



**Bijlage bij het Deelnemersreglement Toto
Nadere regels voor Toto© per sport**

Geldig vanaf 30 september 2019



SPEEL BEWUST 18+
www.toto.nl

Dit document bevat nadere regels over de wijze waarop de wedopties die Toto aanbiedt worden toegepast bij de verschillende sporten. Omdat iedere sport zijn eigen spelregels kent en ook de duur en indeling van de wedstrijd per sport verschillen kunnen de spelregels van Toto per sport verschillen. In dit document wordt per sport nader toegelicht hoe de regels uit het Deelnemersreglement Toto over Toto worden toegepast.

Deze nadere regels voor Toto kunnen van tijd tot tijd wijzigen. De meest actuele versie van vind je altijd op de website van Toto: www.toto.nl. Mocht je vragen hebben over de nadere regels voor Toto, neem dan contact op met onze Klantenservice 070- 550 0805 (gebruikelijke belkosten). Wij helpen je graag verder!

1. Voetbal

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle voetbalwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen.

Een voetbalwedstrijd bestaat uit 2 helften van 45 minuten en eventuele blessuretijd/extra tijd.

Indien een voetbalwedstrijd uitgesteld of gestaakt wordt, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle weddenschappen waarvan de uitslag al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige weddenschappen worden geannuleerd en krijgen quotering 1,00.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, wie wordt topscorer van de Eredivisie en zowel De Jong, Lozano en Tadic behalen hetzelfde aantal doelpunten.

Speler A selecteert L. de Jong en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00.

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

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

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

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

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

1.1 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

1.2 Handicap

De optie "Handicap" betreft een wedoptie waarbij een deelnemer het Fulltime resultaat voorspelt met in acht neming van een voorsprong (Handicap) voor één van beide teams. Deze voorsprong telt mee in het door de deelnemer te voorspellen resultaat.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft).

1.3 Winnaar eerste helft

In geval van "Winnaar eerste helft" moet de deelnemer voorspellen of de eerste helft eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

1.4 Winnaar tweede helft

In geval van "Winnaar tweede helft" moet de deelnemer voorspellen of de tweede helft eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2). De tweede helft van een voetbalwedstrijd wordt dan als wedstrijd gezien en alleen de wedstrijdresultaten van de tweede helft tellen mee om het wedstrijdresultaat en de uitslag van deze wedoptie te bepalen. Het is dus mogelijk dat team 1 de wedstrijd wint maar team 2 winnaar is van de tweede helft van de wedstrijd.

1.5 Dubbele Kans

In geval van "Dubbele Kans" moet de deelnemer twee van de drie (1,X,2) resultaten combineren om tot een voorspelling te komen. Dit betekent dat de deelnemer kan voorspellen: thuisspelende team wint/gelijkspel (1,X), gelijkspel/uit spelende team wint (X,2) of thuisspelende team wint/uit spelende team wint (1,2). Als één van beide voorspellingen juist is, is er recht op een prijs. Je hebt in die zin 2 keer kans om het goed te hebben.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft). Bijvoorbeeld kan voor de wedstrijd Ajax – Feyenoord voorspeld worden wat de stand is na één helft (1,X/X,2/1,2). Dubbele kans betekent dat de spelers twee mogelijke uitkomsten in één voorspelling voorspeld, in dit geval voor de 1^e helft.

1.6 Tijdvak Doelpunt

In geval van "Tijdvak Doelpunt" moet de deelnemer voorspellen in welk tijdvak van de wedstrijd een doelpunt gemaakt wordt. De deelnemer heeft daarbij de keuze uit door Lotto bv vooraf gegeven tijdvakken, bijvoorbeeld in de eerste 10 minuten van de eerste helft, in de tweede 10 minuten van de eerste helft, etc. Ook is er de keuze om aan te geven dat er

niet gescoord zal worden.

1.7 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer van een wedstrijd of team voorspellen of het aantal doelpunten minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5).

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft), voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is (voorbeeld van andere periode), voor het thuis- of uitspelende team of een combinatie van hiervan. Bijvoorbeeld 'Hoeveel doelpunten scoort team 2 in de 1^e helft?'.

1.8 Beide helften Over

In geval van "Beide helften over 1,5" moet de deelnemer voorspellen of het aantal doelpunten in zowel de eerste als de tweede helft hoger dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn in dit geval 1,5.

1.9 Beide helften Onder

In geval van "Beide helften onder 1,5" moet de deelnemer voorspellen of het aantal doelpunten in zowel de eerste als de tweede helft lager dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn in dit geval 1,5.

1.10 Beide teams Over

In geval van "Beide teams over 1,5" moet de deelnemer voorspellen of beide teams meer dan een vooraf aangegeven aantal doelpunten zal scoren, in dit geval 1,5.

1.11 Beide teams Onder

In geval van "Beide teams onder 1,5" moet de deelnemer voorspellen of beide teams minder dan een vooraf aangegeven aantal doelpunten zal scoren in dit geval 1,5.

1.12 Halftime/Fulltime

In geval van "Halftime/Fulltime" moet de deelnemer zowel het resultaat (1,X,2) bij rust als het Fulltime resultaat na reguliere speeltijd van dezelfde wedstrijd voorspellen. Alleen indien beide voorspellingen juist zijn is er sprake van een correcte voorspelling.

1.13 Score

In geval van "Score" moet de deelnemer de exacte uitslag in doelpunten voorspellen.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

1.14 Aantal Doelpunten

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

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is. Tevens kan deze weddenschap alleen betrekking hebben op het thuis- of uit spelende team.

1.15 Goal/No Goal

In geval van "Goal/No Goal" moet de deelnemer van twee teams voorspellen of beide teams één of meerdere (doel)punten maken in een voetbalwedstrijd (G=Goal). Indien slechts één team één of meerdere doelpunten maakt of indien beide teams geen doelpunten maken geldt dit als No-Goal (NG).

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

1.16 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal doelpunten in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft), voor het thuis- of uit spelende team of een combinatie hiervan. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien. Een voorbeeld is 'Is het aantal doelpunten dat team 2 in de 1^e helft scoort Even of Oneven?'

1.17 Eerste Doelpunt Team

In geval van "Eerste Doelpunt Team" moet de deelnemer voorspellen welke van de twee teams het eerste doelpunt maakt in een voetbalwedstrijd dan wel dat er niet gescoord wordt. Voorspel je dan team 1 het eerste doelpunt maakt, dan kies je voor '1', voorspel je dat er geen doelpunt wordt gemaakt, dan kies je voor 'X', voorspel je dat team 2 het eerste doelpunt maakt, dan kies je voor '2'.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

1.18 Eerste, Anytime, Laatste Doelpunt Speler

In geval van "Eerste, Anytime, Laatste Doelpunt Speler" moet de deelnemer voorspellen welke speler het eerste doelpunt maakt, of een speler scoort in de wedstrijd, of wie het

laatste doelpunt maakt in een wedstrijd dan wel dat er niet gescoord wordt. Je kan kiezen uit een lijst met spelers van de 2 teams.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

Voor deze wedoptie geldt dat eigen doelpunten niet meetellen. Indien het eerste doelpunt een eigen doelpunt is, of het doelpunt wordt gemaakt door een keeper, dan wordt dit doelpunt niet meegerekend als resultaat voor deze weddenschap. Alle deelnames blijven geldig en het resultaat van het volgende doelpunt (niet zijnde een eigen doelpunt of doelpunt van een keeper) wordt gebruikt. Een doelpunt wordt beschouwd als eigen doelpunt als deze officieel zo is aangemerkt door de organisator van het event op de dag dat dit event heeft plaatsgevonden.

Op het WK van 2014 was de openingswedstrijd Brazilië tegen Kroatië. Kroatië kwam op 1-0 voorsprong door een eigen doelpunt van Marcelo, terwijl heel duidelijk in de herhaling te zien was dat een Kroaat de bal het laatst raakte. De doelpuntenmaker volgens de FIFA was Marcelo met een eigen doelpunt. Lotto bv volgt in een dergelijk geval het oordeel van de FIFA. De 1-1 kwam op naam van Neymar van het Braziliaanse team. Hij zou voor deze wedoptie de eerste doelpuntenmaker zijn geweest.

Indien je gekozen speler niet is gestart en/of invalt terwijl er al een eerste doelpuntenmaker is, dan wordt de quotering op 1,00 gezet. Indien een gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om een resultaat te kunnen krijgen, is de weddenschap geldig, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld. Lotto bv kan besluiten om een quotering op 1,00 te zetten.

1.19 Team scoort in beide helften

In geval van "Team scoort in beide helften" moet de deelnemer voorspellen of het genoemde team (thuis of uit) al dan niet scoort in beide helften. De mogelijke antwoorden zijn 'Ja' of 'Nee'.

1.20 Team wint beide helften

In geval van "Team wint beide helften" moet de deelnemer voorspellen of het genoemde team (thuis of uit) al dan niet beide helften wint. De mogelijke antwoorden zijn 'Ja' of 'Nee'.

1.21 Winnaar 1^e helft of de hele wedstrijd

In geval van "Winnaar 1^e helft of de hele wedstrijd" moet de deelnemer voorspellen of het genoemde team de eerste helft wint of de wedstrijd wint. Indien één van de twee resultaten is behaald, is de weddenschap winnend.

1.22 Winnaar 1^e helft of 2^e helft

In geval van "Winnaar 1^e helft of 2^e helft" moet de deelnemer voorspellen of het genoemde team de eerste helft wint of de tweede helft wint. Indien één van de twee resultaten is behaald, is de weddenschap winnend.

1.23 Scoring Draw

In geval van "Scoring Draw" moet de deelnemer voorspellen of de wedstrijd al dan niet in een gelijkspel eindigt waarbij er tevens gescoord wordt. De uitkomst is Ja of Nee. De uitslag 0-0 is winnend bij de uitkomst Nee. De overige gelijkspel uitslagen (1-1, 2-2, etc.) zijn winnend bij Ja.

1.24 Team wint tegen nul

In geval van "Team wint tegen nul" moet de deelnemer voorspellen of het genoemde team (thuis of uit) al dan niet wint terwijl het andere team niet scoort.

1.25 Draw No Bet / Home No Bet / Away No Bet

In geval van "Draw No Bet / Home No Bet / Away No Bet" kan er op 2 van de 3 mogelijke wedstrijdresultaten worden ingezet, waarbij Draw betekent gelijkspel, Home betekent thuisspelend team wint en Away betekent uit spelend team wint. Dus in geval van Draw No Bet kan bij een wedstrijd alleen worden voorspeld of het thuis- of uit spelende team wint. De optie gelijkspel kan niet voorspeld worden. Indien de wedstrijd eindigt in de optie waarop niet gewed kan worden, wordt de quotering op 1,00 gezet zodat de inleg wordt terugbetaald of de uitslag buiten beschouwing wordt gelaten bij een combinatieweddenschap om te bepalen of de weddenschap winnend is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

1.26 Winst na achterstand

In geval van "Winst na achterstand" moet de deelnemer voorspellen of een team al dan niet de wedstrijd wint na op achterstand te hebben gestaan doordat het andere team als eerste in de wedstrijd een doelpunt heeft gemaakt.

1.27 Helft met meeste doelpunten

In geval van "Helft met de meeste doelpunten" moet de deelnemer voorspellen in welk deel van de wedstrijd de meeste doelpunten worden gescoord dan wel dat er in beide helften evenveel gescoord wordt. Bijvoorbeeld de speler krijgt de keuze 1^e helft van de wedstrijd, 2^e helft van de wedstrijd of gelijk. Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor het thuis- of uit spelende team bijvoorbeeld thuisspelende team scoort de meeste doelpunten, uit spelend team scoort de meeste doelpunten of het wordt een gelijkspel.

1.28 Score Duel

In geval van "Score Duel" moet de deelnemer in één speelkans het wedstrijdresultaat (1X2) voorspellen van twee teams die niet tegen elkaar spelen in één wedstrijd. Hiervoor worden het aantal doelpunten van de teams in hun respectievelijke wedstrijd gebruikt.

Bijvoorbeeld als in wedstrijd 1 team A tegen team B speelt en in wedstrijd 2 team C tegen team D moet het wedstrijdresultaat van team A en team C worden voorspeld.

1.29 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet. Bijvoorbeeld: Joegoslavië haakte vlak voor de start van het EK 1992 af voor deelname aan het evenement. Spelers die voorspelden dat Joegoslavië het EK 1992 zou winnen, zouden de inleg terug krijgen.

1.30 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld. Het gaat bij de Combi Boost om de stand na reguliere speeltijd; verlengingen tellen niet mee.

1.31 Player Specials

Een "Player Special" is een door Toto geselecteerde weddenschap waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. Bijvoorbeeld Ronaldo scoort in de eerste 10 minuten of Messi scoort directe vrije trap (buiten 16).

Indien je gekozen speler niet is gestart en/of invalt en het gevraagde resultaat niet meer kan behalen, dan wordt de quotering op 1,00 gezet. Bijvoorbeeld: Ronaldo valt in de tweede helft in bij de Match Special Ronaldo scoort in de eerste 10 minuten. Bij speler scoort in eerste 10 minuten moet een speler uiterlijk gescoord hebben in minuut 9 en 59 seconden. Wanneer er 10:00 op de speelklok staat is de 11^e minuut van de wedstrijd ingegaan.

Indien de gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om een resultaat te kunnen realiseren, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld, is de weddenschap geldig. Lotto bv kan besluiten om een quotering op 1,00 te zetten.

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

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels opgesteld door de IFAB en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële voetbalbonden. Het gaat bij een Player Special om het resultaat na reguliere speeltijd; verlengingen tellen niet mee.

2. Basketbal

Een weddenschap voor een basketbalwedstrijd is gebaseerd op de uitslag inclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven.

Een basketbalwedstrijd wordt gespeeld in vier perioden. Wedstrijden in de NBA kennen periodes van 12 minuten. Wedstrijden, georganiseerd door de FIBA kennen periodes van 10 minuten. Wanneer gesproken wordt over de eerste helft, dan zijn dit de eerste 2 periodes van de basketbalwedstrijd. Wanneer gesproken wordt over de tweede helft, dan zijn dit de laatste 2 periodes van de basketbalwedstrijd.

Indien een basketbalwedstrijd uitgesteld of gestaakt wordt voor het verstrijken van de reguliere speeltijd, maar met minder dan 5:00 minuten op de speelklok en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld, dan worden alle weddenschappen afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, welke van de volgende spelers scoren de meeste punten en zowel James, Harden en Durrant behalen hetzelfde aantal punten.

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

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

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

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

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

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

2.1 Fulltime (1,2)

In geval van "Fulltime (1,2)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), dan wel in een overwinning van het uitspelende team (2). Om te bepalen of de weddenschap juist is voorspeld, wordt - indien nodig - het resultaat na verlenging gebruikt.

2.2 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

2.3 Handicap

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

Deze wedoptie kan aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e of 2^e) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

2.4 Winnaar eerste helft

In geval van "Winnaar eerste helft" moet de deelnemer voorspellen of de eerste helft eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

2.5 Winnaar tweede helft

In geval van "Winnaar tweede helft" moet de deelnemer voorspellen of de tweede helft eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

2.6 Winnaar periode

In geval van "Winnaar periode" moet de deelnemer voorspellen of een gevraagde periode (eerste, tweede, derde of vierde) eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

2.7 Halftime/Fulltime

In geval van "Halftime/Fulltime" moet de deelnemer zowel het resultaat (1,X,2) bij rust (halftime) als het Fulltime resultaat (1,X,2) na reguliere speeltijd (90 minuten) van dezelfde wedstrijd voorspellen. Alleen indien beide uitkomsten juist voorspeld zijn, is sprake van een correcte voorspelling.

2.8 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer voorspellen of het aantal punten minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 158,5).

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

2.9 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal punten in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e of 2^e) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, op het thuis- of uit spelende team of een combinatie van beiden. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

2.10 Wie scoort het hoogste aantal

In geval van "Wie scoort het hoogste aantal" moet de deelnemer voorspellen welke van twee teams of individuen het hoogste aantal van een bepaald gevraagd resultaat behaalt, bijvoorbeeld het hoogste aantal 3 punters.

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

2.11 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld. Bij een basketbal Combi Boost tellen verlengingen mee voor eindresultaat.

2.12 Player Specials

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

Indien de gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om een resultaat te kunnen realiseren, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld, is de weddenschap geldig. Lotto bv kan besluiten om een quotering op 1,00 te zetten.

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

2.13 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld, Wie wint de NBA?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft

gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

3. Tennis

In het geval een tenniswedstrijd wordt uitgesteld of gestaakt en deze wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan wordt de quotering van deze wedstrijd op 1,00 gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten. Uitzondering hierop zijn die weddenschappen waarvan het resultaat al is behaald en niet meer kan wijzigen ook al wordt de wedstrijd (uit)gespeeld, bijvoorbeeld Eerste Set Score wanneer de wedstrijd in de Tweede Set wordt gestaakt.

Vrouwentennis wordt altijd gespeeld over maximaal 3 sets. Mannentennis wordt bij Davis Cup en Grand Slam-toernooien gespeeld over maximaal 5 sets. Andere mannentoernooien worden gespeeld over 3 sets. Voor zowel ATP als WTA toernooien worden er dubbelspel partijen aangeboden en tevens Mixed tenniswedstrijden. Deze wedstrijden worden gespeeld over maximaal 3 sets.

In sommige (kleinere) toernooien – of bij het dubbelspel – wordt geen volledige derde set gespeeld maar een zogeheten Champions-Tie-break, ook Super-tiebreak genoemd. Daarvoor gelden dezelfde regels als voor de normale tiebreak, met dit verschil dat nu minimaal tot tien punten moet worden gespeeld in plaats van zeven. Als een wedstrijd beslecht wordt door een Champions Tie-break in plaats van een laatste set, dan telt de Champion's Tie-break als een set wat betreft de weddenschap, niet als een "tie-break". Bij weddenschappen met betrekking tot Aantal Games, Under/Over en Odd/Even, wordt de Champions-Tie-break beschouwd als één game.

Tenzij anders staat aangegeven worden alle weddenschappen op Davis Cup wedstrijden op 1,00 gezet wanneer besloten wordt de wedstrijd in een ander format dan "Best of 5" te spelen, bijvoorbeeld wanneer de wedstrijd in een "Best of 3" format wordt gespeeld.

3.1 Fulltime

In geval van "Fulltime" (Wie wint de wedstrijd) moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde tennisspeler (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde tennisspeler (2).

3.2 Handicap

De optie "Handicap" betreft een weddenschap waarbij een deelnemer het Fulltime resultaat voorspelt met in achtname van een voorsprong (Handicap) voor één van beide spelers. Deze voorsprong telt mee in het door de deelnemer te voorspellen resultaat en zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 0,5) en daarom kan er geen gelijkspel mogelijk zijn.

3.3 Winnaar Set

In geval van "Winnaar Set" (eerste, tweede etc.) moet de deelnemer voorspellen of een bepaalde set eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde tennisspeler (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde tennisspeler (2).

3.4 Set Betting

In geval van "Set Betting" moet de deelnemer de exacte einduitslag in aantal sets voorspellen, bijvoorbeeld 2-0.

In het geval er minder sets worden gespeeld dan oorspronkelijk gepland omdat een speler opgeeft of gediskwalificeerd wordt, dan wordt de quotering van de betreffende wedoptie op 1,00 gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten.

3.5 Totaal aantal sets

In geval van "Totaal aantal sets" (hoeveel sets worden er gespeeld?) moet de deelnemer het exacte aantal gespeelde sets voorspellen.

In het geval er minder sets worden gespeeld dan oorspronkelijk gepland, dan wordt de quotering van de betreffende wedoptie op 1,00 gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten.

3.6 Score

In geval van "Score" moet de deelnemer de exacte uitslag in van een specifieke set (eerste, tweede etc.) voorspellen.

3.7 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer voorspellen of het aantal gespeelde games over de gehele wedstrijd minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 21,5).

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld eerste of tweede set), op een individuele tennisspeler of een combinatie van beiden.

3.8 Aantal games

In geval van "Aantal games" moet de deelnemer het bij elkaar opgetelde aantal games dat in een wedstrijd wordt behaald voorspellen. De deelnemer heeft daarbij de keuze uit een door Lotto bv vooraf gegeven aantallenreeksen. Het is ook mogelijk dat de deelnemer de keuze heeft uit een door Lotto bv vooraf gegeven exacte aantallen.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld eerste of tweede set).

3.9 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal games dat in een wedstrijd wordt behaald Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld eerste of tweede set), op een individuele tennisspeler of een combinatie van beiden.

3.10 To win a set

In geval van "Wint de eerstgenoemde tennisspeler (1), dan wel de als tweede genoemde tennisspeler (2)" een set moet de deelnemer voorspellen of de genoemde speler al dan niet minimaal één set wint in de wedstrijd.

3.11 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld.

3.12 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken).
Bijvoorbeeld: Wie wint de Australian Open?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

3.13 Match Special

De "Match Special" is een door Toto geselecteerde weddenschap waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. Bijvoorbeeld: Bertens wint een set met 6-3 of 6-4.

Lotto bv kan besluiten om een quotering op 1,00 te zetten.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële tennisorganisaties.

4. IJshockey

Voor alle ijshockeywedstrijden worden de resultaten gebruikt na reguliere speeltijd (3 periodes) zonder gebruik te maken van een eventuele verlenging tenzij anders staat aangegeven.

IJshockey wordt gespeeld in 3 periodes van 20 minuten zuivere speeltijd.

Indien een ijshockeywedstrijd gestaakt wordt vóór het verstrijken van de reguliere speeltijd, maar met minder dan 5:00 minuten op de speelklok en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de initiële speeldatum uitgespeeld, dan worden alle weddenschappen afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, in welke periode worden de meeste doelpunten gescoord en zowel in de 1^e en 3^e periode wordt evenveel gescoord.

Speler A selecteert Periode 1 en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00.

Speler B selecteert Periode 3 en zet € 20 in tegen een quotering van 10,00.

Speler A wint: $€ 10,00/2 = €5,00 * 5,00 = € 25,00$

Speler B wint: $€ 20,00/2 = €10,00 * 10,00 = € 100,00$

4.1 Fulltime (1,2)

In geval van "Fulltime (1,2)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2). Om te bepalen of deze weddenschap juist is voorspeld, wordt -indien nodig - het resultaat na verlenging gebruikt.

4.2 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

4.3 Handicap

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

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde periode van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e of 2^e periode) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

4.4 Winnaar periode

In geval van "Winnaar periode" moet de deelnemer voorspellen of een gevraagde periode (eerste, tweede of derde periode) eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

4.5 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer voorspellen of het aantal doelpunten minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 5,5).

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde periode van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1e, 2e of 3e periode) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, op het thuis- of uit spelende team of een combinatie van beiden.

4.6 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal doelpunten in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde periode van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e, 2^e of 3^e periode) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, op het thuis- of uit spelende team of een combinatie van beiden. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

4.7 Totaal aantal doelpunten

In geval van "Totaal aantal doelpunten" moet de deelnemer het bij elkaar opgetelde aantal doelpunten dat in een wedstrijd wordt gemaakt voorspellen. De deelnemer heeft daarbij de keuze uit een door Lotto bv vooraf gegeven aantallenreeks.

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

4.8 Periode met meeste doelpunten

In geval van "Periode met de meeste doelpunten" moet de deelnemer voorspellen in welke periode van de wedstrijd de meeste doelpunten worden gescoord dan wel dat er in meerdere periodes evenveel doelpunten gescoord worden. Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor het thuis- of uit spelende team.

4.9 Eerste/Laatste Doelpunt

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

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde periode van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e periode) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

4.10 Race to

In geval van "Race to/Wie scoort het eerst een bepaald aantal doelpunten" moet de deelnemer voorspellen welk team als eerste het door Lotto bv aangegeven aantal doelpunten behaalt dan wel dat geen van beide teams dit resultaat behalen. Bijvoorbeeld: "Welk team scoort als eerste 2 doelpunten in de wedstrijd?".

4.11 Score

In geval van "Score" moet de deelnemer de exacte uitslag in doelpunten voorspellen.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde periode van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e periode) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

4.12 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken).
Bijvoorbeeld: Wie wint de Stanley Cup?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

4.13 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld. Het gaat bij de Combi Boost om de stand na reguliere speeltijd; verlengingen tellen niet mee.

4.14 Player Specials

De "Player Special" is een door Toto geselecteerde weddenschap waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. Bijvoorbeeld: Crosby scoort meer dan 2 doelpunten.

Indien je gekozen speler niet is gestart en/of invalt en het gevraagde resultaat niet meer kan behalen, dan wordt de quotering op 1,00 gezet. Indien de gekozen speler de

mogelijkheid heeft gehad om een resultaat te kunnen realiseren, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld, is de weddenschap geldig. Lotto bv kan besluiten om een quotering op 1,00 te zetten.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële ijshockeybonden. Het gaat bij een Player Special om het resultaat na reguliere speeltijd; verlengingen tellen niet mee.

5. Handbal

Voor alle handbalweddenschappen gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden (2 helften van 30 minuten) zonder rekening te houden met protesten of verlengingen tenzij bij de gevraagde weddenschap anders is aangegeven.

Handbal wordt gespeeld in 2 helften van 30 minuten.

Indien een handbalwedstrijd uitgesteld of gestaakt wordt, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle weddenschappen waarvan de uitslag al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige weddenschappen worden geannuleerd en krijgen quotering 1,00.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, Wie wordt topscorer van het WK en zowel Polman, Neagu en Leynaud behalen hetzelfde aantal punten.

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

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

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

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

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

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

5.1 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

5.2 Handicap

De optie "Handicap" betreft een weddenschap waarbij een deelnemer het Fulltime resultaat voorspelt met in achtneming van een voorsprong (Handicap) voor één van beide teams. Deze voorsprong telt mee in het door de deelnemer te voorspellen resultaat en is een heel getal. Een gelijkspel kan daarom ook mogelijk zijn.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

5.3 Winnaar eerste helft

In geval van "Winnaar eerste helft" moet de deelnemer voorspellen of de eerste helft eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

5.4 Halftime/Fulltime

In geval van "Halftime/Fulltime" moet de deelnemer zowel het resultaat (1,X,2) bij rust als het Fulltime resultaat na reguliere speeltijd van dezelfde wedstrijd voorspellen. Alleen indien beide voorspellingen juist zijn is er sprake van een correcte voorspelling.

5.5 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer voorspellen of het aantal doelpunten minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 48,5).

5.6 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal doelpunten, in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft), voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, voor het thuis- of uit spelende team of een combinatie van hiervan. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

5.7 Helft met meeste doelpunten

In geval van "Helft met de meeste doelpunten" moet de deelnemer voorspellen in welke helft van de wedstrijd de meeste doelpunten worden gescoord dan wel dat er in beide helften evenveel gescoord wordt. Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor het thuis- of uit spelende team.

5.8 Eerste/Laatste Doelpunt

In geval van "Eerste Doelpunt of Laatste Doelpunt" moet de deelnemer voorspellen wie van de twee teams het eerste of laatste doelpunt maakt in de wedstrijd dan wel dat er niet gescoord wordt.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

5.9 Draw No Bet / Home No Bet / Away No Bet

In geval van "Draw No Bet / Home No Bet / Away No Bet" kan er op 2 van de 3 mogelijke wedstrijdresultaten worden ingezet, waarbij Draw betekent gelijkspel, Home betekent thuisspelend team wint en Away betekent uitspelend team wint. Dus in geval van Draw No Bet kan bij een wedstrijd alleen worden voorspeld of het thuis- of uitspelende team wint. De optie gelijkspel kan niet voorspeld worden. Indien de wedstrijd eindigt in de optie waarop niet gewed kan worden, wordt de quotering op 1,00 gezet zodat de inleg wordt terugbetaald of de uitslag buiten beschouwing wordt gelaten bij een combinatieweddenschap om te bepalen of de weddenschap winnend is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

5.10 Race to

In geval van "Race to/Wie scoort het eerst een bepaald aantal doelpunten" moet de deelnemer voorspellen welk team als eerste het door Lotto bv aangegeven aantal doelpunten behaalt dan wel dat geen van beide teams dit resultaat behalen. Bijvoorbeeld: "Welk team scoort als eerste 2 doelpunten in de wedstrijd?".

5.11 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint het WK Vrouwen?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

6. Rugby

Voor alle rugbyweddenschappen gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden (2 helften van 40 minuten) zonder rekening te houden met protesten of verlengingen tenzij bij de gevraagde weddenschap anders is aangegeven.

Rugby wordt gespeeld in 2 helften van 40 minuten.

Indien een rugbywedstrijd uitgesteld of gestaakt wordt, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle

weddenschappen waarvan de uitslag al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige weddenschappen worden geannuleerd en krijgen quotering 1,00. Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, in welke helft worden de meeste doelpunten gescoord en zowel in de 1^e en 2^e helft wordt evenveel gescoord.

Speler A selecteert 1^e helft en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00.

Speler B selecteert 2^e helft en zet € 20 in tegen een quotering van 10,00.

Speler A wint: $€ 10,00/2 = €5,00 * 5,00 = € 25,00$

Speler B wint: $€ 20,00/2 = €10,00 * 10,00 = € 100,00$

6.1 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

6.2 Handicap

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

6.3 Winnaar eerste helft

In geval van "Winnaar eerste helft" moet de deelnemer voorspellen of de eerste helft eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

6.4 Halftime/Fulltime

In geval van "Halftime/Fulltime" moet de deelnemer zowel het resultaat (1,X,2) bij rust als het Fulltime resultaat na reguliere speeltijd van dezelfde wedstrijd voorspellen. Alleen indien beide voorspellingen juist zijn is er sprake van een correcte voorspelling.

6.5 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer voorspellen of het aantal punten minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 48,5).

6.6 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal punten, in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft), voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, voor het thuis- of uitspelende team of een combinatie van hiervan. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

6.7 Helft met meeste punten

In geval van "Helft met de meeste punten" moet de deelnemer voorspellen in welke helft van de wedstrijd de meeste punten worden gescoord dan wel dat er in beide helften evenveel gescoord wordt. Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor het thuis- of uitspelende team.

6.8 Eerste/Laatste punt

In geval van "Eerste punt of Laatste punt" moet de deelnemer voorspellen wie van de twee teams het eerste of laatste punt maakt in een rugbywedstrijd dan wel dat er niet gescoord wordt.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

6.9 Draw No Bet / Home No Bet / Away No Bet

In geval van "Draw No Bet / Home No Bet / Away No Bet" kan er op 2 van de 3 mogelijke wedstrijdresultaten worden ingezet, waarbij Draw betekent gelijkspel, Home betekent thuisspelend team wint en Away betekent uitspelend team wint. Dus in geval van Draw No Bet kan bij een wedstrijd alleen worden voorspeld of het thuis- of uitspelende team wint. De optie gelijkspel kan niet voorspeld worden. Indien de wedstrijd eindigt in de optie waarop niet gewed kan worden, wordt de quotering op 1,00 gezet zodat de inleg wordt terugbetaald of de uitslag buiten beschouwing wordt gelaten bij een combinatieweddenschap om te bepalen of de weddenschap winnend is.

Deze wedoptie kan aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

6.10 Race to

In geval van "Race to/Wie scoort het eerst een bepaald aantal punten" moet de deelnemer voorspellen welk team als eerste het door Lotto bv aangegeven aantal punten behaalt dan wel dat geen van beide teams dit resultaat behalen. Bijvoorbeeld: "Welk team scoort als eerste 10 punten in de wedstrijd?".

6.11 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld. Het gaat bij de Combi Boost om de stand na reguliere speeltijd; verlengingen tellen niet mee.

6.12 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken).

Bijvoorbeeld: Wie wint de Six Nations?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

7. Honkbal

Voor alle honkbalweddenschappen gelden de uitslagen van officieel uitgespeelde wedstrijden inclusief eventuele verlengingen.

Een honkbalwedstrijd bestaat uit 9 innings. De eerste 4,5 innings worden gezien als eerste helft van een honkbalwedstrijd. De tweede 4,5 innings worden gezien als tweede helft van een honkbalwedstrijd. Een inning kent twee speelhelften, een speelhelft, waarbij de thuisploeg aan slag is en een speelhelft, waarbij de uitploeg aan slag is.

In tegenstelling tot de regel aangaande reglementaire uitgespeelde wedstrijden wordt bij een eventuele staking van de wedstrijd, waarbij de wedstrijd niet binnen twee dagen wordt (uit)gespeeld, de uitslag gebruikt op het moment van staking als er sprake is van de volgende situaties:

- a. Wanneer minimaal 8,5 innings zijn gespeeld en het thuis spelende team (welke als laatste aan slag is) op voorsprong staat, is het spelen van deze slagbeurt niet nodig en is de uitslag van dat moment het geldende resultaat.
- b. Wanneer de wedstrijd voortijdig wordt afgebroken, dan worden de tot dusver behaalde resultaten als geldig gezien wanneer ten minste vijf (5) innings gespeeld zijn (4,5 inning wanneer het thuisteam leidt). De winnaar wordt bepaald aan de hand van de laatste volledige inning, tenzij de wedstrijd onderbroken is in de tweede helft van de inning en het thuisteam aan de leiding gaat, in dat geval wordt het thuisteam uitgeroepen tot winnaar.
- c. Wanneer de zogenoemde "Mercy" regel wordt gehanteerd en de wedstrijd wordt beëindigd voordat deze officieel voorbij is. De "Mercy" regel wordt gehanteerd wanneer één van de twee teams een dermate grote voorsprong heeft waarvan geacht wordt dat deze onoverkomelijk is.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, welke speler slaat de meeste homeruns in één seizoen en zowel Mike Trout en Joey Gallo slaan evenveel homeruns.

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

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

Speler A wint: $€ 10,00/2 = €5,00 * 5,00 = € 25,00$

Speler B wint: $€ 20,00/2 = €10,00 * 10,00 = € 100,00$

7.1 Fulltime (1,2)

In geval van "Fulltime (1,2)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), dan wel in een overwinning van het uitspelende team (2). Indien de wedstrijd eindigt in de optie waarop niet gewed kan worden (gelijkspel) wordt de quotering voor deze optie op 1,00 gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten, bijvoorbeeld wanneer na de gespeelde verlengingen de stand gelijk blijft.

7.2 Handicap

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

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e inning of 2^e inning) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

7.3 Winnaar Inning

In geval van "Winnaar Inning" moet de deelnemer voorspellen of de inning eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), dan wel in een overwinning van het uitspelende team (2). Indien de wedstrijd eindigt in de optie waarop niet gewed kan worden (gelijkspel) wordt de quotering voor deze optie op 1,00 gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten.

7.4 Under/Over Runs

In geval van "Under/Over Runs" moet de deelnemer voorspellen of het aantal Runs minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 7,5).

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

7.5 Even/Oneven Hits

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal Hits in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e inning of 2^e inning) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, voor het thuis- of uitspelende team of een combinatie van hiervan. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

7.6 Race to

In geval van "Race to/Wie scoort het eerst een bepaald aantal punten" moet de deelnemer voorspellen welk team als eerste het door Lotto bv aangegeven aantal punten behaalt dan wel dat geen van beide teams dit resultaat behalen. Bijvoorbeeld: "Welk team scoort als eerste 2 punten in de wedstrijd?".

7.7 Halftime/Fulltime

In geval van "Halftime/Fulltime" moet de deelnemer zowel het resultaat (1,X,2) na de eerste helft (bij honkbal worden de eerste 4,5 innings gezien als eerste helft) als het Fulltime resultaat na reguliere speeltijd van dezelfde wedstrijd voorspellen. Alleen indien beide voorspellingen juist zijn is er sprake van een correcte voorspelling.

7.8 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld. Bij een honkbal Combi Boost tellen verlengingen mee voor eindresultaat.

7.9 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint de MLB?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

8. American Football

Een weddenschap voor een American Footballwedstrijd is gebaseerd op de uitslag inclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven.

Een American Footballwedstrijd bestaat uit 4 periodes van 15 minuten. De eerste helft bestaat uit de eerste 2 periodes. De tweede helft bestaat uit de laatste 2 periodes. Indien een American Footballwedstrijd gestaakt wordt voor het verstrijken van de reguliere speeltijd, maar met minder dan 5:00 minuten op de speelklok en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de initiële speeldatum uitgespeeld, dan worden alle weddenschappen afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, welke speler de gooit de meeste touchdowns passes in één wedstrijd en zowel Peyton Manning en Tom Brady gooien evenveel touchdown passes. Speler A selecteert Manning en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00. Speler B selecteert Brady en zet € 20 in tegen een quotering van 10,00.

Speler A wint: $€ 10,00/2 = €5,00 * 5,00 = € 25,00$

Speler B wint: $€ 20,00/2 = €10,00 * 10,00 = € 100,00$

8.1 Fulltime (1,2)

In geval van "Fulltime (1,2)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), dan wel in een overwinning van het uitspelende team (2). Indien de wedstrijd eindigt in de optie waarop niet gewed kan worden (gelijkspel) wordt de quotering voor deze optie op 1,00 gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten, bijvoorbeeld wanneer na de gespeelde verlengingen de stand gelijk blijft.

8.2 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uitspelende team (2). Bij deze wedoptie wordt er geen rekening gehouden met een eventuele verlenging.

8.3 Handicap

De optie "Handicap" betreft een weddenschap waarbij een deelnemer het Fulltime resultaat voorspelt met in achtneming van een voorsprong (Handicap) voor één van beide teams. Deze voorsprong telt mee in het door de deelnemer te bepalen resultaat en zal geen heel

getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 8,5) en daarom kan er geen gelijkspel mogelijk zijn.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

8.4 Winnaar Eerste Helft

In geval van "Winnaar Eerste Helft" moet de deelnemer voorspellen of de eerste helft eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2). De eerste helft bestaat uit het eerste en tweede kwart.

8.5 Winnaar Tweede Helft

In geval van "Winnaar Tweede Helft" moet de deelnemer voorspellen of de tweede helft eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2). De tweede helft bestaat uit de derde en vierde kwart.

8.6 Winnaar kwart

In geval van "Winnaar kwart" moet de deelnemer voorspellen of een gevraagd kwart (eerste, tweede, derde of vierde) eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X), dan wel in een overwinning van het uit spelende team (2).

8.7 Halftime/Fulltime

In geval van "Halftime/Fulltime" moet de deelnemer zowel het resultaat (1,X,2) van de eerste helft als de tweede helft na reguliere speeltijd van dezelfde wedstrijd voorspellen. Alleen indien beide voorspellingen juist zijn is er sprake van een correcte voorspelling. Bij deze wedoptie wordt er geen rekening gehouden met een eventuele verlenging.

8.8 Halftime/Fulltime 1,2 Over Time

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

8.9 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer voorspellen of het aantal punten minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 45,5).

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

8.10 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal punten in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, op het thuis- of uitspelende team of een combinatie van beiden. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

8.11 Kwart/Helft met meeste punten

In geval van "Kwart / Helft met de meeste punten" moet de deelnemer voorspellen in welk kwart of welke helft van de wedstrijd de meeste punten worden gescoord dan wel dat er in beide kwarten / helften evenveel gescoord wordt. Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor het thuis- of uitspelende team.

8.12 Race to

In geval van "Race to/Wie scoort het eerst een bepaald aantal punten" moet de deelnemer voorspellen welk team als eerste het door Lotto bv aangegeven aantal punten behaalt dan wel dat geen van beide teams dit resultaat behalen. Bijvoorbeeld: "Welk team scoort als eerste 20 punten in de wedstrijd?".

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e helft of 2^e helft) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, op het thuis- of uitspelende team of een combinatie van beiden.

8.13 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken).
Bijvoorbeeld: Wie wint de NFL?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

8.14 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld. Bij een American Football Combi Boost tellen verlengingen mee voor eindresultaat.

8.15 Player Specials

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

Indien je gekozen speler niet is gestart en/of invalt en het gevraagde resultaat niet meer kan behalen, dan wordt de quotering op 1,00 gezet. Indien de gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om een resultaat te kunnen realiseren, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld, is de weddenschap geldig. Lotto bv kan besluiten om een quotering op 1,00 te zetten.

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

9. Volleybal

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle volleybalwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen.

Een volleybalwedstrijd bestaat uit maximaal 5 sets. Het team dat als eerste 3 sets heeft gewonnen, wint.

In het geval dat een volleybalwedstrijd wordt gecancelled, uitgesteld of gestaakt en deze wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle quoteringen van deze wedstrijd op 1,00 gezet. Uitzondering hierop zijn die weddenschappen waarvan het resultaat al is behaald en niet meer kan wijzigen ook al wordt de wedstrijd (uit)gespeeld, bijvoorbeeld weddenschappen op de Eerste Set Score wanneer de wedstrijd in de Tweede set wordt gestaakt.

9.1 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), dan wel in een overwinning van het uitspelende team (2).

9.2 Winnaar Set

In geval van "Winnaar Set" (eerste, tweede etc.) moet de deelnemer voorspellen of een bepaalde set eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), dan wel in een overwinning van het uitspelende team (2).

9.3 Set Betting

In geval van "Set Betting" moet de deelnemer de exacte einduitslag in aantal sets voorspellen. Bijvoorbeeld 3-2 of 3-0.

9.4 Totaal aantal sets

In geval van "Totaal aantal sets" (hoeveel sets worden er gespeeld?) moet de deelnemer het exacte aantal gespeelde sets voorspellen.

9.5 Under/Over Punten

In geval van "Under/Over Punten" moet de deelnemer voorspellen of het aantal gespeelde punten in de gehele wedstrijd minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 21,5).

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld eerste of tweede set), op het thuis- of uitspelende team of een combinatie van beiden.

9.6 Under/Over Sets

In geval van "Under/Over Sets" moet de deelnemer voorspellen of het aantal gespeelde sets in de gehele wedstrijd minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5).

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld aantal punten in de tweede set), op het thuis- of uitspelende team of een combinatie van beiden.

9.7 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal sets of punten in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e set of 2^e set) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, op het thuis- of uitspelende team of een combinatie van beiden. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

9.8 To win a set

In geval van "Wint het thuisspelende of uitspelende team een set" moet de deelnemer voorspellen of het genoemde team al dan niet minimaal één set wint in de wedstrijd.

9.9 Race to

In geval van "Race to/Wie scoort het eerst een bepaald aantal punten" moet de deelnemer voorspellen welk team als eerste het door Lotto bv aangegeven aantal punten behaalt dan wel dat geen van beide teams dit resultaat behalen. Bijvoorbeeld: "Welk team scoort als eerste 30 punten in de wedstrijd?".

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e set) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

9.10 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken).

Bijvoorbeeld: Wie wint het WK Volleybal?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

9.11 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld.

10. Darts

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle dartwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen.

De duur van een dartwedstrijd hangt sterk af van het evenement en in welk stadium van het toernooi de wedstrijd zich bevindt. Bij Premier League Darts wordt een race to7 legs gespeeld, met een maximum van 12 legs. Een wedstrijd bij Premier League Darts kan dus ook gelijk eindigen (6-6) en wordt daarom met een gelijkspeloptie aangeboden.

Indien een dartwedstrijd gestaakt wordt, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle weddenschappen waarvan de uitslag al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige weddenschappen worden geannuleerd en krijgen quotering 1,00.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, welke speler de gooit de meeste 180'ers tijdens de PDC Premier League passes en zowel Michael van Gerwen, Gary Anderson en Michael Smith gooien er evenveel . Speler A selecteert Van Gerwen en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00. Speler B selecteert Anderson en zet € 20 in tegen een quotering van 10,00. Speler C selecteert Smith en zet € 5 in tegen een quotering van 7,50.

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

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

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

10.1 Winnaar

In geval van "Winnaar (Wie wint de wedstrijd)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde dartspeeler (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde dartspeeler (2) en een (X) voor een gelijkspel (wanneer beschikbaar)

10.2 Winnaar Sets/Legs

In geval van "Winnaar Set/Leg" (eerste, tweede etc.) moet de deelnemer voorspellen of een bepaalde set/leg eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde dartspeeler (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde dartspeeler (2).

10.3 Score

In geval van "Score" moet de deelnemer de exacte uitslag in aantal Sets of Legs per speler voorspellen, bijvoorbeeld 5-2.

10.4 Totaal aantal Sets/Legs

In geval van "Totaal aantal Sets/Legs" (hoeveel Sets/Legs worden er gespeeld?) moet de deelnemer het exacte aantal gespeelde Sets/Legs in de wedstrijd voorspellen, bijvoorbeeld 7 sets.

10.5 Under/Over Sets/Legs

In geval van "Under/Over Sets/Legs" moet de deelnemer voorspellen of het aantal gespeelde Sets/Legs over de gehele wedstrijd minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 8,5).

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde set of leg van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e set) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, op de eerstgenoemde of de als tweede genoemde dartspeeler of een combinatie van beiden.

10.6 Even/Oneven

In geval van "Even/Oneven" moet de deelnemer voorspellen of het totaal aantal punten in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde set of leg van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e set of 2^e set) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, op de eerstgenoemde of de als tweede genoemde dartspeeler of een combinatie van beiden. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

10.7 Handicap

De optie "Handicap" betreft een weddenschap waarbij een deelnemer de winnaar voorspelt met in achtname van een voorsprong (Handicap in sets of legs) voor één van beide spelers. Deze voorsprong telt mee in het door de deelnemer te voorspellen resultaat en zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 1,5) en daarom kan er geen gelijkspel mogelijk zijn.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e set of 2^e set) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

10.8 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken).

Bijvoorbeeld: Wie wint de Premier League of Darts?

Winnaar is de darter of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een darter dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

10.9 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld.

10.10 Match Special

De "Match Special" is een door Toto geselecteerde weddenschap waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. Bijvoorbeeld: Van Gerwen wint, hoogste uitgooi en meeste 180'ers.

Lotto bv kan besluiten om een quotering op 1,00 te zetten.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële dartbonden (PDC/BDO).

11. Motorsport

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle motorsportwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgereden wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen.

Een motorsportwedstrijd bestaat uit een vooraf beschreven aantal rondes op een circuit.

Indien een motorsportwedstrijd gestaakt wordt, en de race wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgereden of verreden, dan worden de weddenschappen geannuleerd en krijgen quotering 1,00.

Om te bepalen of de weddenschappen die betrekking hebben op de kwalificatie (Pole Position / de eerste startplaats in de race) juist zijn voorspeld, geldt dat de uitslag die door de organisator van het betreffende evenement wordt gepubliceerd als geldend resultaat gehanteerd wordt. De kwalificatie race bestaat uit 3 onderdelen, Q1, Q2 en Q3, waarbij in Q3 de laatste overgebleven rijders strijden om Pole Position.

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

Wanneer een coureur niet is opgenomen in de officieel gepubliceerde uitslag van de organisator van het betreffende evenement worden alle quoteringen die betrekking hebben op de kwalificatie of race van deze coureur op 1,00 gezet.

Indien, door welke oorzaak dan ook, één van de coureurs niet aan de start verschijnt, wordt de quotering voor deze coureur / weddenschap op 1,00 gezet.

In het geval van Head to Head geldt bovendien dat indien voor beide coureurs geen wedstrijdresultaat tot stand komt, bijvoorbeeld doordat beiden de finish niet bereiken, de quotering voor deze weddenschap op 1,00 wordt gezet.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, Wie behaalt de meeste overwinningen in de Formule 1 seizoen 2019 en Hamilton en Bottas winnen beiden 7 races.

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

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

Speler A wint: $€ 10,00/2 = €5,00 * 5,00 = € 25,00$

Speler B wint: $€ 20,00/2 = €10,00 * 10,00 = € 100,00$

11.1 Winnaar Kwalificatie

In geval van "Winnaar Kwalificatie (Wie wint de kwalificatie)" moet de deelnemer voorspellen welke coureur de snelste tijd behaalt in de kwalificatie.

11.2 Winnaar Race

In geval van "Winnaar Race (Wie wint de race)" moet de deelnemer voorspellen welke coureur de race wint.

11.3 Head to Head Kwalificatie

In geval van "Head to Head Kwalificatie" moet de deelnemer voorspellen welke van 2 door Lotto bv te bepalen coureurs tijdens de kwalificatie een betere klassering behaalt. In het geval van Formule 1 wordt de klassering pas bepaald nadat alle kwalificatie rondes zijn voltooid. Indien een coureur van de organisator van het evenement een straf krijgt opgelegd waardoor hij de race op een lagere plaats moet aanvangen dan wordt met deze straf geen rekening gehouden om te bepalen of weddenschappen op deze wedoptie juist zijn voorspeld.

Bijvoorbeeld: Head to Head Coureur 1 vs. Coureur 2

Coureur 1 rijdt in Q3 de 4^e tijd en Coureur 2 rijdt de 5^e tijd. Coureur 1 krijgt vanwege een gebeurtenis een straf opgelegd van 5 startplaatsen waardoor hij tijdens de race niet op plaats 4 maar op plaats 9 moet gaan starten. Met deze straf wordt geen rekening gehouden en daarom is Coureur 1 de winnaar in deze onderlinge Head to Head.

11.4 Head to Head Race

In geval van "Head to Head Race" moet de deelnemer voorspellen welke van 2 door Lotto bv te bepalen coureurs tijdens de race een betere klassering behaalt.

11.5 Top-3 Finish

In geval van "Top-3 Finish" moet de deelnemer voorspellen of een coureur het podium behaalt. Het resultaat is gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties of protesten na de podiumceremonie worden niet meegenomen in het resultaat.

11.6 Meeste Race overwinningen/Pole Positions/Snelste ronde/Podiumfinish

In geval van "Meeste Race overwinningen/Pole Positions/Snelste ronde/Podiumfinish" moet de deelnemer voorspellen welke coureur in een vooraf aangegeven seizoen de meeste overwinningen of Pole Positions of de snelste ronde of de meeste podiumplaatsen behaalt. Wedopties krijgen een resultaat op basis van het gehele seizoen. Resultaten zijn gebaseerd op de officiële wedstrijduitslagen zoals bepaald door de FIA (inclusief enige wijzigingen door de FIA toegepast vóór de podiumceremonie van de laatste race van het seizoen). Als spelers gelijk eindigen gelden de Dead-Heat regels .

11.7 Correcte plaats

In geval van "Correcte plaats" moet de deelnemer voorspellen wat de exacte eindrangschikking is van een team of coureur. Deze wedoptie kan aangeboden worden met een keuze in ranges bijvoorbeeld 1-2, 1-3, 1-5. Deze wedoptie kan ook aangeboden

worden als een combinatie van correcte plaatsen voor 2 of meer teams/coureurs, zoals het voorspellen van het behalen van de eerste en tweede plaats.

11.8 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (coureur of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken).

Bijvoorbeeld: Wie wordt Wereldkampioen MotoGP?

Winnaar is de coureur of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een coureur dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

11.9 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Wanneer één of meerdere coureurs die geselecteerd zijn niet rijdt in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de coureur(s) die wel hebben gereden correct zijn voorspeld.

12. Snooker

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle snookerwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen. In het geval een snookerwedstrijd wordt uitgesteld of gestaakt en deze wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan wordt de quotering van deze wedstrijd op 1,00 gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten.

De duur van een snookerwedstrijd hangt sterk af van het evenement en in welk stadium van het toernooi de wedstrijd zich bevindt. De finale van het WK wordt bijvoorbeeld gespeeld over 35 frames. De eerste speler die 18 frames wint heeft gewonnen.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, welke speler behaalt de hoogste break tijdens het WK Snooker zowel Ronnie O'Sullivan, Mark Williams en Mark Selby behalen alle drie de hoogste break op het toernooi.

Speler A selecteert O'Sullivan en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00.

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

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

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

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

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

12.1 Winnaar

In geval van "Winnaar (Wie wint de wedstrijd)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde snookerspeler (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde snookerspeler (2).

12.2 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken).

Bijvoorbeeld: Wie wordt Wereldkampioen Snooker?

Winnaar is de snookerspeler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een snookerspeler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

13. Wielrennen

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle wielervedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgereden wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen.

Een wielervedstrijd bestaat uit een vooraf beschreven aantal kilometers bij een eendaagse wedstrijd of een vooraf beschreven aantal etappes.

Indien een wielervedstrijd gestaakt wordt, en de race wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgereden of verreden, dan worden de weddenschappen geannuleerd en krijgen quotering 1,00.

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

Wanneer een renner niet is opgenomen in de officieel gepubliceerde uitslag van de organisator van het betreffende evenement worden alle quoteringen die betrekking hebben op de rangschikking van deze renner op 1,00 gezet.

Indien, door welke oorzaak dan ook, één van de renners niet aan de start verschijnt, wordt de quotering voor deze renner / weddenschap op 1,00 gezet.

In het geval van Head to Head geldt bovendien dat indien voor beide renners geen wedstrijdresultaat tot stand komt, bijvoorbeeld doordat beiden de finish niet bereiken, de quotering voor deze weddenschap op 1,00 wordt gezet.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, Wie eindigt er in de top 10 van de Giro. De eerste 8 plaatsen zijn duidelijk maar op de gedeeld 9e plaats zijn B. Mollema, R. Majka en B. Jungels geëindigd. Er zijn in dit geval 3 spelers voor 2 plaatsen (plaats 9 en 10).

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

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

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

Speler A wint: $€ 10,00/3 = €3,33 * 2$ (voor de 9 & 10^e plaats) $* 5,00 = € 33,33$

Speler B wint: $€ 20,00/3 = €6,67 * 2$ (voor de 9 & 10^e plaats) $* 10,00 = € 133,33$

Speler C wint: $€ 5,00/3 = €1,67 * 2$ (voor de 9 & 10^e plaats) $* 7,50 = € 25,00$

Indien in dit voorbeeld alle drie de renners gedeeld 10^e zouden eindigen dan is de berekening als volgt:

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

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

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

13.1 Winnaar etappe

In geval van "Winnaar etappe (Wie wint de genoemde etappe)" moet de deelnemer voorspellen welke renner het eerst finisht in de genoemde etappe.

13.2 Winnaar klassement

In geval van "Winnaar klassement" (bijvoorbeeld Wie wint de Tour de France of Wie wint de bolletjestrui) moet de deelnemer voorspellen welke deelnemer het gevraagde klassement wint. In bepaalde gevallen kan het mogelijk zijn dat deze weddenschap wordt aangeboden zonder bepaalde deelnemers, bijvoorbeeld: Wie wint de Tour de France (excl. C. Froome). Froome wordt bij deze weddenschap niet opgenomen als selectie. In het geval dat Froome de Tour de France wel wint, wordt de renner die als tweede eindigt als winnaar voor deze weddenschap aangemerkt.

13.3 Head to Head

In geval van "Head to Head" moet de deelnemer voorspellen welke van 2 door Lotto bv te bepalen renners tijdens de etappe(koers) een betere klassering behaalt.

13.4 Top-positionering

In geval van "Top-positionering" moet de deelnemer voorspellen of een wielrenner het door Lotto b.v. gevraagde resultaat behaalt. Bijvoorbeeld; Top-10 Klassering, Top-20 Klassering. Als spelers gelijk eindigen gelden de Dead-Heat regels.

13.5 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Indien één of meerdere wielrenners in de Combi Boost niet zijn gestart, wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld.

13.6 Match Special

De "Match Special" is een door Toto geselecteerde weddenschap waarbij gevraagd wordt of een speler of team een bepaald resultaat behaalt. Bijvoorbeeld: Dumoulin rijdt meer dan 7 dagen in de (Roze) leiders trui tijdens de Giro d'Italia of behaalt Jumbo-Visma meer of minder dan 2,5 overwinning in de Tour de France.

Lotto bv kan besluiten om een quotering op 1,00 te zetten.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de UCI of de organisator van de wielervedstrijd.

14. Golf

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle golfwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen. Als een toernooi wordt ingekort, of op een andere manier wordt afgerond - bijvoorbeeld door weersomstandigheden - is de prijsceremonie leidend voor het afhandelen van de weddenschappen. Dit geldt voor toernooigroepen, wedstrijden, plaatsing, top 10 en alle andere "72 holes"-wedopties op voorwaarde dat er minimaal 36 holes van het evenement zijn gespeeld. Mochten er geen 36 holes gespeeld zijn dan worden de wedopties op dit evenement geannuleerd en de quotering hiervan op 1,00 gezet behalve wedopties waarvoor gedurende het toernooi al een definitief resultaat behaald was, bijvoorbeeld bij 'eerste ronde 3-balls'.

Alle wedopties krijgen het resultaat dat als eerste gecommuniceerd wordt via de officiële website van de organisator op de dag van het evenement.

Diskwalificaties of aanpassingen van het resultaat na de publicatie van de organisator tellen niet mee voor het resultaat.

Als een evenement wordt uitgesteld blijven alle weddenschappen actief behalve als het evenement niet binnen 7 dagen na de dag van uitstel alsnog wordt gespeeld; dan worden de weddenschappen geannuleerd en de quoteringen op 1,00 gezet.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, Wie eindigt er in de top 10 van de US Open. De eerste 8 plaatsen zijn duidelijk maar op de gedeeld 9e plaats zijn Dustin Johnson, Tiger Woods en Justin Day geëindigd. Er zijn in dit geval 3 spelers voor 2 plaatsen (plaats 9 en 10).
Speler A selecteert Johnson en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00.
Speler B selecteert Woods en zet € 20 in tegen een quotering van 10,00.
Speler C selecteert Day en zet € 5 in tegen een quotering van 7,50.

Speler A wint: $€ 10,00/3 = €3,33 * 2$ (voor de 9 & 10^e plaats) $* 5,00 = € 33,33$
Speler B wint: $€ 20,00/3 = €6,67 * 2$ (voor de 9 & 10^e plaats) $* 10,00 = € 133,33$
Speler C wint: $€ 5,00/3 = €1,67 * 2$ (voor de 9 & 10^e plaats) $* 7,50 = € 25,00$

Indien in dit voorbeeld alle drie de golfers gedeeld 10^e zouden eindigen dan is de berekening als volgt:

Speler A wint: $€ 10,00/3 = €3,33 * 5,00 = € 16,65$
Speler B wint: $€ 20,00/3 = €6,67 * 10,00 = € 66,67$
Speler C wint: $€ 5,00/3 = €1,67 * 7,50 = € 12,52$

14.1 Winnaar

In het geval "Winnaar" (Wie wint het toernooi) moet de deelnemer voorspellen welke speler het toernooi wint. Bij deze weddenschap zal de speler met de hoogste positie aan het eind van het toernooi de winnaar zijn. Spelers die de cut missen zijn uitgeschakeld. Als alle betrokken spelers de cut missen wordt de speler met de laagste score (laagst aantal slagen) bij de cut als winnaar gezien.

Wanneer meer dan één speler een gedeelde laagste score heeft tijdens een evenement en er is geen play-off, worden weddenschappen verwerkt volgens de Dead-Heat-regel.

In het geval van een play-off zal het resultaat van de play-off de winnaar bepalen van het evenement. Zelfs als drie of meer spelers deelnemen aan zo'n play-off is het doel van de play-off om de winnaar te bepalen en zullen de behaalde posities van verliezende spelers van de play-off niet meer beïnvloeden.

Spelers moeten 3 holes hebben gespeeld om een weddenschap geldig te laten zijn. Indien de speler minder dan 3 holes heeft gespeeld, dan worden de weddenschappen van reglementair uitgespeelde wedstrijden geannuleerd zonder rekening te houden met

protesten of verlengingen. Als een toernooi wordt ingekort, of op een andere manier wordt afgerond - bijvoorbeeld door weersomstandigheden - is de prijsceremonie leidend voor het afhandelen.

14.2 Head to Head

In het geval van "Head to Head" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde golfer (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde golfer (2).

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

Indien de wedstrijd eindigt in de optie waarop niet gewed kan worden (gelijkspel), wordt de quotering voor deze optie op 1,00 gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten.

In het geval dat een betrokken speler zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd voordat beide spelers hebben afgeslagen in het evenement, dan wordt de weddenschap geannuleerd en wordt de quotering op 1,00 gezet.

14.3 Beste Speler

In het geval van "Beste Speler" moet de deelnemer voorspellen welke speler het beste resultaat behaalt. Bijvoorbeeld: Beste speler Europa. Bij Beste speler weddenschappen zal de speler met de hoogste positie aan het eind van het evenement als winnaar worden gezien. Als spelers gelijk eindigen, geldt de Dead-Heat regel.

14.4 Top-positionering

In het geval van "Top-positionering" moet de deelnemer voorspellen of een speler het door Lotto b.v. gevraagde resultaat behaalt. Bijvoorbeeld; Top-10 Klassering, Top-20 Klassering. Als spelers gelijk eindigen, geldt de Dead-Heat regel.

14.5 Speler X tegen de rest

In het geval van "Speler X tegen de rest" moet de deelnemer voorspellen of speler X het toernooi wint of dat er iemand anders wint. Als speler X die genoemd staat bij deze wedoptie niet van start gaat, dan wordt de weddenschap geannuleerd en wordt de quotering op 1,00 gezet.

14.6 Behalen van de Cut

In het geval van "Behalen van de Cut" moet de deelnemer voorspellen of de speler de cut behaalt. Spelers moeten 3 of meer holes gespeeld hebben om een weddenschap geldig te laten zijn, anders wordt de weddenschap ongeldig verklaard en de quotering op 1,00 gezet.

Indien spelers worden gediskwalificeerd of zich terug trekken voordat zij 36 holes (of 54 holes in het geval van een 3 ronde cut) hebben gespeeld, wordt dit gezien als het niet behalen van de cut en daarmee zijn de weddenschappen op deze spelers niet winnend. PGA Tour: elke speler die de cut haalt of de aangepaste cut worden gezien als het behalen van de cut (volgens de pgatour.com leaderboard).

Als er geen 36 holes (of 54 holes in het geval van een 3 ronde cut) worden afgerond dan zullen alle weddenschappen van deze wedoptie worden geannuleerd en wordt de quotering op 1,00 gezet.

Spelers die worden gediskwalificeerd of zich terug trekken na een score te hebben neergezet die gelijk is of beter dan de officiële cut mark én die 36 holes hebben afgerond, worden gezien als het behalen van de cut.

14.7 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Indien één of meerdere spelers in de Combi Boost niet zijn gestart, wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld.

15. Boksen

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

Technische beslissing / gelijkspel

- Een technische gelijkspel is wanneer de scheidsrechter het gevecht stopt vanwege een ongeluk, voordat het vereiste aantal rondes, bepaald door de officiële instanties, is voltooid. Bijvoorbeeld een botsing van hoofden waarbij één van de boksers geblesseerd raakt.
- Een technische beslissing is wanneer het gevecht om een andere reden dan KO / TKO of diskwalificatie niet kan worden voortgezet, maar het vereiste aantal rondes, bepaald door de officiële instanties, is behaald en de uitslag wordt beslist op basis van de scores van de juryleden.
- Als een opzettelijke fout een blessure veroorzaakt en de blessure resulteert in het stoppen van het gevecht in een latere ronde dan geldt het volgende:
 - (i) de geblesseerde bokser wordt geacht gewonnen te hebben door een technische beslissing als hij op punten voorligt en
 - (ii) het wedstrijdresultaat zal resulteren in een 'technisch gelijkspel' en afgehandeld

worden als gelijkspel als de geblesseerde bokser achter of gelijk staat op de scorekaarten.

De resultaten zijn niet officieel totdat deze zijn geverifieerd door functionarissen van de gevechtslocatie. Als om een of andere reden officiële verificatie niet plaatsvindt op de gevechtslocatie, wordt (en alleen dan) verwezen naar berichtgeving van de officiële boksorganisator voor de wijze waarop weddenschappen worden afgehandeld. Als een officiële of niet-officiële sanctioneringsinstantie een vechtbeslissing vernietigt op basis van een beroep, schorsing, rechtszaak, doping testresultaat of enige andere sanctie, wordt dit niet erkend voor de afhandeling van de weddenschappen.

Mocht een wedstrijd worden uitgesteld, dan blijven de weddenschappen geldig als deze alsnog plaatsvindt binnen 2 dagen. Anders zijn alle weddenschappen met betrekking tot de wedstrijd ongeldig en worden de quoteringen op 1,00 gezet.

In het geval dat een 'geen wedstrijd' wordt uitgeroepen, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard, met uitzondering van wedopties waarbij de uitkomst al eenduidig is bepaald. Dit kan gebeuren wanneer iets buiten de regels valt. Bijvoorbeeld Tyson die Holyfield zijn oor afbijt.

Mocht er een vervanging zijn voor een van de bokkers, dan zijn weddenschappen op de originele wedstrijd ongeldig en wordt de quotering voor deze weddenschappen op 1,00 gezet.

Mocht er een verandering zijn in de manier waarop een wedstrijd wordt geadverteerd (bijvoorbeeld een wedstrijd verandert van een titelgevecht naar een niet-titelgevecht), dan blijven de weddenschappen geldig.

Van weddenschappen waarbij geen gelijkspel wordt aangeboden, wordt de quotering op 1,00 gezet als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.

Indien voorafgaand aan een gevecht het geplande aantal ronden verandert, blijven alle weddenschappen op dit gevecht geldig tenzij het wedstrijdresultaat niet meer mogelijk is door de verandering in het aantal ronden. In dit laatste geval worden dergelijke weddenschappen ongeldig verklaard en de quotering op 1,00 gezet. Bijvoorbeeld als een gevecht wordt veranderd van een 12 naar een 10 ronde gevecht, dan zullen weddenschappen op ronde 11 en 12 ongeldig zijn en wordt de quotering op 1,00 gezet.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, welke gevecht zal (in tijd) het snelst worden beëindigd zowel het gevecht tussen Wilder-Joshua en Fury-Whyte eindigen beiden in de 3^e ronde na 53 seconden en zijn daarmee de wedstrijden die het snelst eindigen gedurende die avond.

Speler A selecteert Wilder-Joshua en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00.

Speler B selecteert Fury-Whyte en zet € 20 in tegen een quotering van 10,00.

Speler A wint: $€ 10,00/2 = €5,00 * 5,00 = € 25,00$

Speler B wint: $€ 20,00/2 = €10,00 * 10,00 = € 100,00$

15.1 Winnaar gevecht

In geval van "Winnaar gevecht" moet de deelnemer voorspellen welke van 2 deelnemers het gevecht wint. In het geval van een gelijkspel, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden de quoteringen op 1,00 gezet.

15.2 Under/Over

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

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

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

Wanneer een wedstrijd voortijdig eindigt vanwege een ongeval en de winnaar niet wordt bepaald op basis van een jurybeslissing, zijn alle weddenschappen op deze wedoptie ongeldig en wordt de quotering op 1,00 gezet.

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

15.3 Exacte Aantal Rondes

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

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

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

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

Wanneer een wedstrijd eindigt voor het geplande aantal ronden vanwege een ongeval en de winnaar niet wordt bepaald op basis van de juryleden, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de quotering op 1,00 gezet.

15.4 Gevecht over volle aantal Rondes

In geval van "Gevecht over volle aantal Rondes" moet de deelnemer van een wedstrijd voorspellen of alle rondes volledig worden uitgespeeld.

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

15.5 Methode van overwinning

In geval van "Methode van overwinning" moet de deelnemer voorspellen op welke manier het gevecht wordt gewonnen.

Mogelijke uitkomsten zijn:

Gelijkspel of technisch gelijkspel: Een technische gelijkspel is als de scheidsrechter het gevecht stopt vanwege een ongeluk of een fout, voordat het vereiste aantal rondes is voltooid voor het gevecht dat moet worden besloten op de scorekaarten van de juryleden (ook wel bekend als een technische beslissing). Een gelijkspel is als 1 jurylid bokser A aanwijst als winnaar, 1 jurylid bokser B en het derde jurylid geen bokser aanwijst.

KO of TKO: Een knock-out (KO) treedt op als de bokser na tien tellen niet opstaat. Technische knock-outs (TKO) komen voor wanneer een bokser driemaal binnen dezelfde ronde wordt neergeslagen en het gevecht wordt gestopt of wanneer de scheidsrechter tussen beiden komt om het gevecht te stoppen. Als een bokser de bel voor de volgende ronde niet beantwoordt, wordt dit ook als een TKO beschouwd. In geval van een diskwalificatie of een opgave is er ook sprake van een KO / TKO.

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

Een technische beslissing is wanneer het gevecht om een andere reden dan KO / TKO of diskwalificatie wordt beëindigd. Wanneer een gevecht gepland staat voor meer dan 4 rondes en na 4 rondes wordt een partij gestaakt door een fout van één van de boksers waarbij de andere bokser geblesseerd raakt (bijv. een kopstoot veroorzaakt een snee), dan is er sprake van een technische beslissing en zal de wedstrijd worden beslist aan de hand van de scorekaarten van de juryleden. Indien er minder dan 4 rondes zijn afgerond dan

worden de weddenschappen geannuleerd en krijgen quotering 1,00, tenzij het resultaat van een bepaalde wedoptie al behaald is.

Split-beslissing: waarbij 2 van de 3 juryleden dezelfde bokser aanmerken als de winnaar, terwijl het derde jurylid de andere bokser als winnaar aanmerkt.

Meerderheidsbeslissing: waarbij 2 van de 3 juryleden dezelfde bokser aanmerken als de winnaar, terwijl de derde aangeeft dat geen van de bokkers heeft gewonnen (d.w.z. gelijkspel).

Unanieme beslissing: wanneer alle 3 de juryleden dezelfde bokser aanmerken als de winnaar.

15.6 Winnaar op basis van punten

In geval van "Winnaar op basis van punten" moet de deelnemer voorspellen of het gevecht gewonnen wordt op punten (d.w.z. op basis van een jurybeslissing).

15.7 Ronde en Methode van overwinning – Combinatie

In geval van "Ronde en Methode van overwinning" moet de deelnemer voorspellen in welke ronde het gevecht eindigt en de methode van de overwinning.

15.8 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld. Het gaat bij de Combi Boost om de stand na reguliere speeltijd; verlengingen tellen niet mee.

16. MMA/Kickboksen

Als een wedstrijd wordt uitgesteld, blijven de weddenschappen geldig als de opnieuw geplande wedstrijd plaatsvindt binnen 2 dagen. Anders zijn alle weddenschappen met betrekking tot de wedstrijd ongeldig en wordt de quotering op 1,00 gezet.

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

Technische beslissing / gelijkspel

- Een technische gelijkspel is wanneer de scheidsrechter het gevecht stopt vanwege een ongeluk, voordat het vereiste aantal rondes, bepaald door de officiële instanties, is

voltooid. Bijvoorbeeld een botsing van hoofden waarbij één van de bokkers geblesseerd raakt.

- Een technische beslissing is wanneer het gevecht om een andere reden dan KO / TKO of diskwalificatie niet kan worden voortgezet, maar het vereiste aantal ronden, bepaald door de officiële instanties, is behaald en de uitslag wordt beslist op basis van de scores van de juryleden.
- Als een opzettelijke fout een blessure veroorzaakt en de blessure resulteert in het stoppen van het gevecht in een latere ronde dan geldt het volgende:
 - (i) de geblesseerde bokser wordt geacht gewonnen te hebben door een technische beslissing als hij op punten voorligt en
 - (ii) het wedstrijdresultaat zal resulteren in een 'technisch gelijkspel' en afgehandeld worden als gelijkspel als de geblesseerde bokser achter of gelijk staat op de scorekaarten.

Mocht er een vervanging zijn voor een van de MMA-vechter/kickboksers, dan zijn weddenschappen op de originele wedstrijd ongeldig en wordt de quotering voor deze weddenschap op 1,00 gezet.

Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. Deze regel is van toepassing wanneer er sprake is van een gelijke stand voor meerdere deelnemers, spelers of teams. Als een evenement eindigt in een gelijke stand op voorwaarde dat de deze wedoptie niet is aangeboden, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Bijvoorbeeld, de vraag is welk gevecht zal (in tijd) het snelst worden beëindigd. Zowel het gevecht tussen Cormier en Blaydes als Ngannou en Dos Santos eindigen beiden in de 3^e ronde na 53 seconden en zijn daarmee de wedstrijden die het snelst eindigen gedurende die avond.

Speler A selecteert Cormier-Blaydes en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00.

Speler B selecteert Ngannou-Dos Santos en zet € 20 in tegen een quotering van 10,00.

Speler A wint: $€ 10,00/2 = €5,00 * 5,00 = € 25,00$

Speler B wint: $€ 20,00/2 = €10,00 * 10,00 = € 100,00$

16.1 Winnaar gevecht

In geval van "Winnaar gevecht" moet de deelnemer voorspellen welke van de 2 MMA-vechter/kickboksers het gevecht wint. In het geval van een gelijkspel zijn alle weddenschappen ongeldig en worden de quoteringen op 1,00 gezet.

16.2 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer van een wedstrijd of MMA-vechter/kickbokser voorspellen of het aantal rondes minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5).

Voor de afhandeling van Under/Over vertegenwoordigen 2 minuten en 30 seconden een halve ronde (als de ronde 5 minuten duurt). Bijvoorbeeld, om de weddenschap op "Over 2,5 rondes" winnend te laten zijn, moet het gevecht langer duren dan 2 minuten en 30 seconden in ronde 3. Als het aantal rondes voor een gevecht is veranderd nadat deze wedoptie is aangeboden, dan zijn alle weddenschappen op deze wedoptie ongeldig.

16.3 Exacte Aantal Rondes

In geval van "Exacte aantal Rondes" moet de deelnemer van een wedstrijd voorspellen in welke ronde het gevecht eindigt.

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

Als het geplande aantal rondes voorafgaand aan de wedstrijd wordt gewijzigd, worden alle weddenschappen op deze wedstrijdoptie ongeldig verklaard.

16.4 Methode van overwinning

In geval van "Methode van overwinning" moet de deelnemer voorspellen op welke manier het gevecht wordt gewonnen.

Onder Knock-Out wordt verstaan:

- scheidsrechterstop terwijl een vechter staat of beide vechters staan;
- scheidsrechterstop terwijl een vechter of beide vechters zich op het canvas bevinden;
- stopzetting door een arts;
- stopzetting door een vechtershoek / team; en
- een vechter trekt zich terug vanwege een blessure.

Onder overgave wordt verstaan:

- scheidsrechterstop vanwege tikken;
- scheidsrechterstop als gevolg van technische overgave; en
- een mondelinge overgave door een vechter

In het geval van een diskwalificatie of een 'geen wedstrijd'-verklaring, worden weddenschappen op deze wedoptie ongeldig verklaard en de quotering op 1,00 gezet.

16.5 Ronde en Methode van overwinning – Combinatie

In geval van "Ronde en Methode van overwinning" moet de deelnemer voorspellen in welke ronde het gevecht eindigt en de methode van de overwinning. Weddenschappen op deze wedoptie worden als verliezend beschouwd als het gevecht eindigt in een jurybeslissing.

16.6 Snelste gevecht van de avond

In geval van "Snelste gevecht van de avond" moet de deelnemer voorspellen welk van de gevechten die gepland zijn op een vooraf bepaalde avond het snelst gewonnen wordt. Deze wedoptie wordt afgehandeld op basis van de officiële tijden die beschikbaar zijn op de website www.ufc.com. Dead-Heat-regels zijn van toepassing als twee gevechten in dezelfde tijd eindigen.

16.7 Combi Boost

De "Combi Boost" is een door Toto geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere quotering (boost) heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt die Boost geannuleerd en wordt de inleg teruggegeven, mits de wedstrijd(en) die wel plaats hebben gevonden correct zijn voorspeld. Het gaat bij de Combi Boost om de stand na reguliere speeltijd; verlengingen tellen niet mee.

17. Alpine Skiën

Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële wedstrijdresultaten gepubliceerd door de Fédération Internationale de Ski (FIS) en/of de International Olympic Committee (IOC). De uitslag zoals tijdens de podiumceremonie wordt aangehouden is het wedstrijdresultaat waarop de uitslag is gebaseerd. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden niet meegenomen in het resultaat.

Mocht een wedstrijd worden uitgesteld of gestaakt, dan blijven de weddenschappen geldig als de wedstrijd binnen 2 dagen alsnog opnieuw of voor het resterende gedeelte van start gaat. Anders zijn alle weddenschappen met betrekking tot de wedstrijd ongeldig en wordt de quotering op 1,00 gezet.

17.1 Winnaar

In geval van "Winnaar (Wie wint de wedstrijd)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde alpine skiër (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde alpine skiër (2). Beide alpine skiërs moeten starten en minimaal één van hen moet finishen. Indien één of beide alpine skiërs niet start(en) of geen van beide alpine skiërs finisht, dan wordt de quotering op 1,00 gezet.

17.2 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar van een wedstrijd of evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint de wereldbeker Cortina d'Ampezzo?

Winnaar is de alpine skiër of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een alpine skiër dan wel team dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

18. Biatlon

Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de International Biatlon Union (IBU) en/of de International Olympic Committee (IOC). De uitslag zoals tijdens de podiumceremonie wordt aangehouden is het wedstrijdresultaat waarop de uitslag is gebaseerd. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden niet meegenomen in het resultaat.

Mocht een wedstrijd worden uitgesteld of gestaakt, dan blijven de weddenschappen geldig als de wedstrijd binnen 2 dagen alsnog opnieuw of voor het resterende gedeelte van start gaat. Anders zijn alle weddenschappen met betrekking tot de wedstrijd ongeldig en wordt de quotering op 1,00 gezet.

18.1 Winnaar

In geval van "Winnaar (Wie wint de wedstrijd)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde biatleet (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde biatleet (2). Beide biatleten moeten starten en minimaal één van hen moet finishen. Indien één of beide biatleten niet start(en) of geen van beide biatleten finisht, dan wordt de quotering op 1,00 gezet.

18.2 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar van een wedstrijd of evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint de wereldbeker Oberhof?

Winnaar is de biatleet of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een biatleet dan wel team dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

19. Cross-country

Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de Fédération Internationale de Ski (FIS) en/of de International Olympic Committee (IOC). De uitslag zoals tijdens de podiumceremonie wordt aangehouden is het wedstrijdresultaat waarop de uitslag is gebaseerd. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden niet meegenomen in het resultaat.

Mocht een wedstrijd worden uitgesteld of gestaakt, dan blijven de weddenschappen geldig als het evenement alsnog plaatsvindt binnen 2 dagen. Anders zijn alle weddenschappen met betrekking tot de wedstrijd ongeldig en wordt de quotering op 1,00 gezet.

19.1 Winnaar

In geval van "Winnaar (Wie wint de wedstrijd)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde cross-country atleet (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde cross-country atleet (2). Beide cross-

country atleten moeten starten en minimaal één van hen moet finishen. Indien één of beide cross-country atleten niet start(en) of geen van beide cross-country atleten finisht, dan wordt de quotering op 1,00 gezet.

19.2 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar van een wedstrijd of evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint de wereldbeker Oberstdorf?

Winnaar is de cross-country atleet of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een cross-country atleet dan wel team dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

20. Schansspringen

Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de Fédération Internationale de Ski (FIS) en/of de International Olympic Committee (IOC). De uitslag zoals tijdens de podiumceremonie wordt aangehouden is het wedstrijdresultaat waarop de uitslag is gebaseerd. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden niet meegenomen in het resultaat. Mocht een wedstrijd worden uitgesteld of gestaakt, dan blijven de weddenschappen geldig als het evenement alsnog plaatsvindt binnen 2 dagen. Anders zijn alle weddenschappen met betrekking tot de wedstrijd ongeldig en wordt de quotering op 1,00 gezet.

20.1 Winnaar

In geval van "Winnaar (Wie wint de wedstrijd)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde schansspringer (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde schansspringer (2). Beide schansspringers moeten starten en minimaal één van hen moet een resultaat behalen. Indien één of beide schansspringers niet start(en) of geen van beide schansspringers behalen een resultaat, dan wordt de quotering op 1,00 gezet.

20.2 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar van een wedstrijd of evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint het 4-schansen toernooi?

Winnaar is de schansspringer of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een schansspringer dan wel team dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

21. Schaatsen

Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de International Skating Union (ISU) en/of de International Olympic Committee (IOC). De uitslag zoals tijdens de podiumceremonie wordt aangehouden is het wedstrijdresultaat waarop de uitslag is gebaseerd. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden niet meegenomen in het resultaat.

Mocht een wedstrijd worden uitgesteld of gestaakt, dan blijven de weddenschappen geldig als het evenement alsnog plaatsvindt binnen 2 dagen. Anders zijn alle weddenschappen met betrekking tot de wedstrijd ongeldig en wordt de quotering op 1,00 gezet.

21.1 Winnaar

In geval van "Winnaar (Wie wint de wedstrijd)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde schaatser (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde schaatser (2). Beide schaatsers moeten starten en minimaal één van hen moet finishen. Indien één of beide schaatsers niet start(en) of geen van beide schaatsers behalen een resultaat, dan wordt de quotering op 1,00 gezet.

21.2 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar van een wedstrijd of - evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint de OS 5000 meter mannen?

Winnaar is de schaatser of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een schaatser dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

22. Pool

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van poolwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder verlenging. Met diskwalificaties en/of protesten na afloop van de reglementair uitgespeelde wedstrijd wordt geen rekening gehouden. In het geval een poolwedstrijd wordt uitgesteld of gestaakt en deze wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan wordt de quotering van deze wedstrijd op 1,00 gezet.

22.1 Winnaar

In geval van "Winnaar (Wie wint de wedstrijd)" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde poolspeler (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde poolspeler (2). Beide spelers moeten starten en minimaal één van hen moet een resultaat behalen. Indien één of beide spelers niet start(en) of geen van beide spelers behalen een resultaat, dan wordt de quotering op 1,00 gezet.

22.2 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar van een wedstrijd of - evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint de Mosconi Cup?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, dan wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

23. Hockey

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle hockeywedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder verlenging. Met diskwalificaties en/of protesten na afloop van de reglementair uitgespeelde wedstrijd wordt geen rekening gehouden.

De duur van een hockeywedstrijd is afhankelijk van de beslissing van de organiserende bond. Een wedstrijd kan bijvoorbeeld bestaan uit 2 helften van 35 minuten of 4 kwarten van 15 minuten.

Indien een hockeywedstrijd uitgesteld of gestaakt wordt, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle weddenschappen waarvan de uitslag al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige weddenschappen worden geannuleerd en krijgen quotering 1,00.

23.1 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning voor het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X) dan wel in een overwinning voor het uitspelende team (2).

23.2 Winnaar eerste helft

In geval van "Winnaar eerste helft" moet de deelnemer voorspellen of de eerste helft eindigt in een overwinning voor het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X) dan wel in een overwinning voor het uitspelende team (2).

23.3 Winnaar tweede helft

In geval van "Winnaar tweede helft" moet de deelnemer voorspellen of de tweede helft eindigt in een overwinning voor het thuisspelende team (1), een gelijkspel (X) dan wel in een overwinning voor het uitspelende team (2).

23.4 Tip

In geval van "Tip" moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of evenement voorspellen dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Bijvoorbeeld: Wie wint het WK Hockey?

Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft

gedaan op een speler dan wel team dat in werkelijkheid niet meedoet aan de sportwedstrijd, wordt de quotering voor dit individu of dit team op 1,00 gezet.

24. Australian Football

Voor alle Australian Football weddenschappen gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder verlenging. Met diskwalificaties en/of protesten na afloop van de reglementair uitgespeelde wedstrijd wordt geen rekening gehouden.

Een Australian Football wedstrijd bestaat uit 4 kwarten van 15 minuten; de AFL heeft kwarten van 20 minuten.

Indien een wedstrijd uitgesteld of gestaakt wordt en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle weddenschappen waarvan de uitslag al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige weddenschappen worden geannuleerd en krijgen quotering 1,00.

23.5 Fulltime

In geval van "Fulltime" moet de deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning voor het thuisspelende team (1), dan wel in een overwinning voor het uitspelende team (2). Een gelijkspel is niet mogelijk.

23.6 Under/Over

In geval van "Under/Over" moet de deelnemer voorspellen of het aantal punten minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 167,5).

Lotto bv
Laan van Hoornwijck 55
2289 DG Rijswijk
Postbus 3074
2280 GB Rijswijk
www.toto.nl

Voor het organiseren van Toto is op 23 december 2016 aan Lotto B.V. vergunning verleend door de Kansspelautoriteit met kenmerk 10508.

® staat voor geregistreerd merk.