund:**

Vil finalen indeholde 2 hold fra forbund X - JA eller NEJ? Muligheder for forbund er UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF og AFC. Et hold repræsenterer det forbund det kvalificerede sig under.

*Eksempel:*

Vil der være 2 hold fra UEFA i finalen?

**Finale deltagere fra samme land:**

Vil finalen indeholde 2 hold fra land X - JA eller NEJ?

*Eksempel:*

Vil det blive en ren Italiensk finale.

**Højest antal mål – gruppespil:**

Forudsig i hvilken gruppe der vil være flest mål i, i gruppespillet. Kun mål i gruppespillet tæller med.

*Regler for DØDT LØB vil gælde hvis 2 eller flere grupper opnår samme antal mål i gruppespillet. DØDT LØB regler gælder som følger: 2 grupper opnår samme antal mål, dette vil give ½ af den originale gevinst. Ved 3 grupper med samme antal mål vil der blive tilbagebetalt 1/3 af den oprindelige gevinst. Ved 4 grupper der opnår samme antal mål vil der blive tilbagebetalt ¼ af den oprindelige gevinst. Samme fremgangsmåde vil gælde ved 5 eller flere grupper der opnår DØDT LØB (1/5, 1/6, osv.).*

**Højest antal mål – Hold:**

Forudsig hvilket hold der scorer flest mål i turneringen. Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence.

*Regler for DØDT LØB vil gælde hvis 2 eller flere hold opnår samme antal mål i gruppespillet. DØDT LØB regler gælder som følger: 2 hold opnår samme antal mål, dette vil give ½ af den originale gevinst. Ved 3 hold med samme antal mål vil der blive tilbagebetalt 1/3 af den oprindelige gevinst. Ved 4 hold der opnår samme antal mål vil der blive tilbagebetalt ¼ af den oprindelige gevinst. Samme fremgangsmåde vil gælde ved 5 eller flere hold der opnår DØDT LØB (1/5, 1/6, osv.).*

**Totalt antal kort point – Hold:**

Forudsig om hold X får under eller over X antal kort point i turneringen. Inklusiv forlænget spilletid OG inklusiv straffesparkskonkurrence.

**Tophold – Land/Forbund:**

Forudsig hvilket hold fra et specifikt land eller forbund der når længst i turneringen. I det tilfælde af 2 hold udgår i samme runde vil følgende kriterier gælde: For hold der elimineres i gruppespillet vil højeste placering gælde (en 3. plads i gruppespillet slår en 4. plads i gruppespillet.) I knock-out runderne vil hold der ikke ender som officielle 1., 2., 3. eller 4. plads blive betragtet som udgået samtidig. Regler for DØDT LØB vil gælde hvis 2 eller flere hold udgår i samme knock-out runde. DØDT LØB regler gælder som følger: 2 hold i Dødt Løb vil give ½ af den originale gevinst. Ved 3 hold i Dødt Løb vil der blive tilbagebetalt 1/3 af den oprindelige gevinst. Ved 4 hold i dødt Løb vil der blive tilbagebetalt ¼ af den oprindelige gevinst.

*Samme fremgangsmåde vil gælde ved 5 eller flere hold der opnår DØDT LØB (1/5, 1/6, osv.).*

**Flest mål imod – Hold:**

Forudsig hvilket hold der vil indkassere flest mål imod sig i turneringen. Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence. *DØDT LØB vil gælde hvis 2 eller flere hold indkasserer samme antal mål imod sig i turneringen. DØDT LØB regler gælder som følger: 2 hold i Dødt Løb vil give ½ af den originale gevinst. Ved 3 hold i Dødt Løb vil der blive tilbagebetalt 1/3 af den oprindelige gevinst. Ved 4 hold i dødt Løb vil der blive tilbagebetalt ¼ af den oprindelige gevinst. Samme fremgangsmåde vil gælde ved 5 eller flere hold der opnår DØDT LØB (1/5, 1/6, osv.).*

**Færrest mål imod – Hold:**

Forudsig hvilket hold der vil indkassere færrest mål imod sig i turneringen. Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence. *DØDT LØB vil gælde hvis 2 eller flere hold indkasserer samme antal mål imod sig i turneringen. DØDT LØB regler gælder som følger: 2 hold i Dødt Løb vil give ½ af den originale gevinst. Ved 3 hold i Dødt Løb vil der blive tilbagebetalt 1/3 af den oprindelige gevinst. Ved 4 hold i dødt Løb vil der blive tilbagebetalt ¼ af den oprindelige gevinst. Samme fremgangsmåde vil gælde ved 5 eller flere hold der opnår DØDT LØB (1/5, 1/6, osv.).*

**Vinder ikke en kamp – Hold:**

Forudsig om Hold X IKKE vinder en kamp i turneringen. Gælder kun 90 minutters ordinær spilletid. Eksklusiv forlænget spilletid OG eksklusiv straffesparkskonkurrence.

**Hattrick i turneringen:**

Vil der blive lavet et hattrick i turneringen i en hvilken som helst kamp – JA eller NEJ? Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence.

**Straffesparkskonkurrence – turnering:**

Vil der være under eller over X antal kampe i turneringen der bliver afgjort efter straffesparkskonkurrence.

**Hurtigste mål - turnering:**

Hvilket hold vil score det hurtigste mål i turneringen. Hurtigste mål vil blive fastsat af den officielle turneringsarrangør. Kamp dato og kick-off tidspunkt vil ikke blive brugt som overvejelse til afgørelse af væddemål.

*Eksempel:*

Kamp nr. 1 starter kl. 16.00 og første mål scores efter 15 minutter. Kamp nr. 2 starter kl 18.00 og første mål scores efter 12 minutter. Det hurtigste mål bliver derfor scoret i kamp nr. 2.

**Hold H2H – Turnering:**

Forudsig hvilket af 2 hold der når længst i turneringen. I det tilfælde af 2 hold udgår i samme runde vil følgende kriterier gælde: For hold der elimineres i gruppespillet vil højeste placering gælde (en 3. plads i gruppespillet slår en 4. plads i gruppespillet.) I knock-out runderne vil hold der ikke ender som officielle 1., 2., 3. eller 4. plads blive betragtet som

udgået samtidig. Regler for *DØDT LØB vil gælde hvis de 2 hold udgår i samme knock-out runde og ½ gevinst vil blive udbetalt.*

**Spiller scoringer H2H – Turnering:**

Forudsig hvilken spiller der scorer flest mål i turneringen. I det tilfælde at spillerne scorer sammen antal mål vil reglerne for *DØDT LØB* træde i kraft. Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence. Regler for *DØDT LØB vil gælde hvis de 2 spillere scorer samme antal mål i samme turneringen og ½ gevinst vil blive udbetalt.*

**Hold scoringer H2H – Turnering:**

Forudsig hvilket hold der scorer flest mål i turneringen. I det tilfælde at holdene scorer sammen antal mål vil reglerne for *DØDT LØB* træde i kraft. Inklusiv forlænget spilletid, men eksklusiv straffesparkskonkurrence. Regler for *DØDT LØB vil gælde når de 2 hold scorer samme antal mål i samme turneringen og ½ gevinst vil blive udbetalt.*

**Kampens første hjørnespark – Hold:**

Forudsig hvilket hold der vil tage det første hjørnespark i kampen. Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid tæller IKKE med.

**Halvleg med flest hjørnespark:**

I hvilken halvleg vil der være flest hjørnespark. Afgøres som et 1X2 marked. Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid tæller IKKE med.

**Total antal offsides:**

Vil der være under eller over X antal offsides i kampen. Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid tæller IKKE med.

**Flest offsides – Hold:**

Hvilket hold vil få flest offsides? Afgøres som 1X2 marked. Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid tæller IKKE med.

**Frispark 1X2 – Hold:**

Hvilket hold vil få flest frispark? Afgøres som 1X2 marked. Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid tæller IKKE med.

**Total antal frispark:**

Vil der være under eller over X antal frispark i kampen. Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid tæller IKKE med.

**HJEMME- OG UDEHOLD MARKEDER**

Hjemmeholdet anses for at være der første hold nævnt i et 1X2 marked og udeholdet er det 2. hold nævnt i et 1X2 marked.

**Kortpoint i kampen– Hjemmeholdet:**

Vil det valgte hjemmehold modtage under eller over X antal kortpoint i kampen. Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer tæller IKKE med.

**Kortpoint i kampen – Udeholdet:**

Vil det valgte udehold modtage under eller over X antal kortpoint i kampen? Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer tæller IKKE med.

**Hjørnespark – Hjemmeholdet:**

Vil det valgte hjemmehold få under eller over X antal hjørnespark i kampen? Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer tæller IKKE med.

**Hjørnespark – Udeholdet:**

Vil det valgte udehold få under eller over X antal hjørnespark i kampen? Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer tæller IKKE med.

**Off-Side – Hjemmeholdet:**

Vil det valgte hjemmehold modtage under eller over X antal off-side i kampen? Forlænget spilletid tæller IKKE med.

**Off-Side – Udeholdet:**

Vil det valgte udehold modtage under eller over X antal off-side i kampen? Forlænget spilletid tæller IKKE med.

**Individuelle kamp specials:**

Vil en indskiftet spiller score i kampen i ordinær spilletid. JA/NEJ? Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer tæller IKKE med.

Vil spiller X score i ordinær spilletid JA/NEJ? Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer tæller IKKE med.

Vil spiller X score hatrick i ordinær kamp JA/NEJ? Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer tæller IKKE med.

Vil en spiller modtage et kort i ordinær kamp JA/NEJ? Kun 90 minutters ordinær spilletid tæller med. Forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer tæller IKKE med.

I TILÆLDE AF EN TVIST ER DEN OFFICIELLE TURNERINGS HJEMMESIDE DEN AFGØRENDE FAKTOR, MED MINDRE DET KAN BEVISES DEN ER FORKERT.

**Se Regler for Live for specifikke Live betting regler, der kan være anderledes.**

**Virtuelle kampe:**

« Virtuelle kampe »er opdigtede kampe mellem hold, der ikke mødes i virkeligheden. Resultatet fastlægges efter, om det ene hold scorer flere mål i deres kamp mod den faktiske modstander end det hold, de« virtuelt »møder, scorer mod deres faktiske modstander.

*Eksempel:*

England møder Slovenien, og Tyskland møder Sydafrika, og der udbydes odds på en virtuel kamp mellem England og Tyskland. Hvis England slår Slovenien 3-1, og Tyskland slår Sydafrika 2-0, vil målscoren i den virtuelle kamp England - Tyskland være England 3, Tyskland 2.

Under / Over 2,5 – odds vil være relateret til mål scoret af begge hold i deres respektive kampe f.eks i ovenstående kamp vil der være scoret 5 mål, dvs. at over 2,5 mål vil være en vinder.

## **Millionaire:**

### **Punkt 1.**

Væddemålet "Stanleybet Millionaire" består af 20 fodboldkampe nummereret fra 1-20 og består af 4 væddemål (også kaldet væddemåls sektioner) på én enkelt kupon, som alle er garanteret en minimum udbetaling (se punkt 5). Det første væddemål refererer til kampene 1-5; det andet væddemål til kampene 1-10; det tredje til kampene 1-15 og det fjerde til kampene 1-20.

### **Punkt 2.**

Det totale indskud på hvert enkelt væddemål er 10 DKK. Indsatsen splittes op på følgende måde: Indsatsen til kampene 1-5 er 2 DKK; indsatsen til kampene 1-10 er 5 DKK; indsatsen til kampene 1-15 er 1 DKK; indsatsen til kampene 1-20 er 2 DKK. Altså giver 2+5+1+2 en total på 10 DKK.

### **Punkt 3.**

Hver af de 20 kampe er placeret i rækkefølge en efter en. Kunden skal angive hans forudsigtelse ved at vælge enten 1 (det vindende hold er det først nævnte hold), X (uafgjort), eller 2 (det vindende hold er det sidst nævnte hold) ved siden af hver kamp.

### **Punkt 4.**

Væddemålet betragtes som vundet, hvis alle kampene 1-5, 1-10, 1-15 eller 1-20 er forudsagt korrekt. I alle andre tilfælde vil væddemålet være betragtet som tabt.

### **Punkt 5.**

Mindste garanterede udbetaling for den første sektion (kamp 1-5) er 50 DKK. Hvis alle kampene fra 1-10 er korrekt forudsagt, vil den mindste garanterede udbetaling være 5.000 DKK. Hvis alle kampene fra 1-15 er korrekt forudsagt, vil den mindste garanterede udbetaling være 50.000 DKK. Den fastsatte garanterede udbetaling (minimum og maksimum) hvis alle kampe fra 1-20 er korrekt forudsagt, vil være 5.000.000 DKK. Forudsat at ingen kampe er afsluttet på en uregelmæssig måde, ikke spillet eller ikke afsluttet overhovedet (se punkt. 10). I tilfælde af, at en eller flere kampe afsluttes på en uregelmæssig måde, ikke bliver spillet, eller ikke bliver afsluttet overhovedet, vil udbetalingen blive baseret på de resterende kampe, dvs. dem, der ikke betragtes til odds 1.00. Den maksimale udbetaling vil være beregningen af disse kampe med en maksimal udbetaling på 5.000.000 DKK.

### **Punkt 6.**

Den maksimale udbetaling vil aldrig være over 5.000.000 DKK, heller ikke hvis de kombinerede odds gange med indsatsen vil overskride 5.000.000 DKK.

**Punkt 7.**

Selvom oddsene for hver kamp i det normale program kan variere i henhold til væddemål mønstre, vil oddsene på Millionaire kuponen være dem, der er gældende på det tidspunkt hvor væddemålet er placeret. I hvert tilfælde skal udbetalingen aldrig være lavere end det garanteret minimum, eller være højere end det garanteret maksimum på 5.000.000 DKK (Se nr. 5)

**Punkt 8.**

Et Millionaire væddemål vil først kunne blive udbetalt, når alle kampene på Millionaire kuponen er spillet færdig.

**Punkt 9.**

En single indsats på 10 DKK forudsætter valget af en enkelt forudsigelse 1, X eller 2 for hver kamp. Det er dog muligt at vælge 2 (double) eller 3 (triple) forudsigelser for hver kamp. På denne måde er et system væddemål muligt. De mulige double forudsigelser er 1X, X2, 12 eller X1, 2X, 21. Triple forudsigelser er altid 1X2 eller 12X, X12, X21, 2X1. Den totale indsats for et Millionaire system væddemål er 10 DKK ganget med det antal af forudsigelser valgt på Millionaire kuponen.

**Eksempel:**

Hvis 2 forudsigelser er valgt på den første kamp, 3 på den anden kamp og 2 forudsigelser for kamp 18, 19 og 20 vil antallet af kombinationer være  $2 \times 2 \times 2 \times 2$  (fordi der er 4 dobbelte forudsigelser) ganget med 3 (fordi der også er en triple forudsigelse). Det vil sige  $2 \times 2 \times 2 \times 2$  ganget med 3. Antal af kombinationer er derfor  $16 \times 3 = 48$ .

Den totale indsats er derfor 48 gange 10 DKK = 480 DKK.

Liverpool – Man.Utd. 1X(double)

Lazio – Roma 1X2(triple)

Ajax – PSV X2(double)

Barcelona – Real Madrid 1X(double)

Lyon – Marseilles 12(double)

**Punkt 10.**

I tilfælde af, at en eller flere kampe afsluttes på en uregelmæssig måde, eller ikke bliver afsluttet overhovedet, (Udsat, ikke spillet overhovedet, suspenderet, osv.) vil den garanterede minimum udbetaling, startende fra den sektion indeholdende den første kamp af denne type, ikke længere være gældende. Kun de resterende kampe vil være gældende for en evt. udbetaling. Også i dette tilfælde vil den maksimale udbetaling være 5.000.000 DKK.

**Punkt 11.**

SB's generelle regler vil gælde for alle spørgsmål, som ikke er omfattet af dette dokument.

## E-SPORTS

### Punkt 1

Dato og tid for en E-Sport kamp er vejledende, i tilfælde af ændret starttidspunkt forbeholder Stanleybet sig retten til at annullere væddemålet. Hvis en kamp er aflyst eller udsat og ikke afviklet inden 3 dage fra starttidspunkt vil væddemålet blive sat til odds 1.00

Denne regel gælder ikke i forhold til spillere/holds advancement i en turnering eller vinder af en turnering som normalt vil blive sat uanset om kampen er aflyst eller udsat.

### Punkt 2

Hvis navnet på en spiller/hold er stavet forkert vil alle spil være gældende med mindre Stanleybet vurderer det er misvisende.

### Punkt 3

Hvis en official kamp mellem spiller/hold spiller med et forkert spillernavn eller konto vil resultatet fortsat være gældende med mindre det er en forkert person.

### Punkt 4

Alle resultater skal bekræftes fra officiel hold.

### Punkt 5

Hvis uafgjort ikke er et muligt valg vil resultat efter overtid være gældende. I tilfælde af uafgjort resultat vil væddemålet blive annulleret.

### Punkt 6

#### Handicap:

I E-Sport kan Handicap være for runder/Maps eller andre muligheder afhængig af spilvalg.

Det er kundens ansvar at være vidende om spilvalg, forløb og regler for hver enkelt spil.

### Punkt 7

#### Total Betting:

I E-Sport kan Total være for runder/Maps eller andre muligheder afhængig af spilvalg

Det er kundens ansvar at være vidende om spilvalg, forløb og regler for hver enkelt spil.

### Punkt 8

En kamp er færdig når alle planlagte runder/Maps er afsluttet.

Hvis en kamp ikke er afsluttet på grund af spiller/hold har opgivet/diskvalificeret selvom en officiel vinder er udnævnt vil alle væddemål på Handicap og Total blive annulleret bortset fra de typer væddemål som allerede er afgjort inden kampens stop.

## Punkt 9

Hvis en spiller/hold trækker sig fra en turnering inden turneringsstart vil alle væddemål blive annulleret.

Hvis en spiller/hold trækker sig fra en turnering efter turneringsstart vil alle væddemål være tabt.

## Punkt 10

Hvis planlagte runder/Maps bliver ændret fra officiel hold vil alle væddemål på Handicap og Totals blive sat til odds 1.00, mens alle 1X2 væddemål vil være gældende.

Hvis en spiller/hold får en walkover på mindst en eller flere runder/Maps vil alle væddemål på 1X2, Handicap og Totals blive annulleret.

## Punkt 11

Hvis en spiller/hold får en walkover i en eller flere runder/Maps vil væddemål på 1X2, Handicap og Totals blive sat til odds 1.00

## SÆRLIGE REGLER FOR 'LIVE BETTING'

### ALLE SPORTSGRENE

Hvor det er muligt vil statistik fra vores Live Betting Service provider blive brugt til at afgøre væddemål, medmindre der er indiskutabelt bevis for at statistikkerne er forkerte. Hvor vores service providers statistik ikke er tilgængelig, vil vi bruge video beviser til afgørelse af væddemål.

Hvis der ikke er videobeviser tilgængelige vil vi bruge uafhængige beviser og afgøre væddemålet på baggrund af flertallets uafhængige afgørelse.

Hvor dette ikke giver en klar afgørelse, vil hvis muligt den officielle hjemmeside for turneringen blive prioriteret. Alle klager skal være indsendt inden 30 dage efter den omtalte event har fundet sted. Hvis en kamp stoppes (efter start) af hvilken som helst grund, og genoptaget samme dag vil alle Live væddemål fortsat være gyldige.

Hvis dette ikke er tilfældet vil væddemålet være ugyldigt.

Dette gælder IKKE for Tennis.

### FODBOLD

Ud over standardreglerne for fodbold, gælder følgende særregler:

SB accepterer enkeltvæddemål og opefter (Single eller flere) på alle væddemålstyper for alle udbudte kampe.

Alle væddemål afgøres efter resultatet efter 90 minutters spilletid inklusiv eventuel tillægstid men uden officiel forlænget spilletid og straffesparkkonkurrence, med undtagelse af væddemålstyperne 'Kun første halvleg', 'Forlænget spilletid' og 'Straffesparkskonkurrence', 'Første mål, 15 minutters spil' og 'Live betting 0:0'.

Væddemål på 'Første halvleg' afgøres efter resultatet ved afslutning af første halvleg. Væddemålstyperne 'Forlænget spilletid' afgøres efter de officielle statistikker for den forlængede spilletid. Væddemålstypen 'Straffesparkskonkurrence' afgøres efter de officielle statistikker for straffesparkskonkurrence efter den forlængede spilletid.



Til brug for afgørelse af væddemål godskrives selvmål modstanderen og ikke det hold, der scorer selvmålet.

I nogle tilfælde kan kampe sættes til at vare under 90 minutter, og i de tilfælde vil væddemål blive afgjort ved den fastlagte fulde spilletid, f.eks. sættes nogle ungdomskampe til 80 minutter og afgøres ifølge resultatet efter 80 minutters spil. Det er kundens ansvar at være informeret om kampens længde.

#### **Endeligt resultat 1X2:**

Alle væddemål afgøres efter resultatet efter 90 minutters spil inklusive tillægstid men eksklusiv officiel forlænget spilletid og straffesparks-konkurrence. Hold et (1) angives til venstre, og er altid hjemmeholdet. Hold to (2) angives til højre, og er altid udeholdet. Afvikles kampen på neutral bane, vil holdet til venstre være det, der spiller på hjemmebanehalvdel, og holdet til højre være det, der spiller på udebanehalvdel. Uafgjort angives i midten som kategori X.

#### **Endeligt resultat og Under/Over dobbelt:**

En kombination af væddemål bestående af både det endelige resultat og antal scorede mål. Alle væddemål afgøres ved resultatet ved afslutning af normal spilletid. Mål scoret i forlænget spilletid eller straffesparkskonkurrence tæller ikke med. Korrekt målscore: Alle væddemål afgøres efter den korrekte målscore efter 90 minutters spil inklusive tillægstid men eksklusiv officiel forlænget spilletid og straffesparkskonkurrence.

#### **Kvalificering/Direkte vinder:**

Alle væddemål afgøres efter de vindende hold ved kampens afslutning inklusive eventuel forlænget spilletid og/eller straffesparkskonkurrence.

#### **Vinder af resten af kampen (Live Betting 0:0):**

På tidspunktet for afgivelse af væddemål sættes målscoren til 0:0. Kun mål scoret efter placering af væddemålet tæller med.

Eksempel:

Juventus – Roma; Juventus fører med 1:0 på det tidspunkt hvor væddemålet bliver indgået, slutresultatet ender med at Juventus vinder 2:0. Væddemålet slutter med at hjemmeholdet vinder (1).

Eksempel:

Juventus – Roma; Juventus fører med 1:0 på det tidspunkt hvor væddemålet bliver indgået, slutresultatet ender med at Juventus vinder 2:1. Væddemålet slutter med at kampen ender uafgjort (X).

Eksempel:

Juventus – Roma; Juventus fører med 1:0 på det tidspunkt hvor væddemålet bliver indgået, slutresultatet ender med 1:1. Væddemålet slutter med at Roma vinder kampen (2).

#### **Hvordan afgøres kampen:**

Væddemål afgøres efter, hvornår en vinder er fundet, der er tre mulige udfald:

- 1: Efter afslutning af ordinær spilletid.
- 2: Efter forlænget spilletid.
- 3: Efter straffesparkskonkurrence.

**Under/Over antal mål:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i kampen i forhold til den spillede mållinje. Bemærk, at målantallet (antal mål for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter målantallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Eksempel:**

Linjen er 2,5 mål. Hvis der spilles "over", vinder væddemål på 3 eller flere mål. Ellers er indsatsen tabt.

**Eksempel:**

Linjen er 4,5 mål. Hvis der spilles "under", vinder væddemål på 4 eller færre mål. Ellers er indsatsen tabt.

**Multimålchance:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i kampen.

Bemærk, at målintervallet (antal mål for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte kamp og kan være et interval på en enkelt værdi, f.eks. 4 mål. Væddemålet afgøres efter intervallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Eksempel:**

Juventus – Roma; slutresultatet er 2:2. Derfor vil intervallet "4-6" være vindere, ligesom "3-4" og "kun 4 mål".

Scorer det næste mål (i nummerrækkefølge):

Væddemål afgøres af, hvilket hold der tilskrives det næste mål (i nummerrækkefølge). Selvmål godskrives mod-standeren og ikke det hold, der scorer selvmålet.

**Antal mål:**

Væddemål afgøres efter det præcise antal mål scoret i kampen.

**Antal mål - hjemmehold:**

Væddemål afgøres efter det præcise antal mål scoret af kampens hjemmehold.

**Antal mål - udehold:**

Væddemål afgøres efter det præcise antal mål scoret af kampens udehold.

**Tidspunkt for næste mål (i nummerrækkefølge):**

I hvilket minut scores kampens næste mål. Bemærk at et mål scoret efter 24 minutter og 5 sekunder betragtes som scoret i det 25. minut.

**Go&Score:**

Begge hold scorer/ scorer ikke i løbet af kampen.

**Go&Score – Halvleg:**

Begge hold scorer / scorer ikke i 1. halvleg alene (f.eks. Juventus- Roma 1-1 ved halvleg – vinder resultatet vil være "Begge hold scorer" i 1.halvleg).

**Go&Score – 2. halvleg:**

Begge hold scorer / scorer ikke i 2. halvleg alene (f.eks. Juventus- Roma 1-1 ved halvleg og fuldtid – vinder resultatet vil være "Begge hold scorer ikke" i 2.halvleg).

**Under/Over antal hjørnespark:**

Væddemål afgøres efter samlet antal hjørnespark taget i kampen i forhold til de valgte antal hjørnespark. Bemærk, at antallet (antal hjørnespark for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter antal på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Eksempel:**

Linjen er 9,5 – hvis der spilles ”over”, vinder væddemål på 10 eller flere hjørnespark. Ellers er indsatsen tabt.

**Eksempel:**

Linjen er 12,5 - Hvis der spilles ”under”, vinder væddemål på 12 eller færre hjørnespark. Ellers er indsatsen tabt.

**Hjørnespark multichance:**

Væddemål afgøres efter samlet antal hjørnespark sparket i kampen. Bemærk, at hjørnesparkintervallet (antal hjørnespark for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte kamp og kan være et interval på en enkelt værdi, f.eks. 8 hjørnespark. Væddemålet afgøres efter intervallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Næste hjørnespark (i nummerrækkefølge):**

Væddemål afgøres af, hvilket hold der tager det næste hjørnespark (i nummerrækkefølge). Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Flest hjørnespark:**

Væddemålet afgøres efter, hvilket hold der tager flest hjørnespark i kampen eller som lige, hvis begge hold tager lige mange hjørnespark. Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Hjemmehold Under/Over antal hjørnespark:**

Væddemål afgøres efter det samlede antal hjørnespark sparket af kampens hjemmehold. Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Udehold Under/Over antal hjørnespark:**

Væddemål afgøres efter det samlede antal hjørnespark sparket af kampens udehold. Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Under/Over kortpoint:**

Væddemål afgøres efter samlet antal kortpoint i kampen. Bemærk, at antallet (antal kortpoint for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter antal på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

Et gult kort tæller 10 point, og et rødt kort tæller 25 point. To gule kort, der automatisk medfører rødt kort, regnes som et gult kort og et rødt kort, altså 35 point. Kort, der trækkes efter kampen er fløjtet af efter fuld spilletid, regnes ikke med. Kort, der annulleres på banen, tæller ikke med. Kun kort, der gives til spillere, der er kommet på banen første gang, og før

de forlader banen igen sidste gang, tæller med. Kort givet til andre end spillere (f.eks. managere eller udskiftningsspillere, der ikke spiller i kampen) Tæller ikke med i den samlede udregning.

Eksempel:

Roma – Juventus; Linjen er 65,5 2 Roma spillere modtager et gult kort, 1 Juventus spiller modtager et gult kort, og yderligere 1 spiller modtager 2 gule kort der resulterer i et rødt kort. Tilsammen er der 65 kort point i kampen. Hvis du spiller "under" 65.5 vinder du væddemålet. Ellers er indsatsen tabt.

#### **Under/Over kortpoint første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal kortpoint i første halvleg efter samme udregningsmetode som beskrevet ovenfor. Linjen vil ændre sig gennem halvlegen, og væddemålet afgøres efter antal på tidspunktet for afgivelse af væddemålet. Kort, der trækkes EFTER halvlegen er fløjtet af, regnes ikke med. Kort der annulleres på banen, tæller ikke med. Kun kort der gives til spillere, der er kommet på banen første gang, og før de forlader banen igen sidste gang, tæller med. Kort givet til andre end spillere (f.eks. managere eller udskiftningsspillere, der ikke spiller i kampen) tæller ikke med i den samlede udregning.

#### **Kortpoint multichance:**

Væddemål afgøres efter samlet antal kortpoint i kampen. Bemærk, at kortintervallet (antal kortpoint for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte kamp og kan være et interval på en enkelt værdi, f.eks. 40 point. Væddemålet afgøres efter intervallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet. Et gult kort tæller 10 point, og et rødt kort tæller 25 point. To gule kort, der automatisk medfører rødt kort, regnes som et gult kort og et rødt kort, altså 35 point.

Kort, der trækkes, efter kampen er fløjtet af efter fuld spilletid, regnes ikke med. Kort, der annulleres på banen, tæller ikke med. Kun kort, der gives til spillere, der er kommet på banen første gang, og før de forlader banen igen sidste gang, tæller med. Kort givet til andre end spillere (f.eks. managere eller udskiftningsspillere, der ikke spiller i kampen) tæller ikke med i den samlede udregning.

#### **Multichance kortpoint første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal kortpoint i første halvleg efter samme udregningsmetode som beskrevet ovenfor.

#### **Får næste kort (i nummerrækkefølge):**

Væddemål afgøres af, hvilket hold der tildeles det næste kort.

Kort, der trækkes, EFTER kampen er fløjtet af efter fuld spilletid, regnes ikke med. Kort, der annulleres på banen, tæller ikke med. Kun kort, der gives til spillere, der er kommet på banen første gang, og før de forlader banen igen sidste gang, tæller med. Kort givet til andre end spillere (f.eks. managere eller udskiftningsspillere, der ikke spiller i kampen) tæller ikke med i den samlede udregning.

Hvis to eller flere spillere får et kort i forbindelse med samme hændelse i kampen, er det væddemål på spilleren, som dommeren først viser kortet, der vinder ved afgørelse af væddemål.

Hvis en spiller får endnu et gult kort efterfulgt af et rødt kort, tæller det som 1 kort i væddemål på næste kort (i nummerrækkefølge).

**Antal kort i kampen:**

Væddemålet afgøres efter, hvilket hold der får flest kortpoint, eller som lige, hvis begge hold får lige mange kortpoint. Regler og pointsystem er beskrevet under Under/over kortpoint. Bliver der givet rødt kort?:  
Kun kort udstedt på banen i ordinær spilletid tæller med.

**Halvlegsresultat 1X2:**

Alle væddemål afgøres efter resultatet ved afslutning af første halvleg. Der er mulighed for at vædde på hjemmehold(1), uafgjort(X) og udehold(2). Hjemmebane angives til venstre, og udebane til højre.

**Vinder af resten af første halvleg (Live Betting 0:0):**

På tidspunktet for afgivelse af væddemål sættes målscoren til 0:0. Kun mål scoret efter placering af væddemålet tæller med.

Eksempel:

Roma fører 1-0 mod Juventus, når væddemålet afgives, målscore ved halvleg er 2:0 til Roma, og væddemålet afgøres med hjemmehold som vinder (1).

**Korrekt målscore første halvleg:**

Alle væddemål afgøres efter korrekt målscore ved afslutning af første halvleg.

**Under/Over antal mål første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i første halvleg i forhold målantallet, væddemålet er indgået for.

**Næste mål første halvleg (i nummerrækkefølge):**

Væddemål afgøres efter det næste mål i første halvleg (i nummerrækkefølge).

**Under/Over antal mål for hjemmeholdet første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i første halvleg af hjemmeholdet i forhold målantallet, væddemålet er indgået for.

**Under/Over antal mål for udeholdet første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i første halvleg af udeholdet i forhold målantallet, væddemålet er indgået for.

Eksakt Antal mål hjemmehold første halvleg: Væddemål afgøres efter det præcise antal mål scoret af hjemmeholdet i første halvleg.

Eksakt Antal mål udehold første halvleg: Væddemål afgøres efter det præcise antal mål scoret af udeholdet i første halvleg.

**Eksakt Antal mål første halvleg:**

Væddemål afgøres efter det præcise antal mål scoret i første halvleg.

**Vinderhold mod 0 til modstander første halvleg:**

Væddemål afgøres efter, om det valgte hold fører, og modstanderen har 0 mål ved afslutning af første halvleg.

**Under/Over antal hjørnespark første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal hjørnespark afviklet i første halvleg i forhold antallet, væddemålet er indgået for. Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Under/Over antal hjørnespark for hjemmeholdet første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal hjørnespark taget af hjemmeholdet i første halvleg i forhold antallet, væddemålet er indgået for. Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Under/Over antal hjørnespark for udeholdet første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal hjørnespark taget af udeholdet i første halvleg i forhold antallet, væddemålet er indgået for. Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Hjørnespark multichance første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal hjørnespark sparket i første halvleg. Hjørnespark, der idømmes men ikke efterfølgende sparkes, tæller ikke med.

**Under/Over antal mål hjemmeholdet:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i kampen af hjemmeholdet i forhold målantallet, væddemålet er indgået for. Bemærk, at målantallet vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter målantallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Eksempel:**

Roma – Juventus; Roma´s linje er 1,5 hvis der spilles ”over”, vindes væddemålet hvis Roma scorer 2 mål eller derover. Ellers er indsatsen tabt.

**Eksempel:**

Roma – Juventus; Roma´s linjen er 3,5 hvis der spilles ”under”, vindes væddemålet hvis Roma scorer 3 mål eller derunder. Ellers er indsatsen tabt.

**Under/Over antal mål udeholdet:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i kampen af udeholdet i forhold målantallet, væddemålet er indgået for.

**Vinder kampen og clean sheet:**

Væddemål afgøres efter, om det valgte hold vinder kampen, uden at modstanderen scorer.

**Begge hold scorer:**

Væddemål afgøres efter, om begge hold scorer i kampens forløb. Første mål, 15 min. spil:

Kampen deles op i 15 minutters intervaller (fra kick off til 14.59, 15.00 til 29.59, 30.00 til afslutning af 1. halvleg, start på 2. halvleg til 59.59, 60.00 til 74.59, 75.00 til fuld tid). Væddemål kan indgås på, hvilket hold der scorer det 1. mål i hvert interval (1X2, hvor X er ingen scorede mål).

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i hvert interval, i forhold til det målantallet, væddemålet er indgået for. Bemærk, at målantallet vil ændre sig gennem hvert 15 minutters interval, og væddemålet afgøres efter målantallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

Eksempel:

Kickoff-14:59 min. Roma – Juventus. Roma score det første mål efter 8 min. Fordi Roma har scoret det første mål inden for de første 14:59 min. er væddemål på hjemmeholdet vundet (1).

Eksempel:

15:00-29:59 min. Roma – Juventus. Der bliver ikke scoret mål i denne periode. Fordi intet mål er blevet scoret i denne periode er væddemålet uafgjort (X).

Eksempel:

30:00-Halvvej. Roma – Juventus. Juventus score mål efter 34 min. Fordi Juventus har scoret mål i denne periode, er væddemål på udeholdet vundet (2).

#### **Under/Over antal mål 15 min. spil:**

Kampen deles op i 15 minutters intervaller (fra kick off til 14.59, 15.00 til 29.59, 30.00 til afslutning af 1. halvleg, start på 2. halvleg til 59.59, 60.00 til 74.59, 75.00 til fuld tid). Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i hvert interval, i forhold til det målantals, væddemålet er indgået for. Bemærk, at målantallet vil ændre sig gennem hvert 15 minutters interval, og væddemålet afgøres efter målantals på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

#### **Hvordan bliver næste mål scoret?:**

Væddemål afgøres efter det angivne næste mål, og der er 5 udfaldsmuligheder.

#### **Frispark:**

Målet skal scores på direkte frispark, indirekte spark tæller, hvis sparkeren af frisparket noteres som målscorer.

#### **Straffespark:**

Målet skal scores direkte på straffesparket, og straffesparksskytten skal noteres som målscorer.

#### **Selvmål:**

Målet skal noteres som selvmål. Denne målscoringmetode har for alle andre. For eksempel vil et selvmål scoret på hovedstød blive betragtet som selvmål og ikke hovedstøds mål i væddemålene.

#### **Hovedstød:**

Målscoreren skal berøre bolden med hovedet som det sidste. Skud: Alle andre typer målscoring ud over de ovenfor nævnte. Alle udvalg er ugyldige og afregnes til odds 1,00, hvis ingen mål scores efter placering af væddemålet.

#### **Kick off:**

Der indgås væddemål på, hvilket hold der sparker kampens første halvleg i gang.

#### **Handicap:**

Væddemål afgøres til angivne odds efter den faktiske målscore i kampen justeret for det valgte handicap. Bemærk, at handicap vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter handicap på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Uafgjort ingen væddemål:**

Hvis et af holdene vinder uanset målantallet skal de (vinderholdet) regnes som vinderhold ved afgørelse af væddemål. Ved lige er alle væddemål ugyldige, og indsatserne tilbagebetales.

**Antal mål for et hold:**

Væddemål afgøres efter antal mål scoret af det valgte hold.

**Dobbelt chance:**

Følgende udfald er mulige:

1X - Hvis resultatet bliver enten hjemmehold eller uafgjort, vinder væddemålet.

X2 - Hvis resultatet bliver enten uafgjort eller udehold, vinder væddemålet.

12 - Hvis resultatet bliver enten hjemmehold eller udehold, vinder væddemålet.

Hvis en kamp spilles på neutral bane, er det hold, der anføres først, at betragte som hjemmehold ved indgåelse af væddemål.

**Ulige/Lige:**

Væddemål afgøres efter antal mål scoret i kampen, kampe der ender 0-0 afgøres som lige.

**Næste målscore (i nummerrækkefølge):**

Væddemål afgøres efter, hvilken spiller der scorer kampens næste mål. Mål scoret i forlænget spilletid eller straffesparkskonkurrence tæller ikke med. Selvmål tæller ikke med.

**Målscorer – hele kampen:**

Væddemål på at en valgt spiller scorer et mål på et hvilket som helst tidspunkt i løbet af kampen (90 minutters ordinær spilletid) og alle spillere der har deltaget i kampen vil anses for at have haft chancen for at score. Væddemål på spillere der ikke deltager i kampen vil blive sat til odds 1,00. Selvmål tæller ikke.

**Halvleg med højeste målscore:**

I hvilken halvleg scores der flest mål.

**Vinder og mål:**

Forudsig hvem der vinder kampen og om der vil være under eller over 2,5 mål i kampen.

**Eksempel:**

Et væddemål på X og under 2,5 mål vil være et vinder væddemål hvis kampen ender 0-0 eller 1-1. Forlænget spilletid tæller ikke med. Bliver kampen afbrudt anses væddemålet for ugyldigt.

**Asiatisk handicapvæddemål:**

Handicap er 0 for to ligestillede hold og kan variere op til et vilkårligt antal mål ved kampe mellem ulige hold. Hvis handicap er 0, er holdet, der scorer flest mål, vinder. Hvis kampen ender uafgjort, betales indsatserne tilbage. Handicap på hele mål (f.eks. 0, 1, 2, 3, etc.):

Hvis antal mål for hvert hold er lige efter modregning af handicap, betales indsatserne tilbage.



*Eksempel:*

Arsenal - Everton, hvor Arsenal er favoritter, og handicap er -1. Et væddemål på Arsenal betyder, at de skal vinde med mere end 1 mål, for at væddemålet er vundet. Hvis Arsenal vinder med præcis 1 mål, er væddemålet ugyldigt. Et væddemål på Everton betyder, at de skal enten vinde eller spille uafgjort, for at væddemålet er vundet. Hvis Arsenal vinder med præcis 1 mål, er væddemålet ugyldigt.

**Handicap på halve mål (f.eks. 0,5, 1,5, 2,5, etc.):**

Ved denne metode vil et væddemål enten blive vundet eller tabt, da uafgjort ikke kan forekomme.

*Eksempel:*

Tyskland - Danmark, hvor Tyskland er favoritter, og handicap er 1,5. Et væddemål på Tyskland betyder, at de skal vinde med mere end 1 mål. Et væddemål på Danmark betyder, at de ikke må tabe med mere end 1 mål.

**Delt handicap:**

Her deles indsatsen ligeligt mellem to væddemål. Én halvdel af væddemålet er på et handicap med helt målantallet, og den anden halvdel af væddemålet er på et handicap med halvt målantallet. Hvis handicap er -1,25, vil halvdelen af væddemålet blive satset på -1,0 og den anden halvdel på -1,5.

*Eksempel:*

Inter - Juventus, hvor Inter er favoritter, og delt handicap er -1,25. Et væddemål på Inter vil blive fordelt med halvdelen af indsatsen på Inter på -1,0 mål, og halvdelen af indsatsen på Inter på -1,5 mål. Kampens resultat bliver, at Inter vinder over Juventus 2-1. Halvdelen af væddemålet tabes ved -1,5, og halvdelen af væddemålet er ugyldigt ved -1,0. Hvis væddemålet havde været placeret på Juventus, ville halvdelen af væddemålet være vundet (+1,5) og halvdelen ugyldigt (+1,0).

**Asiatisk handicap:**

Alle mål tæller med, uanset om de scores før eller efter placering af væddemålet. Væddemål afgøres efter kampens resultat efter 90 min. spil, inklusiv tillægstid men eksklusiv officiel forlænget spilletid og straffesparkskonkurrence.

*Eksempel:*

Roma fører 1-0 over Juventus, væddemål indgås for Roma -0,5, Juventus +0,5. Slutresultatet bliver 1-1, væddemål på Roma -0,5 taber, væddemål på Juventus +0,5 vinder.

**Asiatisk handicap første halvleg:**

Alle mål scoret i 1. halvleg tæller med, uanset om de scores før eller efter placering af væddemålet. Væddemål afgøres efter resultatet ved afslutning af første halvleg.

*Eksempel:*

Milan fører 1-0 over Inter, væddemål indgås for Milan -0,5, Inter +0,5. Målscore ved halvleg er 1-1, væddemål på Milan -0,5 taber, væddemål på Inter +0,5 vinder.

**Asiatisk handicap forlænget spilletid:**

Alle mål i forlænget spilletid tæller med, uanset om de scores før eller efter placering af væddemålet. Væddemål afgøres efter de officielle statistikker for den forlængede spilletid, og mål scoret i straffesparkskonkurrence tæller ikke med.

*Eksempel:*

Efter uafgjort 0-0 ved afslutningen af 90 minutters spilletid fører Inter over Bayern München 2-0 i forlænget spilletid, væddemål indgås for Inter -1,5, Bayern München +1,5. Slutresultatet efter forlænget spilletid bliver 2-1, væddemål på Inter -1,5 taber, væddemål på Bayern München +1,5 vinder.

**Asiatisk Under/Over:**

Alle mål tæller med, uanset om de scores før eller efter placering af væddemålet. Væddemål afgøres efter kampens samlede målscore. Mål scoret i forlænget spilletid eller straffesparkskonkurrence tæller ikke med.

*Eksempel 1:*

Væddemål indgås for målscore 2. Under væddemål vinder, hvis der scores enten 0 eller 1 mål i kampen. Scores der præcis 2 mål, betales indsatser tilbage. Under væddemål taber, hvis der scores 3 mål eller derover i kampen.

*Eksempel 2:*

Væddemål indgås for 2,25. Under væddemål vinder, hvis der scores enten 0 eller 1 mål i kampen. Scores der præcis 2 mål, vinder halvdelen af indsatsen, og halvdelen tilbagebetales. Under væddemål taber, hvis der scores 3 mål eller derover i kampen.

*Eksempel 3:*

Væddemål indgås for 2,75. Over væddemål taber, hvis der scores 4 mål eller derover i kampen. Scores der præcis 3 mål, vinder halvdelen af indsatsen, og halvdelen tilbagebetales. Væddemål taber, hvis der scores 0, 1 eller 2 mål i kampen.

**Asiatisk Under/Over første halvleg:**

Alle mål scoret i 1. halvleg tæller med, uanset om de scores før eller efter placering af væddemålet. Væddemål afgøres efter kampens målscore i første halvleg.

**VÆDDEMÅL PÅ FORLÆNGET SPILLETID**

Forlænget spilletid 1X2:

Væddemål afgøres efter de officielle statistikker, kun for den forlængede spilletid. Mål scoret i dommerens tillægstid eller i en efterfølgende straffesparkskonkurrence tæller ikke med.

**Forlænget spilletid første halvleg:**

Væddemål afgøres efter målscoren ved afslutning af første halvleg i forlænget spilletid efter statistikker for forlænget spilletid.

**Under/Over mål forlænget spilletid:**

Væddemål afgøres efter de officielle statistikker kun for den forlængede spilletid. Mål scoret i dommerens tillægstid eller i en efterfølgende straffesparkskonkurrence tæller ikke med.

Bemærk, at målantallet (antal mål for væddemålet) vil ændre sig gennem den forlængede spilletid, og væddemålet afgøres efter målantallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Vinder af resten af forlænget spilletid:**

På tidspunktet for afgivelse af væddemål sættes målscoren til 0:0. Kun mål scoret efter placering af væddemålet tæller med.

**Næste mål forlænget spilletid:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der scorer det næste mål i nummerrækkefølge.

**Næste mål forlænget spilletid første halvleg:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der scorer det næste mål i nummerrækkefølge i første halvleg af den forlængede spilletid.

**Forlænget spilletid korrekt målscore:**

Væddemål afgøres efter målscoren ved afslutning af forlænget spilletid efter statistikker for forlænget spilletid. Mål scoret i straffesparkskonkurrence tæller ikke med.

**Forlænget spilletid korrekt score første halvleg:**

Væddemål afgøres efter den endelige målscore ved afslutning af første halvleg i forlænget spilletid efter statistikker for forlænget spilletid.

**VÆDDEMÅL PÅ STRAFFESPARKSKONKURRENCE****Vinder af straffesparkskonkurrencen:**

Væddemål afgøres efter de officielle statistikker for den officielle straffesparkskonkurrence efter den forlængede spilletid.

**Hold der scorer det næste straffesparksmål (i nummerrækkefølge):**

Alle væddemål afgøres efter, hvilket hold der som det næste scorer på straffespark (i nummerrækkefølge). Hvis et straffespark tages om, afgøres væddemål efter det officielle resultat.

**FUTSAL**

Alle væddemål afgøres efter resultatet ved afslutning af ordinær spilletid, forlænget spilletid tæller ikke med.

**Slut resultat 1X2:**

Hold 1 (1) vil stå til venstre og vil altid være gældende som hjemmeholdet. Hold 2 (2) vil stå til højre og vil altid være gældende som udeholdet. Når en kamp spilles på neutral bane, vil holdet til venstre være anført som hjemmeholdet, og holdet til højre vil være anført som udeholdet. Et uafgjort resultat er angivet i midten som værende X.

**Draw No bet:**

Forudsig vinderen af kampen. Hvis kampen ender uafgjort vil alle væddemål blive sat til odds 1,00. Gælder kun ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Mål Hjemmeholdet:**

Forudsig det nøjagtige antal mål hjemmeholdet scorer i kampen. Gælder kun ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Mål Udeholdet:**

Forudsig det nøjagtige antal mål udeholdet scorer i kampen. Gælder kun ordinær spilletid. Forlænget spilletid tæller ikke med.

**Korrekt score:**

Alle væddemål afgøres efter resultatet ved afslutningen af ordinær spilletid.

**Ulige/Lige:**

Vil antallet af mål i kampen være ulige eller lige. Resultatet 0-0 tæller som lige antal.

**Hvem vinder resten af kampen (Live Betting 0:0):**

På det tidspunkt, hvor væddemålet bliver indgået, vil stillingen være 0:0. Kun mål scoret efter væddemålet er indgået er gyldige.

**Eksempel 1:**

Italien – Frankrig; Italien fører med 1:0 på det tidspunkt hvor væddemålet bliver indgået, slutresultatet ender med at Italien vinder 2:0. Væddemålet slutter med at hjemmeholdet vinder (1).

**Eksempel 2:**

Italien – Frankrig; Italien fører med 1:0 på det tidspunkt hvor væddemålet bliver indgået, slutresultatet ender med at Italien vinder 2:1. Væddemålet slutter med at kampen ender uafgjort (X).

**Eksempel 3:**

Italien – Frankrig; Italien fører med 1:0 på det tidspunkt hvor væddemålet bliver indgået, slutresultatet ender med 1:1. Væddemålet slutter med at Frankrig vinder kampen (2).

**Under/Over antal mål:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i kampen i forhold til den spillede mållinje. Bemærk, at målantallet (antal mål for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter målantallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Eksempel 1:**

Linjen er 4,5 mål. Hvis der spilles "over", vinder væddemål på 5 eller flere mål. Ellers er indsatsen tabt.

**Eksempel 2:**

Linjen er 5,5 mål. Hvis der spilles "under", vinder væddemål på 5 eller færre mål. Ellers er indsatsen tabt.

**Næste mål (i nummerrækkefølge):**

Væddemål afgøres efter det næste scoret mål (i nummerrækkefølge). Selvmål tilskrives modstanderen og ikke det hold, der scorer selvmålet.

**Halvlegs resultat 1X2:**

Alle væddemål afgøres efter resultatet af første halvleg. Hjemmeholdet(1), uafgjort(X) og udeholdet(2), hjemmeholdet er placeret i venstre side, og udeholdet er placeret i højre side.

**Vinder af resten af første halvleg (første halvleg 0:0):**

På det tidspunkt, hvor væddemålet bliver indgået, vil stillingen være 0:0. Kun mål scoret efter væddemålet er indgået er gyldige.

**Eksempel:**

Italien – Frankrig; Italien fører med 1:0 på det tidspunkt hvor væddemålet bliver indgået, resultatet på første halvleg ender med at Italien vinder 2:0. Væddemålet slutter med at hjemmeholdet vinder(1).

**Under/Over første halvleg:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i første halvleg i forhold til den spillede mållinje.

**Næste mål i første halvleg (i nummerrækkefølge):**

Væddemål afgøres efter det næste scoret mål i første halvleg (i nummerrækkefølge). Selvmål tilskrives modstanderen og ikke det hold, der scorer selvmålet.

**TENNIS**

Ud over standardreglerne for tennis, gælder følgende særregler: I tilfælde af, at en tenniskamp påbegyndes men ikke spilles færdig, vil alle væddemål være ugyldige, undtaget væddemål hvor resultatet allerede forelå på det tidspunkt, hvor kampen blev stoppet. Væddemål på første sæt vil eksempelvis være gyldige, forudsat at første sæt spilles færdigt. I det tilfælde der er en Super Tiebreak i kampen, vil denne Super Tiebreak tælle som ét parti. (En Super Tiebreak forekommer i en double kamp når scoren i sæt er 1-1 i en 3 sæts kamp).

**Hvem vinder næste parti?:**

Væddemål afgøres efter vinderen af næste parti. Hvis partiet uanset årsag ikke spilles færdigt, afgøres alle væddemål til odds 1,00. Spilleren, der server i det pågældende parti, angives som (S). Hvis den forkerte spiller angives som server, vil væddemål blive afgjort til odds 1,00 uanset resultatet.

**Hvem vinder igangværende sæt?:**

Væddemål afgøres efter vinderen af sættet. Hvis sættet uanset årsag ikke spilles færdigt, afgøres væddemål til odds 1,00.

**Korrekt pointantal i igangværende sæt:**

Væddemål afgøres efter korrekt pointantal for sættet. Hvis sættet uanset årsag ikke spilles færdigt, afgøres væddemål til odds 1,00.

**Væddemål på sæt:**

(Bedst af 3) / (Bedst af 5) Væddemål afgøres efter korrekt sætstilling i kampen. Væddemål er ugyldige, hvis det obligatoriske antal sæt ikke gennemføres eller ændres.

**Antal sæt:**

(Bedst af 3)/(Bedst af 5) Væddemål afgøres efter antal sæt i kampen. Væddemål er ugyldige, hvis det obligatoriske antal sæt ikke gennemføres eller ændres.

**Under/Over (KAMP):**

Samlet antal partier spillet i hele kampen. Hvis hele kampen ikke spilles færdig, vil alle væddemål være ugyldige, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er kendt på det tidspunkt, hvor kampen standses.

*Eksempel:*

Hvis Federer - Nadal standses ved en stilling på 6-4 4-6 4-6 3-2, vil alle væddemål på over 32,5 partier vinde, og alle væddemål på under 32,5 partier tabe, og alle væddemål på både under og over 36,5 partier vil være ugyldige.

Bemærk, at antallet (antal partier for væddemålet) vil ændre sig gennem kampen, og væddemålet afgøres efter antal på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Under/over partier (sæt):**

Væddemål afgøres efter samlet antal partier spillet i pågældende sæt. Hvis sættet ikke spilles færdigt, vil alle væddemål være ugyldige, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er kendt på det tidspunkt, hvor kampen standses.

*Eksempel:*

Federer - Nadal standses ved 5-5 i 1. sæt. Væddemål på 1. sæt under 9,5 partier afgøres som tabt, væddemål på 1. sæt over 9,5 partier afgøres som vundet. Væddemål på under eller over 10,5 partier afgøres som ugyldige. Bemærk, at antallet (antal partier for væddemålet) vil ændre sig gennem sættet, og væddemålet afgøres efter antal på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

Pointantal næste parti: Væddemål afgøres efter pointscoren for det pågældende næste parti, begge spillere som vinder mod 0/ 15/ 30/ lige eller servende spiller som vinder mod 0 / 15 / 30 / lige og servebrud. Hvis den forkerte spiller angives som server, vil væddemål blive afregnet til odds 1,00 uanset resultatet.

**Ulige/Lige:**

Væddemål afgøres efter antal partier spillet i kampen.

**Sær Ulige/Lige:**

Væddemål afgøres efter antal partier spillet i det pågældende sæt.

**BASKETBALL**

Ud over standardreglerne for basketball, gælder følgende særregler:

**Første halvleg/quarter:**

Væddemål afgøres efter scoren for den pågældende halvleg/quarter.

Bemærk, at handicaptallet (pointforskel mellem holdene i væddemålet) vil ændre sig gennem hver halvleg/quarter, og væddemålet afgøres efter antallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet. Ved væddemål på 4. quarter betragtes resultatet som scoren ved afslutning af ordinær spilletid, UDEN eventuel ekstra spilletid.

**Under/Over første halvleg/quarter:**

Væddemål afgøres efter scoren for den pågældende halvleg/quarter. Bemærk, at antallet (antal point for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte halvleg/quarter, og væddemålet afgøres efter pointantal på tidspunktet for afgivelse af væddemålet. Ved væddemål på 4. quarter betragtes resultatet som scoren ved afslutning af ordinær spilletid, UDEN eventuel ekstra spilletid.

**Halvleg/quarter uafgjort ingen væddemål:**

Væddemål afgøres efter scoren for den pågældende halvleg/quarter UDEN tillægstid. Hvis et af holdene vinder den pågældende halvleg/quarter uanset pointantal skal de (vinderholdet) regnes som vinderhold ved afgørelse af væddemål. Ved lige er alle væddemål ugyldige, og indsatserne tilbagebetales.

**Ulige/Lige:**

Væddemål afgøres efter pointantal ved afslutningen af kampen INKLUSIV eventuel tillægstid.

**Ulige/Lige Quarter X:**

Væddemål afgøres efter scoren for den pågældende quarter Tillægstid tæller ikke med i 4. quarter.

**Ulige/Lige halvleg X:**

Væddemål afgøres efter scoren for den pågældende halvleg UDEN tillægstid

**Ulige/Lige Halvleg/Quarter:**

Væddemål afgøres efter scoren i den pågældende halvleg/quarter, Men UDEN tillægstid

**Først til angivne antal point:**

Væddemål afgøres efter hvilket af holdene der først når det angivne antal point.

**ISHOCKEY**

Væddemål afgøres efter resultatet ved afslutning af ordinær spilletid uden officiel forlænget spilletid og straffesparkskonkurrencer, med undtagelse af væddemål på 'Periode', 'Tillægstid' og 'Straffesparkskonkurrence' samt 'Vinder af resten af kampen'. Væddemål på 'Periode' afgøres udelukkende efter stillingen for den periode.

**Ud over standardreglerne for ishockey, gælder følgende særregler:**

**Draw no bet:**

Hvis et af holdene vinder uanset målantallet, skal de (vinderholdet) regnes som vinderhold ved afgørelse af væddemål. Ved lige er alle væddemål ugyldige, og indsatserne tilbagebetales.

**Dobbelt Chance (1X – 12 – X2):**  
Kombineret væddemål på vinderhold eller uafgjort. Eller et af holdene til at vinde. Ekstra tid tæller IKKE med.

**Mål Hjemmeholdet:**

Hvor mange mål vil hjemmeholdet score? (F.eks. Dinamo Riga – Novgorod 2-3 – vindervalget er Hjemmeholdet scorer 2 mål). Ekstra tid tæller ikke med.

**Mål Udeholdet:**

Hvor mange mål vil Udeholdet score? (F.eks. Dinamo Riga – Novgorod 2-3 – vindervalget er Udeholdet scorer 3 mål). Ekstra tid tæller ikke med.

**Totalt – 1. periode:**

Forudsig om der i 1. periode vil være Under eller Over x antal mål

**Totalt – 2. periode:**

Forudsig om der i 2. periode vil være Under eller Over x antal mål

**Vinder af resten af kampen:**

På tidspunktet for afgivelse af væddemål sættes stillingen til 0:0.  
Kun mål scoret efter placering af væddemålet tæller med.

**Periode 1X2:**

Væddemål afgøres udelukkende efter stillingen for den pågældende periode. Alle væddemål afregnes til odds 1,00, hvis den pågældende periode ikke spilles færdig. I 3. periode medregnes forlænget spilletid ikke.

**Hvem vinder resten af 1. Periode:**

1X2 væddemål på hvilket hold vinder resten af 1. Periode. Stillingen betragtes som 0-0 ved væddemålets indgåelse.

**Hvem vinder resten af 2. Periode:**

1X2 væddemål på hvilket hold vinder resten af 2. Periode. Stillingen betragtes som 0-0 ved væddemålets indgåelse

**Næste mål:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der scorer det næste mål i nummerrækkefølge i den ordinære spilletid UDEN eventuel forlænget spilletid.

**Vinder af resten af forlænget spilletid:**

På tidspunktet for afgivelse af væddemål sættes målscoren til 0:0.  
Kun mål scoret efter placering af væddemålet tæller med.

**Vinder af straffekonkurrence:**

Væddemål afgøres efter statistikker for den officielle straffesparkskonkurrence.



## RUGBY

Alle væddemål ville blive afgjort efter endt ordinær spilletid. Ekstra perioder i kampen tæller ikke med.

### Endelig resultat 1X2:

Forudsig hvilket hold der vinder kampen. Hold 1 (1) står til venstre og betragtes altid som hjemmeholdet. Hold 2 (2) står altid til højre og betragtes altid som udeholdet. Når en kamp spilles på neutral grund er ovenstående også gældende. Ender kampen uafgjort i ordinær tid er vinder valget X.

### Draw no bet:

Forudsig hvilket hold der vinder. Ender kampen uafgjort betragtes væddemålet som ugyldigt og afgøres til odds 1,00. Kun ordinær spilletid tæller med. Ekstra tid tæller IKKE med.

### Total point i kampen:

Forudsig om det totale antal point scoret af begge hold i kampen er under eller over det tilbudte antal. Kun ordinær spilletid tæller med. Ekstra tid tæller IKKE med.

### Total point i kampen - Hjemmeholdet:

Forudsig om det totale antal point scoret af hjemmeholdet er under eller over det tilbudte antal. Kun ordinær spilletid tæller med. Ekstra tid tæller IKKE med.

### Total point i kampen - Udeholdet:

Forudsig om det totale antal point scoret af udeholdet er under eller over det tilbudte antal. Kun ordinær spilletid tæller med. Ekstra tid tæller IKKE med.

### Ulige/Lige:

Vil antallet af point i kampen være lige eller ulige. Resultatet 0-0 tæller som lige antal

### Til at vinde resten af kampen:

Når væddemålet placeres tæller resultatet som 0-0. Kun point scoret efter væddemålet er indgået tæller med.

#### *Eksempel 1:*

Italien-Frankrig - Italien fører med 7-0 over Frankrig da væddemålet placeres. Slutresultatet er 20-3 til Italien. Væddemålet afgøres derfor som hjemmesejr 14-3 (1)

#### *Eksempel 2:*

Italien-Frankrig - Italien fører med 7-0 over Frankrig da væddemålet placeres. Slutresultatet er 21-14 til Italien. Væddemålet afgøres derfor som uafgjort 14-14 (X)

#### *Eksempel 3:*

Italien-Frankrig - Italien fører med 7-0 over Frankrig da væddemålet placeres. Slutresultatet er 19-18 til Italien. Væddemålet afgøres derfor som udesejr 12-18 (2)

### **Asian Handicap:**

Forudsig om hvilket hold der vinder med handicap hjemme- eller udehold. Handicap tildeles førstnævnte hold.

#### *Eksempel 1:*

Italien-Frankrig – Handicap +7,5 – endelig resultat 19-25.  
Handicap resultat er 26,5-25 derfor er det en hjemmesejr

#### *Eksempel 2:*

Italien-Frankrig – Handicap +7,5 – endelig resultat 19-28.  
Handicap resultat er 26,5-28 derfor er det en udesejr.

### **Halvlegs resultat 1X2:**

Forudsig hvilket hold vinder 1. halvleg. Hold 1 (1) står til venstre og betragtes altid som hjemmeholdet. Hold 2 (2) står altid til højre og betragtes altid som udeholdet. Når en kamp spilles på neutral grund er ovenstående også gældende. Ender kampen uafgjort i ordinær tid er vinder valget X.

### **Total point 1. halvleg:**

Forudsig om det totale antal point scoret af begge hold i 1. halvleg er under eller over det tilbudte antal. Kun ordinær spilletid tæller med. Ekstra tid tæller IKKE med.

## **AMERIKANSK FODBOLD**

Markederne er baseret på de officielle tids perioder af kampen. (Kampen består af 4 quarters af 15 minutter hver). Alle væddemål er baseret på det officielle kampresultat, inklusiv overtid. En kamp skal have varet i fuldt tid 60 minutter før væddemålet er gyldigt, med mindre markedet allerede er afgjort. Hvis en kamp er uafgjort efter overtid vil alle væddemål på moneyline være ugyldige.

### **Moneyline:**

Vælg vinder af kampen 1-2 (inklusive overtid).

### **U/O X point:**

Forudsig om det totale antal point kommer er under eller over X antal point i kampen (inklusive overtid).

### **U/O X point Hjemmehold:**

Forudsig om hjemmeholdet får under eller over X antal point i kampen (inklusive overtid).

### **U/O X point Udehold:**

Forudsig om udeholdet får under eller over X antal point i kampen (inklusive overtid).

### **Halvlegs resultat:**

Forudsig resultat ved afslutningen på 1. halvleg - 1X2.

**U/O X point – 1. halvleg:**

Forudsig om det totale antal point der kommer, er under eller over X antal point i 1. halvleg.

**U/O X point – Quarters:**

Forudsig om det totale antal point kommer under eller over X antal point i et udvalgt quarter.

**Næste hold til at score:**

Forudsig hvem der scorer næste point 1 eller 2 eller ingen mål (inklusive overtid).

**Hvordan scores næste mål:**

Forudsig om næste scoring er Touchdown, Field Goal, Safety, Ingen Scoring (inklusive overtid)

**VOLLEYBALL**

Hvis kampen ikke spilles færdig, afregnes væddemål til odds 1,00, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er kendt på det tidspunkt, hvor kampen standses.

I tilfælde af, at dommeren idømmer fratrækning af point, vil de officielle resultater blive anvendt til at afgøre væddemålene, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede forelå på det tidspunkt, hvor pointfratrækningen blev idømt.

**Korrekt sætstilling:****(Bedst af 5)**

Væddemål afgøres efter den korrekte sætstilling i kampen.

Væddemål afgøres til odds 1,00, hvis det krævede antal sæt ikke gennemføres.

**Antal sæt (bedst af 5):**

Væddemål afgøres efter antal sæt i kampen. Væddemål afgøres til odds 1,00, hvis det krævede antal sæt ikke gennemføres.

**Vinder af igangværende sæt:**

Væddemål afgøres efter vinderen af sættet. Hvis sættet uanset årsag ikke spilles færdigt, afgøres væddemål til odds 1,00.

**Sæt der spilles ud over maks. pointantal:**

Væddemål afgøres efter antal sæt, der spilles ud over maks. pointantal på 25 eller 15 til vinderen.

**Under/Over point:**

Væddemål afgøres efter antal point i kampen.

Bemærk, at pointantallet (antal point for væddemålet) vil ændre sig gennem kampen, og væddemålet afgøres efter antallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Handicap:**

Væddemål afgøres til angivne odds efter det faktiske pointantal ved kampens afslutning justeret for det valgte handicap.

Bemærk, at handicap vil ændre sig gennem kampen, og væddemålet afgøres efter handicap på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Ulige/Lige sæt:**

Væddemål afgøres efter antal point opnået i det pågældende sæt.

**Under/Over sæt:**

Væddemål afgøres efter antal point i det pågældende sæt.

Bemærk, at pointantallet (antal point for væddemålet) vil ændre sig gennem kampen, og væddemålet afgøres efter antallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Handicap sæt:**

Væddemål afgøres til angivne odds efter det faktiske pointantal ved afslutning af det pågældende sæt justeret for det valgte handicap.

Bemærk, at handicap vil ændre sig gennem kampen, og væddemålet afgøres efter handicap på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Hvilket hold scorer et bestemt point:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der scorer det pågældende point.

Hvis pointet ikke spilles, fordi kampen eller sættet afsluttes, vil alle væddemål på det pågældende point være ugyldige.

**Først til et bestemt point:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der først når det pågældende antal point.

**Først til et bestemt point – Sæt X:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der først når det pågældende antal point i et udvalgt sæt.

Bemærk at hvis ingen af holdene opnår det valgte antal point, vil væddemål på netop det antal point navngivet point marked være ugyldigt og væddemålet vil blive afgjort til odds 1,00.

## **BEACHVOLLEY**

Hvis kampen ikke spilles færdig, afregnes væddemål til odds 1,00, undtaget væddemål, hvor resultatet allerede er kendt på det tidspunkt, hvor kampen standses. Hvis en angivet spiller i en kamp udskiftes, før kampen starter, afgøres alle væddemål til odds 1,00.

**Sæt korrekt stilling:**

(Bedst af 3)

Væddemål afgøres efter den korrekte sætstilling i kampen. Hvis det obligatoriske antal sæt ikke gennemføres, afregnes alle væddemål til odds 1,00.

**Antal sæt:**

(Bedst af 3)

Væddemål afgøres efter antal sæt i kampen. Hvis det obligatoriske antal sæt ikke gennemføres, afregnes alle væddemål til odds 1,00.

**Vinder af igangværende sæt:**

Væddemål afgøres efter vinderen af sættet. Hvis sættet uanset årsag ikke spilles færdigt, afgøres væddemål til odds 1.00.

**Sæt der spilles ud over maks. pointantal:**

Væddemål afgøres efter antal sæt, der spilles ud over maks. Point antal på 21 eller 15 til vinderen.

**Under/Over antal point:**

Væddemål afgøres efter antal point i kampen. Bemærk, at pointantallet (antal point for væddemålet) vil ændre sig gennem kampen, og væddemålet afgøres efter antallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Handicap:**

Væddemål afgøres til angivne odds efter det faktiske pointantal ved kampens afslutning justeret for det valgte handicap. Bemærk, at handicap vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter handicap på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Ulige/Lige sæt:**

Væddemål afgøres efter antal point opnået i det pågældende sæt.

**Under/Over sæt:**

Væddemål afgøres efter antal point i det pågældende sæt. Bemærk, at pointantallet (antal point for væddemålet) vil ændre sig gennem kampen, og væddemålet afgøres efter antallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Handicap sæt:**

Væddemål afgøres til angivne odds efter det faktiske pointantal ved afslutning af det pågældende sæt justeret for det valgte handicap. Bemærk, at handicap vil ændre sig gennem sættet, og væddemålet afgøres efter handicap på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Hvilket hold scorer et bestemt point:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der scorer det pågældende point. Hvis pointet ikke spilles, fordi kampen eller sættet afsluttes, vil alle væddemål på det pågældende point være ugyldige.

**Først til et bestemt point:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der først når det pågældende antal point.

## HÅNDBOLD

Alle væddemål afgøres efter resultatet ved afslutning af ordinær spilletid uden officiel forlænget spilletid og straffekastkonkurrencer, med undtagelse af væddemål på 'Første halvleg' samt 'Vinder af resten af kampen'. Væddemål på 'Første halvleg' afgøres efter resultatet ved afslutning af første halvleg.

**Ud over standardreglerne for håndbold, gælder følgende særregler:**

**Vinder af resten af kampen:**

På tidspunktet for afgivelse af væddemål sættes stillingen til 0:0. Kun mål scoret efter placering af væddemålet tæller med.

**Vinder af resten af første halvleg:**

På tidspunktet for afgivelse af væddemål sættes stillingen til 0:0.

Kun mål scoret efter placering af væddemålet tæller med.

Væddemål afgøres efter resultatet ved afslutning af første halvleg.

**Handicap:**

Væddemål afgøres til angivne odds efter den faktiske målscore i kampen justeret for det valgte handicap. Bemærk, at handicap vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter handicap på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Ulige/Lige antal mål:**

Vil der blive scoret et lige eller ulige antal mål i kampen. Resultatet 0-0 tæller som lige.

**Handicap første halvleg:**

Væddemål afgøres til angivne odds efter den faktiske stilling ved afslutning af 1. halvleg justeret for det valgte handicap. Bemærk, at handicap vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter handicap på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Under/Over antal mål:**

Væddemål afgøres efter samlet antal mål scoret i kampen i forhold målantallet, væddemålet er indgået for. Bemærk, at målantallet (antal mål for væddemålet) vil ændre sig gennem den enkelte kamp, og væddemålet afgøres efter målantallet på tidspunktet for afgivelse af væddemålet.

**Under/Over antal mål første halvleg:**

Væddemål afgøres efter antal mål ved afslutning af 1. halvleg.

**Hold der scorer et bestemt mål:**

Væddemål afgøres efter, hvilket hold der scorer det pågældende mål.

**Vindermargin:**

Væddemål afgøres efter målscoren ved afslutning af ordinær spilletid.

## BASEBALL

**Hvilket hold vil vinde kampen (inkl. Overtid):**

Forudsig vinderen af kampen inkl. Overtid.

**Asian Handicap for hele kampen, inkl. Overtid:**

Forudsig resultatet ved kampens slutning med.  
Handicap, inkl. Overtid

**Hvem vinder resten af kampen, inkl. overtid:**

Forudsig hvem der vinder resten af kampen. Ved væddemålets indgåelse betragtes scoren som 0-0, inkl. overtid.

**Totalt antal runs i hele kampen, inkl. overtid:**

Forudsig om det totale antal Runs i kampen er under eller over X antal runs tilbudt, inkl. Overtid.

**Hvilket hold opnår den højeste score i en inning:**

Forudsig hvilket hold der opnår den højeste score i en enkelt inning, 1X2.

**Højeste antal kombinerede runs i en inning:**

Hvad er det højeste antal kombinerede runs af begge hold i en inning.

*Eksempel:*

Anaheim-Kansas (0-0;2-0;1-2;0-0;3-1;0-1;0-0;0-0;0-0) – Her er vinder valget 4. inning (4).

**Totalt antal runs i 1. halvleg:**

Forudsig om det totale antal Runs i efter toppen af 5. inning er under eller over X antal runs tilbudt. (4 fulde innings plus efter første indehold i 5. inning).

**Hvilket hold fører efter 5. inning:**

Forudsig hvilket hold der fører efter 5. inning.

**Totalt antal runs efter 5. inning:**

Vil antallet af runs være under eller over x antal runs efter 5. inning.

**Hvem vinder en specifik inning:**

1X2 – hvilket hold vinder en given inning i kampen.

**Under/Over Innings (1-8):**

Forudsig om det totale antal runs opnået i en specifik inning er under eller over den tilbudte antal runs.

**DARTS****Vinder af kampen:**

Dette er normalvis et 1-2 marked, ved lejligheder dog et 1X2 marked, Væddemål vil blive afgjort på baggrund af kamp resultatet.

**Sæt Handicap:**

Væddemål vil blive afgjort på 1-2 basis, på baggrund af resultatet inkl. Handicap

**Totalt antal sæt:**

Vil der blive under eller over et bestemt antal sæt i kampen.

**Korrekt score - sæt:**

Forudsig den korrekte sæt score i kampen.

**Hvilken spiller vinder sættet:**

Hvilken spiller vil vinde et specifikt sæt, Afgøres som 1-2 marked.

**Runde Handicap i specifikt sæt:**

Væddemål på runde vinder i et specifikt sæt inkl. Handicap.

**Totalt antal runder i et specifikt sæt:**

Forudsig om der vil være under eller over et bestemt antal runder i et specifikt sæt.

**Vinder resten af sættet:**

Forudsig hvem der vinder resten af et specifikt sæt. Betragtes som et 1X2 marked. Stillingen betragtes som 0-0 ved væddemålets indgåelse.

**Korrekt runde score i et specifikt sæt:**

Væddemål på den korrekte runde score i et specifikt sæt.

**Hvem vinder en specifik runde i et specifikt sæt:**

Væddemål på hvem der vil vinde en specifik runde i et specifikt sæt. Afgøres som et 1-2 marked for den specifikke runde i det specifikke sæt. Hvis en af spillerne ikke fuldfører kampen vil alle væddemål, der ikke allerede er afgjort, være ugyldige.

**SNOOKER****Vinder af kampen:**

Dette er normalvis et 1-2 marked, ved lejligheder dog et 1X2 marked, Væddemål vil blive afgjort på baggrund af kamp resultatet.

**Totalt antal frames:**

Vil der blive under eller over et bestemt antal frames i kampen

**Vinder resten af kampen:**

Forudsig hvem der vinder resten af kampen. Betragtes som et 1X2 marked. Stillingen betragtes som 0-0 ved væddemålets indgåelse.

*Eksempel 1:*

Stillingen er 2-0 da væddemålet placeres og slutresultatet ender 5-2, 1 er vindervalget da resultatet for resten af kampen er 3-2

*Eksempel 2:*

Stillingen er 2-0 da væddemålet placeres og slutresultatet ender 5-3, X er vindervalget da resultatet for resten af kampen er 3-3

*Eksempel 3:*

Stillingen er 2-0 da væddemålet placeres og slutresultatet ender 5-4, X er vindervalget da resultatet for resten af kampen er 3-4

**Vinder Frame X:**

Hvilken spiller vinder en specifik frame. Afgøres som et 1-2 marked.



### Korrekt Frame score:

Væddemål på den korrekte stilling i frames ved kampens afslutning. Hvis, af hvilken som helst grund, en spiller ikke fuldfører kampen vil alle markeder der ikke allerede er afgjort være ugyldige. Fra tid til anden strækker en kamp sig over mere end en dag, i sådanne tilfælde vil markederne på kampen blive afgjort ved kampens slutning.

### GENERELT Live Betting

Væddemål bliver ikke under nogen omstændigheder annulleret eller tilbagebetalt på 'live betting'.

Væddemål, der modtages af virksomheden, efter resultatet af det pågældende væddemål er kendt, betragtes som ugyldige og afgøres til odds 1,00.

Hvis et væddemål afgives til en forkert pris på grund af forsinket 'Live' dækning af en begivenhed, og hvor holdet eller udvalget har opnået en betydelig fordel, afgøres det til odds 1,00 både vindende og tabende væddemål.

I tilfælde af fejl i udskrift, fejl på kvitteringer eller gennemskuelige fejl i dataindtastning i SB's computer, forbeholder SB sig ret til at annullere væddemålene eller efter eget skøn at afregne sådanne væddemål til korrekt odds, også selvom fejlen først opdages efter begivenhedens afslutning. Anmodninger om annullering af væddemål, der falder under ovenstående, vil kun blive overvejet for væddemål indgået før påbegyndelse af væddemålets første del. I tilfælde, hvor disse regler ikke dækker et specifikt sag, henviser vi til vores «Generelle regler».

Henvendelser til Stanleybet Danmark

ApS kan ske på følgende måder: Adresse: Amagerbrogade 37, 2300 København S. Tlf.: +45 70 23 73 00. Mail: [info@stanleybet.dk](mailto:info@stanleybet.dk) CVR nr.

33 15 24 93. **STANLEYBET DANMARK FORBEHOLDER SIG RET TIL AT UDVIDE ELLER OPDATERE REGLERNE TIL ENHVER TID.**