

INNEHÅLL

GENERELLA REGLER	5
1. Resultatet av en marknad rättas när denna har avgjorts.	5
2. Förklaring av specifika speltyper	10
Målskyttar: Första, sista, gör mål i matchen	10
Övriga spelarmarknader	11
<i>TEASER-SPEL</i>	13
<i>DEAD HEAT-REGELN</i>	13
<i>REGLER FÖR KLASSIFICERINGSMARKNADER</i>	14
<i>SPELBYGGAREN (BET BUILDER)</i>	14
<i>FOTBOLL TIDIG UTBETALNING</i>	14
<i>BASEBOLL TIDIG UTBETALNING</i>	15
<i>AMERIKANSK FOTBOLL TIDIG UTBETALNING</i>	15
<i>BASKET TIDIG UTBETALNING</i>	16
<i>TENNIS TIDIG UTBETALNING</i>	16
<i>ISHOCKEY TIDIG UTBETALNING</i>	17
<i>0% MARGINAL PÅ FOTBOLL 1X2</i>	17
<i>0% MARGINAL PÅ BASKET MONEY LINE</i>	18
<i>0% MARGINAL PÅ AMERIKANSK FOTBOLL MONEY LINE</i>	18
<i>0% MARGINAL PÅ BASEBOLL MONEY LINE</i>	18
<i>0% MARGINAL PÅ ISHOCKEY MONEY LINE</i>	18
<i>0% MARGINAL PÅ TENNIS MATCHVINNARE</i>	19
<i>FOTBOLL 0-0 PENGARNA TILLBAKA-ERBJUDANDE</i>	19
SPORTREGLER OCH FÖRKLARING AV MARKNADER	19
<i>FOTBOLL</i>	19
Huvudmarknader*	19
1X2: Du måste förutsäga resultatet av hela matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).	19
Första halvlekens Marknader	24
Andra halvlekens Marknader	26
Kombinationsmarknader	28
Hörnmarknader	31
Kortmarknader	33
Målgörarmarknader / Spelarspecialer	35
Övriga Marknader	38

Snabba Marknader / Intervallmarknader	41
Fotboll – Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights	44
<i>TENNIS</i>	46
Generella Regler	46
Huvudmarknader*	47
Setmarknader	48
Tennis – Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights	50
<i>BASKET</i>	50
Huvudmarknader*	50
Första halvlekens Marknader	52
Andra halvlekens Marknader	52
Quartermarknader	53
Spelarmarknader	53
Basket – Långtidsvinnare/Vinnarmarknader/Outrights	55
<i>ISHOCKEY</i>	56
Huvudmarknader*	56
Periodmarknader	60
Spelarspecialer	61
Ishockey Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights	61
<i>HANDBOLL</i>	62
Huvudmarknader	62
Första halvlekens Marknader	63
Andra halvlekens Marknader	64
Handboll Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights	64
<i>AMERIKANSK FOTBOLL</i>	64
Huvudmarknader	64
Första halvlekens Marknader	65
Andra halvlekens Marknader	66
Quartermarknader	66
Drive-marknader	67
Spelarspecialer	67
Lagspecialer	72
Övriga Statistiska Marknader	75
Amerikansk Fotboll Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights:	79
<i>BASEBOLL</i>	80
BASEBOLLREGLER	80
Huvudmarknader	81

Inningmarknader	83
Baseboll Spelarspecialer	84
Baseboll Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights	85
<i>RUGBY</i>	85
Huvudmarknader	85
Första halvlekens Marknader	87
Kombinationsmarknader	88
Försökmarknader	88
Rugby Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	89
<i>MOTORSPORTER</i>	89
Motorsportmarknader	89
<i>MOTORCYKLAR</i>	91
Motorcykelmarknader	92
<i>CYKEL</i>	92
Cykelmarknader	92
<i>CURLING</i>	93
Curling Huvudmarknader:	93
Curling Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights:	93
<i>VINTERSPORTER</i>	93
Vintersportsmarknader	94
<i>BOXNING/MMA</i>	94
Boxningsmarknader	95
<i>VOLLEYBOLL*</i>	95
Huvudmarknader	95
Setmarknader	96
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	96
<i>BEACHVOLLEY</i>	96
Huvudmarknader	97
Setmarknader	97
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	97
<i>DARTS</i>	97
Huvudmarknader	98
Snabba Marknader	98
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	99
<i>FUTSAL</i>	99
Huvudmarknader	100
Första halvlekens Marknader	100

Övriga Marknader	101
<i>SNOOKER</i>	101
Snookermarknader	101
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	102
<i>GOLF</i>	102
Golfmarknader	103
<i>CRICKET</i>	106
Cricket-Marknader	107
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	110
<i>E-SPORTS</i>	110
Generella Regler	110
Counter Strike:GO Regler	112
Dota2 Regler	112
League of Legends (LoL) Regler	114
Generella Marknader*	115
CS:GO-Marknader	115
Dota2-Marknader	116
League of Legends-Marknader	118
Call of Duty-Marknader	120
Overwatch-Marknader	121
FIFA-Marknader	122
NBA 2K-Marknader	122
<i>STRANDFOTBOLL</i>	122
Huvudmarknader	122
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	122
<i>BADMINTON</i>	123
Huvudmarknader	123
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	123
<i>SKIDSKYTTE / FRIIDROTT</i>	124
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	124
<i>PESÄPALLO</i>	124
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	124
<i>SQUASH</i>	124
Huvudmarknader	124
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	125
<i>BACKHOPPNING</i>	125
<i>GAELIC HURLING</i>	125

Huvudmarknader	125
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	125
<i>AUSSIE RULES</i>	126
Huvudmarknader	126
Quartermarknader	126
Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	127
<i>BORDTENNIS</i>	127
Huvudmarknader*	127
Gamemarknader	128
<i>BASKET 3x3</i>	128
Huvudmarknader	128
<i>BANDY</i>	129
Huvudmarknader	129
Bandy Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	129
<i>INNEBANDY</i>	129
Huvudmarknader	129
Innebandy Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	129
<i>VATTENPOLO</i>	130
Huvudmarknader	130
Vattenpolo Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	130
<i>KABADDI</i>	130
Huvudmarknader	130
Första halvtidens Marknader	131
<i>BOWLS</i>	131
Huvudmarknader	131
Bowls Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights	132
<i>PADEL</i>	132
Huvudmarknader	132

GENERELLA REGLER

1. Resultatet av en marknad rättas när denna har avgjorts.

Om en marknad inte är avgjord tidigare i matchen/spelet, rättas den när matchen avslutats efter sin normala varaktighet (ordinarie tid), såvida inte annat angetts i marknadsbeskrivningen på webbsidan.

Exempel: **Matchvinnare 1X2**-marknaden för ett event bestäms efter slutet av den normala varaktigheten (ordinarie tid) för eventet. Fotboll 1x2-matchvinnare bestäms efter 90 minuter, inklusive eventuella tilläggsminuter som domaren lägger till på matchen och som ingår i den ordinarie tiden.

Om ett event går till övertid/förlängning (när ordinarie tid inte har utsett en vinnare), kommer alla marknader tydligt markerade med "inkluderar övertid/förlängning" rättas efter avslutad övertid/förlängning. Eventuella straffavgörande (eller andra avgörandemetoder) som följer tas inte i beaktande, såvida det inte angetts tydligt för marknaden.

Events som av någon anledning inte startas i tid eller till och med skjuts upp kan hållas öppna och alla spel förblir giltiga om de startar inom 48 timmar från den officiella starttiden. I vilket annat fall som helst förbehåller sig bolaget, efter eget omdöme, rätten att ogiltigförklara alla satsningar på sådana uppskjutna händelser och återbetala insatserna till kunderna.

Events som avbryts efter dess starttid och fortsätter inom 48 timmar från den officiella starttiden, förbehåller sig bolaget rätten att hålla alla spel giltiga och rätta dessa enligt de officiella resultaten.

Events som avbryts efter dess starttid och inte fortsätter inom 48 timmar från den officiella starttiden kommer alla avgjorda marknader som avgjorts på planen att rättas och icke-avgjorda marknader att annulleras genom att återbetala insatser till kunder. I sådana fall förbehåller sig bolaget, efter eget omdöme, rätten att ogiltigförklara alla satsningar på sådana avbrutna event och återbetala insatserna till kunderna. Spelarspecialer är exkluderade från ovan regel.

Alla marknader relaterade till ett lags kvalificering (t.ex. att kvalificera sig, segermetod etc.) på en specifik turnering (cupmatcher, slutspelsmatcher etc.) blir ogiltiga om en match skjuts upp eller avbryts och inte spelas inom 48 timmar, medan alla spel relaterade till kvalificering (att gå vidare) på kortsiktiga eller långvariga "outrights" gäller till dess att en match är avgjord oavsett orsak till varför en match skjuts upp. Om ett spel avgörs i bäst av två matcher så kommer endast de spelmarknader som är lagda på den uppskjutna matchen att voidas.

För den ovan allmänna regeln finns undantag som:

Tennisspel kommer att hållas öppna med alla spel giltiga tills funktionärer eller organisationsorgan förklarar en vinnare. I sådana fall är 48-timmarsregeln inte giltig. Men i händelse av om en spelade inte kommer till spel eller avbryter matchen rättas alla marknader som avgjorts på planen i enlighet och resterande marknader förklaras ogiltiga. För att undvika tvivel, om en tennisspelare avbröt matchen innan den sista poängen avslutades, är matchvinnaremarknaden ogiltig, men alla marknader relaterade till specifika set eller game som avgjorts, rättas därefter.

Basket: Cuper eller playoff-matcher som avgörs genom att spelas i bäst av två matcher med sammanlagda poäng har specifika utbetalningsregler. Om den första matchen slutar oavgjort så spelas ingen förlängning i

den. Vinnarmarknaden (övertid inkl.) blir "void" medan de resterande marknaderna betalas ut enligt det officiella slutresultatet. Utbetalning görs likadant om den andra matchens slutresultat är oavgjort och det finns en vinnare i den första matchen. Om antalet gjorda poäng är lika efter två spelade matcher (t.ex. lag A vinner den första matchen med 75-70 och lag B vinner den andra matchen med 85-80) så görs alla utbetalningar baserat på ordinarie speltid. Förlängning räknas ej.

Amerikanska sportspel (US Sports), som NFL, MLB, NHL och NBA (MLS ingår inte i denna regel), som inte startar eller som startar och avbryts och inte återupptas inom samma dag för den lokala tidszonen från den annonserade starttiden, kommer alla icke-avgjorda spel förklaras ogiltiga.

(t ex om en amerikansk fotbollsmatch avbryts under andra halvlek kommer marknaderna för första halvleken att rättas normalt).

(t ex i exemplet ovan har marknaderna för andra halvleken inte avgjorts förklaras ogiltiga och insatser återbetalas till kunder).

Om en NFL- (eller annan Amerikansk Fotboll) -match blir inställd (avbruten/flyttad), alla marknader anses vara ogiltiga såvida inte matchen fullföljs i samma NFL- (eller annan Amerikansk Fotboll) -veckoschema (Torsdag till Onsdag, lokal arenatid).

MLB-ligan för Baseball: Moneyline (Vinnaremarknaden) anses vara avgjort om ligans funktionärer anser att spelet är färdigt och om:

1. minst 5 innings är avslutade

ELLER

2. 4,5 innings är avslutade och hemmalaget (eller laget som slår som tvåa) leder. I alla andra fall rättas spel som ogiltiga.

För att undvika tvivel betraktas alla andra marknader som avgjorda om:

1. minst 9 innings är avslutade

ELLER

2. 8,5 innings är avslutade och hemmalaget (eller laget som slår som tvåa) leder.

I alla andra fall rättas spel som ogiltiga. I händelse av att en Mercy-regel åberopas kommer alla spel att gälla för poängställningen vid det tillfället.

MLB-ligan för baseboll, alla **Pitcher-linjer** (PL-marknader för Moneyline, Spread (Handikapp) och Totals (Totalt antal runs)) är ogiltiga vid ändring av listan för startande pitcher. Spel som placeras på Pitcher-linjemarknaderna kommer att innehålla indikationen (PL) på spelsidans sidor. Om (PL)-indikatorn inte är synlig på spelkupongen placeras insatsen på aktionslinjen (Action Line) och den kommer att rättas i därefter. Aktionslinjer (Action Lines) rättas baserat på resultatet av eventet oavsett eventuella förändringar av pitchers. Alla nya erbjudna pitcher-linjer följer ovanstående regler. Aktionslinjer följer de allmänna reglerna med undantag för MLB, som ovan.

I baseboll och i händelse av en **7-inning-match** betraktas alla marknader som avgjorda om:

1) minst 7 innings är avslutade

ELLER

2) 6,5 innings är avslutade och hemmalaget (eller laget som slår som tvåa) leder.

Undantag är Moneyline (Matchvinnare) som anses vara avgjort om:

1) minst 5 innings är avslutade

ELLER

2) 4,5 innings är avslutade och hemmalaget (eller laget som slår som tvåa) leder.

I alla andra fall rättas spel som ogiltiga.

1.2 Bolaget förbehåller sig rätten att inte acceptera hela, eller en del av en satsning utan att ange en anledning till kunden. Om ett spel inte accepteras återbetalas kundens insatser

1.3 Innan ett event startar förbehåller sig bolaget, efter eget omdöme, rätten att ogiltigförklara eller avbryta en del eller hela satsningen även efter att den har godkänts utan att någon anledning ges till kunden.

Efter eventets start förbehåller sig bolaget, efter eget omdöme, rätten att ogiltigförklara eller avbryta en del eller hela delen av ett spel, även efter att det har godkänts och även efter rättningen, om det finns en giltig anledning till detta, t ex:

- fel i formuleringen (påtagligt fel) för eventet eller oddsen, eller starttid.
- kunden försöker kringgå bolagets gränser (potentiell utbetalning) och riskhantering genom att placera flera identiska eller liknande insatser eller öppna flera konton.

- kunden utnyttjar alla offentliga tillkännagivanden eller hemlig information som han/hon har tillgång till som avgör resultatet av spelet.
- kunden kombinerar relaterade spel.
- kunden deltar aktivt i eventet, till exempel som spelare, domare, manager eller har direkta eller indirekta relationer med eventets deltagare.
- bolaget drabbas av ett tekniskt fel som ger fel odds eller events.
- någon annan giltig anledning som vederbörligen meddelats till kunden på dennes begäran.

1.4 De maximala vinsterna per spelkupong är (..... .EUR).

1.5 Vårt bolag förbehåller sig rätten att avbryta alla spel för ett event, om det finns någon förändring beträffande eventets plats.

1.6 Vårt bolag förbehåller sig rätten att avbryta alla spel om det sker radikala förändringar i omständigheterna i ett event, såsom speltidens längd, distansen i ett lopp eller antalet perioder i en match, etc.

1.7 Om vårt företag misstänker att ett sport-event innefattas av bedrägeri eller med hög sannolikhet att vara uppgjord (matchfixning), vilket innebär att resultatet är känt för vissa personer i förväg, förbehåller sig bolaget rätten att

- hålla specifika spelkuponger orättade.
- informera relevanta regleringsorgan och myndigheter (ESSA, Sportradar, Federationer) om, beroende på vilket organ eller myndighet bolaget är reglerat under och samarbetar med.
- vänta tills en dom från dessa organ eller myndigheter lämnas som feedback.
- rätta eller annullera spelet efter dom från relevanta organ eller myndigheter.

1.8 Om systemet under eventet och under spelplaceringsprocessen avbryts av någon anledning, kommer bolaget att följa standardkontrollerna såsom tillgången på pengar, oddskorrekthet osv. Och förbehåller sig

rätten att acceptera eller avvisa spelet därefter. I ett sådant fall måste kunden logga in så snart systemet är tillgängligt och besöka hans/hennes sida för spelhistorik för att bekräfta om spelet har accepterats eller inte.

1.9 Varje beslut som fattas av **Video Assistant Referee (VAR)** som strider mot det ursprungliga beslutet som sanktioneras av funktionärerna på planen (inklusive icke-beslut som att låta spelet fortsätta innan videon granskas), därmed ändrar matchens förstådda tillstånd vid tidpunkten för placeringen av spel, kommer att leda till att alla spel som placeras i tidsramen mellan den faktiska förekomsten av den ursprungliga incidenten och domarens slutliga beslut om incidenten anses ogiltiga, såvida inte oddsen som erbjuds på det specifika spelet inte påverkas av användningen av VAR eller har redan redovisats i oddsen som erbjuds vid tidpunkten för godkännande av spel. Rättningen på alla andra icke-relaterade satsningserbjudanden, inklusive de som bestäms av något spel mellan tidpunkten för den ursprungliga incidenten och beslutet efter VAR-granskningen, som inte påverkas / ändras av VAR-beslutet kommer att gälla.

För rättningsändamål ska VAR-granskningar anses ha hänt vid tidpunkten för den ursprungliga incidenten där VAR så småningom skulle användas även om spel inte har avbrutits omedelbart. Bolaget förbehåller sig rätten att återkalla alla tidigare rättade spel där rättningen blir felaktig efter det slutliga domarbeslutet, förutsatt att beslutet tas och kommuniceras innan matchen avslutas och/eller avslutandet av angiven tidsram.

1.10 För användarupplevelseändamål och därmed ett bättre visuellt resultat tillämpar vårt bolag två decimalers avrundning på oddsen som syns på skärmen. Beräkningarna av de totala oddsen görs med en sjätte decimalavrundning, medan den totala vinnande summan alltid trunckas till den andra decimalsiffran. Varje skillnad som märks är bara en produkt av de avrundningsregler som förklaras här.

1.11 Den maximala tidsramen mellan rättning av en spelkupong och en potentiell omrättning är 30 dagar.

1.12 Speltiden på vänskapsmatcher i fotboll kan vara annan än standard (2x45 min) eller kan ändras under matchen.

För **LIVE**-marknader, i händelse av initialt felaktigt format och/eller att lagen eller domaren beslutar att ändra formatet under spelets gång, utan förvarning, förbehåller sig bolaget att delvis/helt ogiltigförklara spel.

För både livespel och spel före match gäller följande regler, om en match avslutas före full tid (90 minuter):

Om en match avslutas av domaren i minut 79:00 eller senare, rättas alla marknader i enlighet med fulltidsresultatet. Om matchen avslutas av domaren 78:59 eller tidigare, kommer alla obestämda marknader att rättas som ogiltiga.

Match som AVBRYTS/STOPPAS på grund av andra skäl (upplopp, spelarbråk, svåra skador, dåligt väder, strålkastarfel etc), kommer alla obestämda marknader att ogiltigförklaras.

Matchformat som stöds

Matcher (ej live) med varaktighet mellan 45 och 120 minuter.

Livematcher med varaktighet upp till 90 minuter. De möjliga formaten som stöds är 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45 och 3x30 minuter.

För matcher med varaktighet mindre än 50 minuter eller mer än 90 minuter kommer alla marknader prematch att ogiltigförklaras. I andra fall kommer spelen att gälla normalt.

För formatet 3x30 (eller andra möjliga format med 3 eller fler perioder), kommer halvtidstiden att beräknas som "Total speltid / 2".

Bolaget tar inget ansvar för oväntade ändringar av format och eventuell relevant rättning baserad på våra regler, risken ligger hos kunden och det ingår i godkännandet av villkoren vid registrering.

1.13 Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights är föremål för "Play-or-pay"-regeln. Enligt Play-or-Pay-regeln kommer spel på deltagarna på en Långtidsspel/Vinnarspel/Outright-marknad att gälla normalt även om den listade spelaren inte kunde delta i tävlingen, oavsett orsak (rättas därför som förlorade). Denna regel gäller för alla outright-marknader (vinnare, topp 3, topp5 etc.) och hänvisar till en lista över deltagare i en tävling.

H2H (head to head)-marknader är exkluderade, om någon av de listade deltagarna inte deltar i tävlingen, rättas H2H-marknaderna där han/hon ingår som ogiltiga. Samma utbetalning kommer att tillämpas på marknader relaterade till ett lags eller en deltagares individuella prestanda (t.ex. klassificeringsmarknader). I händelse av att en deltagare ersätts av en annan deltagare i samma lag, så blir utbetalningar lagmarknader (H2H, klassificering etc.) att gälla, medan enskilda marknader för deltagaren blir ogiltiga.

2. Förklaring av specifika speltyper

Målskyttar: Första, sista, gör mål i matchen

Spel gäller endast ordinarie tid. Självmål (baserat på officiell myndighet) utelämnas eller räknas som "ingen målskytt" om spelet bara har "självmål".

Spel på Första målskytt kommer att vara ogiltigt om en spelare aldrig spelar eller kommer in på planen efter att det första målet i spelet har gjorts, utom i fallet med ett självmål, som ignoreras.

Spel på Sista målskytt blir ogiltiga om en spelare aldrig spelar. Spelare att göra mål i matchen gäller för vilken spelare som helst, oavsett vilken tid han kommer in i spelet.

Spel på Gör mål i matchen, gäller för alla spelare som är involverade i matchen, oavsett den tid de går in i matchen. Spel på gör mål i matchen blir ogiltigt om en spelare aldrig spelar.

Om en match överges men det har varit minst en målskytt, gäller spel på den första målskytten, och spel på den sista målskytten är ogiltiga. Gör mål i matchen-marknad för denna spelare rättas som vinnare och spel på andra spelare är ogiltiga.

Reglerna ovan gäller marknaderna "**Första/Gör mål i matchen & 1X2**" och "**Första/Gör mål i matchen & Rätt Resultat**".

2-way Handicap Table

2-way Handicap Selection	Final Outcome	Selection Result	2-way Handicap Selection	Final Outcome	Selection Result
Team A (-0)	Team A wins	Won	Team A (+0)	Team A wins	Won
	Draw	Void		Draw	Void
	Team A loses	Lost		Team A loses	Lost
Team A (-0.25)	Team A wins	Won	Team A (+0.25)	Team A wins	Won
	Draw	Half-lost		Draw	Half-won
	Team A loses	Lost		Team A loses	Lost
Team A (-0.5)	Team A wins	Won	Team A (+0.5)	Team A wins or Draw	Won
	Draw or Team A loses	Lost		Team A loses	Lost
Team A (-0.75)	Team A wins by 1 goal	Half-won	Team A (+0.75)	Team A wins or Draw	Won
	Team A wins by 2 or more goals	Won		Team A loses by 1 goal	Half-lost
	Draw or Team A loses	Lost		Team A loses by 2 or more goals	Lost
Team A (-1)	Team A wins by 1 goal	Void	Team A (+1)	Team A wins or Draw	Won
	Team A wins by 2 or more goals	Won		Team A loses by 1 goal	Void
	Draw or Team A loses	Lost		Team A loses by 2 or more goals	Lost
Team A (-1.25)	Team A wins by 1 goal	Half-lost	Team A (+1.25)	Team A wins or Draw	Won
	Team A wins by 2 or more goals	Won		Team A loses by 1 goal	Half-won
	Draw or Team A loses	Lost		Team A loses by 2 or more goals	Lost
Team A (-1.5)	Team A wins by 2 or more goals	Won	Team A (+1.5)	Team A wins or Draw or loses by 1 goal	Won
	Team A wins by 1 goal or Draw or Team A loses	Lost		Team A loses by 2 or more goals	Lost

Explanation of Half-won / Half-lost results: A half-won selection has half of the stake considered as won and the other half considered as void. A half-lost selection has half of the stake considered as lost and the other half considered as void.

3. Settlement of Asian Lines

*Applies for all markets that may have asian lines as available selections across all sports (points/sets/games/rounds/etc. may be applied instead of goals).

Total goals Table

Asian Goal Line Selection	Total Goals scored	Selection Result		Asian Goal Line Selection	Total Goals scored	Selection Result
Over 0.5	0	Lost		Under 0.5	0	Won
	1 or more	Won			1 or more	Lost
Over 0.75	0	Lost		Under 0.75	0	Won
	1	Half-won			1	Half-lost
	2 or more	Won			2 or more	Lost
Over 1	0	Lost		Under 1	0	Won
	1	Void			1	Void
	2 or more	Won			2 or more	Lost
Over 1.25	0	Lost		Under 1.25	0	Won
	1	Half-lost			1	Half-won
	2 or more	Won			2 or more	Lost
Over 1.5	1 or less	Lost		Under 1.5	1 or less	Won
	2 or more	Won			2 or more	Lost
Over 1.75	1 or less	Lost		Under 1.75	1 or less	Won
	2	Half-won			2	Half-lost
	3 or more	Won			3 or more	Lost
Over 2	1 or less	Lost		Under 2	1 or less	Won
	2	Void			2	Void
	3 or more	Won			3 or more	Lost

Explanation of Half-won / Half-lost results: A half-won selection has half of the stake considered as won and the other half considered as void. A half-lost selection has half of the stake considered as lost and the other half considered as void.

Övriga spelarmarknader

Fotboll

På följande spelarmarknader så gäller spel på ordinarie tid plus eventuell förlängning. Straffläggningar räknas inte. Utbetalning görs på alla spelare som deltar i matchen om inget annat anges på spelobjektet (startelvan). Om en listad spelare inte deltar i startelvan så voidas spelet.

Spelare totalt antal skott / Spelare skott över/under: Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell förlängning. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal skott på mål / Spelare skott på mål över/under: Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell förlängning. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är med i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal kort / Spelare kort över/under: Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell förlängning. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal tacklingar / Spelare tacklingar över/under: Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell förlängning. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal assist / Spelare assist över/under: Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell förlängning. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Totalt antal skott: Antalet skott är det totala antalet skott på mål, skott utanför målramen eller blockerade skott.

Spelare totalt antal mål: En spelare måste delta i turneringen för att spelet ska gälla. Spelet gäller för ordinarie tid plus eventuell förlängning. Mål gjorda i straffläggningar räknas inte.

Spelare totalt antal gula kort: Spel gäller för ordinarie tid (90 minuter) plus förlängning. Gula kort som delas ut efter slutsignalen gäller ej. Avslutas matchen tidigare än 90 minuter så gäller bara spel som har avgjorts vid tidpunkten för avblåsningen. Övriga spel återbetalas.

Spelare totalt antal "fouls": Ett regelbrott som resulterar i en frispark eller straff räknas som "fouls".

- Offside räknas inte som ett regelbrott.

- Om domaren har visat fördel så räknas detta inte som ett regelbrott. I dessa scenarier så måste en frispark eller straff inträffa för att ett regelbrott ska räknas.

Skott på mål:

Ett skott på mål definierar alla målförsök som:

Berör målnätet oavsett avsikt - endast för mål.

När ett tydligt försök att göra mål som skulle ha gått in antingen räddas av målvakten eller av en utespelare som sista man.

Skott som träffar målramen räknas inte som skott på mål, såvida inte bollen studsar in och döms som mål.
Skott som blockeras av en utespelare, som inte är sista man, räknas inte som ett skott på mål.

Skott utanför mål:

Ett skott utanför mål definierar all målförsök som:

Går över eller bredvid målet utan att ha kontakt med en annan spelare.

Skulle ha gått över eller bredvid målet, men som blev stoppad antingen av en målvaktsräddning eller av en utespelare.

Träffar målramen utan att det blir mål.

Blockerade skott räknas inte som skott utanför målramen.

Spelare H2H-marknader: Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell förlängning. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte deltar i matchen så rättas spelen som ogiltiga. Spelet är ogiltigt om det blir oavgjort mellan två spelare.

Basketboll

Alla basketspelares specialmarknader regleras enligt relevant officiell källa. Eventuell övertid ingår i rättningen av alla tillgängliga marknader.

Ishockey

På följande spelarmarknader så gäller spel på ordinarie tid plus eventuell förlängning om inget annat anges på spelobjektet. Straffläggningar räknas inte. Utbetalning gäller för alla spelare som deltar i matchen om inget annat anges på marknadsnamnet ("startupställning"). I dessa fall så är spelen ogiltiga om den listade spelaren inte är med i startupställningen.

Gör mål i matchen/X:e målskytt (LIVE): Spel gäller endast ordinarie tid. Om en olistad spelare gör ett mål är alla spel på listade spelare giltiga. För rättningsändamål beaktas endast mål och assist som gjorts under ordinarie tid. Observera att om poängen efter ordinarie tid är 0-0 rättas alla spel som förlorade. Alla spel på spelare som listades men lämnade spelet innan matchen slutade (t.ex. skador eller utvisningar) gäller.

Spelare gör en poäng (LIVE): Spel gäller endast ordinarie tid. Om en olistad spelare gör en poäng är alla spel på listade spelare giltiga. För rättningsändamål beaktas endast mål och assist som gjorts under

ordinarie tid. Observera att om poängen efter ordinarie tid är 0-0 rättas alla spel som förlorade. Alla spel på spelare som listades men lämnade spelet innan matchen slutade (t.ex. skador eller utvisningar) gäller.

Spelare totalt antal assists (eller över/under) (PREMATCH): Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell övertid. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal mål (eller över/under) (PREMATCH): Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell övertid. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal räddningar (eller över/under) (PREMATCH): Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell övertid. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal poäng (eller över/under) (PREMATCH): Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell övertid. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal skott (eller över/under) (PREMATCH): Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell övertid. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Spelare totalt antal skott på mål (eller över/under) (PREMATCH): Spel gäller för ordinarie tid plus eventuell övertid. Potentiell straffläggning räknas inte för rättningsändamål. Om den listade spelaren inte är i matchens startuppställning rättas spelen som ogiltiga.

Baseboll

Alla spelarmarknader för Baseboll regleras enligt relevant officiell källa. Potentiella extra inning(s) som spelas ingår i rättningen av alla tillgängliga marknader.

Alla marknader under Spelarspecialernas del gäller denna regel:

Om den listade spelaren inte är med i startuppställningen av matchen rättas spelet som ogiltiga.

Spelare H2H-marknader: Spel gäller för ordinarie speltid plus extra inning (om nödvändigt). Om den angivna spelare inte deltar alls i matchen rättas spelet som ogiltiga. I händelse av oavgjort mellan spelarna är spelet ogiltiga.

Amerikansk fotboll

Alla spelarmarknader för Amerikansk fotboll regleras enligt den relevanta officiella källan. Potentiell övertid ingår i rättningen av alla tillgängliga marknader.

Spelare H2H-marknader: Spel gäller för ordinarie speltid plus övertid (om nödvändigt). Om den angivna spelare inte deltar alls i matchen rättas spelen som ogiltiga. I händelse av oavgjort mellan spelarna är spelen ogiltiga.

TEASER-SPEL

Inom sportspel är ett teaser-spel en typ av kombinationsspel. I ett teaser-spel tillåts spelaren att ändra poänghandikappet för ett spel, vilket gör spelet lättare att vinna. I utbyte genereras en lägre avkastning på spelen i händelse av vinst. Om ett urval förlorar anses teasern som förlorad. Om ett val ogiltigförklaras och resterande val vinner, anses teasern vara ogiltig.

DEAD HEAT-REGLN

När det inte finns någon uppenbar vinnare eller om det är oavgjort mellan två, tre eller fler konkurrenter gäller "Dead Heat"-regeln. Detta innebär att oddsen kommer att delas med antalet deltagare som är delade i den positionen.

Till exempel: Oavgjort i hästkapplöpning, eller oavgjort i marknaden för bäste målskytt i ett mästerskap.

Två spelare är lika för antalet mål i ett mästerskap. Spelare 1 hade oddset 3,00 och spelare 2 hade oddset 1,5

Oddsens kommer att delas med 2 och spelet kommer att betalas normalt.

Spelare 1 betalas med oddsens $3,00 / 2 = 1,5$.

Spelare 2 betalas med oddsens $1,5 / 2 = 0,75$.

REGLER FÖR KLASSIFICERINGSMARKNADER

För att kvalificera sig: den här marknaden består av att förutsäga vilka av lagen som går till nästa omgång av turneringen. För det här alternativet tas resultaten som ges i både första och andra mötet, inklusive extra tid och straffavgörande, om det krävs.

Vinstmetod

På den här marknaden måste vi förutsäga på vilket sätt kvalificeringen till nästa fas i turneringen går till.

Till exempel om mitt val är:

Hemmalaget vinner efter Övertid (Juventus Övertid): Jag förutspår att denna marknad kommer definieras under övertid.

Hemmalaget vinner under ordinarie tid (Juventus Ordinarie tid): Jag förutspår att denna marknad kommer att definieras under ordinarie tid + tilläggsminuter av spelet.

Bortalag vinner på Straffar (Ajax Straffar): Jag förutspår att marknaden kommer att definieras vid straffavgörandet.

SPELBYGGAREN (BET BUILDER)

Spelbyggarfunktionen ger spelaren möjlighet att kombinera val från samma evenemang till en spelkupong. Om ett val på kupongen är ogiltigt, så är hela kupongen ogiltig också, OAVSETT resultaten av de andra valen på Spelbyggarens kupong.

Till exempel, i matchen LA Lakers vs Toronto Raptors skapar vi en Spelbyggarkupong med LA Lakers att vinna, över 220,5 poäng i matchen samt spelare X över 29,5 poäng i matchen. Om spelare X inte deltar i matchen, rättas urvalet för hans poäng (över 29,5) som ogiltigt. Därför rättas hela spelkupongen som ogiltigt eftersom valet är med i Spelbyggaren.

FOTBOLL TIDIG UTBETALNING

Med erbjudandet om tidig utbetalning i fotboll kan du lägga ett spel innan matchstart på 1X2-marknaden och om ditt lag leder med 2 mål vid något tillfälle i matchen vinner du automatiskt, utan att behöva vänta på att matchen ska slutföras!

Erbjudandet är giltigt för enkel-, multi-, system- och Spelbyggarspel placerade på 1X2-marknaden ENDAST före matchstart och inte under matchen. Erbjudandet gäller inte spel som läggs på valet Oavgjort i varje spel.

Ditt spel behandlas i sin helhet om ditt lag leder med 2 mål när som helst i matchen, oavsett slutresultatet.

Detta erbjudande kommer inte att gälla för spel där Cash Out har använts. I multiplar kommer godkännandet av erbjudandet för ett visst/vissa val av spelet inte att påverkas i efterhand om kunden använder Cash Out för de återstående valen.

Alla vinster kommer att krediteras så snart som möjligt när laget leder med två mål. Detta erbjudande kommer inte att gälla om Cash Out har gjorts på ett spel. Om Cash Out gjorts delvis på ett spel och ditt lag leder med två mål, kommer spelet att rättas för den återstående aktiva insatsen.

Om ditt spel betalas ut tidigt i enlighet med detta erbjudande, kommer det inte att betalas ut igen om ditt val fortsätter att vinna matchen.

BASEBOLL TIDIG UTBETALNING

Med erbjudandet om tidig utbetalning i Baseball kan du lägga ett spel innan matchstart på Moneyline-marknaden och om ditt lag leder med 5 runs vid något tillfälle i matchen vinner du automatiskt, utan att behöva vänta på att matchen ska slutföras!

Erbjudandet är giltigt för enkel-, multi-, system- och Spelbyggar-spel placerade på Moneyline-marknaden ENDAST före matchstart och inte under matchen.

Ditt spel behandlas i sin helhet om ditt lag leder med 5 runs när som helst i matchen, oavsett slutresultatet.

Detta erbjudande kommer inte att gälla för spel där Cash Out har använts. I multiplar kommer godkännandet av erbjudandet för ett visst/vissa val av spelet inte att påverkas i efterhand om kunden använder Cash Out för de återstående valen.

Alla vinster kommer att krediteras så snart som möjligt när laget leder med fem runs. Detta erbjudande kommer inte att gälla om Cash Out har gjorts på ett spel. Om Cash Out gjorts delvis på ett spel och ditt lag leder med fem runs, kommer spelet att rättas för den återstående aktiva insatsen.

Om ditt spel betalas ut tidigt i enlighet med detta erbjudande, kommer det inte att betalas ut igen om ditt val fortsätter att vinna matchen.

Erbjudandet gäller inte för relevanta Pitcher-marknader (Money Line Pitcher Lines).

AMERIKANSK FOTBOLL TIDIG UTBETALNING

Med erbjudandet om tidig utbetalning i Amerikansk Fotboll kan du lägga ett spel innan matchstart på Moneyline-marknaden och om ditt lag leder med 17 poäng vid något tillfälle i matchen vinner du automatiskt, utan att behöva vänta på att matchen ska slutföras!

Erbjudandet är giltigt för enkel-, multi-, system- och Spelbygggar-spel placerade på Moneyline-marknaden ENDAST före matchstart och inte under matchen.

Ditt spel behandlas i sin helhet om ditt lag leder med 17 poäng när som helst i matchen, oavsett slutresultatet.

Detta erbjudande kommer inte att gälla för spel där Cash Out har använts. I multiplar kommer godkännandet av erbjudandet för ett visst/vissa val av spelet inte att påverkas i efterhand om kunden använder Cash Out för de återstående valen.

Alla vinster kommer att krediteras så snart som möjligt när laget leder med 17 poäng. Detta erbjudande kommer inte att gälla om Cash Out har gjorts på ett spel. Om Cash Out gjorts delvis på ett spel och ditt lag leder med 17 poäng, kommer spelet att rättas för den återstående aktiva insatsen.

Om ditt spel betalas ut tidigt i enlighet med detta erbjudande, kommer det inte att betalas ut igen om ditt val fortsätter att vinna matchen.

BASKET TIDIG UTBETALNING

Med erbjudandet om tidig utbetalning i Basket kan du lägga ett spel innan matchstart på Moneyline-marknaden och om ditt lag leder med 18 eller 20 poäng vid något tillfälle i matchen vinner du automatiskt, utan att behöva vänta på att matchen ska slutföras!

Erbjudandet är giltigt för enkel-, multi-, system- och Spelbygggar-spel placerade på Moneyline-marknaden ENDAST före matchstart och inte under matchen.

Ditt spel behandlas i sin helhet om ditt lag leder med 18 eller 20 poäng när som helst i matchen, oavsett slutresultatet.

Detta erbjudande kommer inte att gälla för spel där Cash Out har använts. I multiplar kommer godkännandet av erbjudandet för ett visst/vissa val av spelet inte att påverkas i efterhand om kunden använder Cash Out för de återstående valen.

Alla vinster kommer att krediteras så snart som möjligt när laget leder med 18 eller 20 poäng. Detta erbjudande kommer inte att gälla om Cash Out har gjorts på ett spel. Om Cash Out gjorts delvis på ett spel och ditt lag leder med 18 eller 20 poäng, kommer spelet att rättas för den återstående aktiva insatsen.

Om ditt spel betalas ut tidigt i enlighet med detta erbjudande, kommer det inte att betalas ut igen om ditt val fortsätter att vinna matchen.

TENNIS TIDIG UTBETALNING

Med erbjudandet om tidig utbetalning i Tennis kan du lägga ett spel innan matchstart på Matchvinnare-marknaden och om ditt spelare leder med 2 set vid något tillfälle i matchen vinner du automatiskt, utan att behöva vänta på att matchen ska slutföras!

Erbjudandet är giltigt för enkel-, multi-, system- och Spelbyggar-spel placerade på Matchvinnare-marknaden ENDAST före matchstart och inte under matchen.

Ditt spel behandlas i sin helhet om din spelare leder med 2 set när som helst i matchen, oavsett slutresultatet.

Detta erbjudande kommer inte att gälla för spel där Cash Out har använts. I multiplar kommer godkännandet av erbjudandet för ett visst/vissa val av spelet inte att påverkas i efterhand om kunden använder Cash Out för de återstående valen.

Alla vinster kommer att krediteras så snart som möjligt när spelaren leder med 2 set. Detta erbjudande kommer inte att gälla om Cash Out har gjorts på ett spel. Om Cash Out gjorts delvis på ett spel och din spelare leder med 2 set, kommer spelet att rättas för den återstående aktiva insatsen.

Om ditt spel betalas ut tidigt i enlighet med detta erbjudande, kommer det inte att betalas ut igen om ditt val fortsätter att vinna matchen.

ISHOCKEY TIDIG UTBETALNING

Med erbjudandet om tidig utbetalning i Ishockey kan du lägga ett spel innan matchstart på Moneyline-marknaden och om ditt lag leder med 3 mål vid något tillfälle i matchen vinner du automatiskt, utan att behöva vänta på att matchen ska slutföras!

Erbjudandet är giltigt för enkel-, multi-, system- och Spelbyggar-spel placerade på Moneyline-marknaden ENDAST före matchstart och inte under matchen.

Ditt spel behandlas i sin helhet om ditt lag leder med 3 mål när som helst i matchen, oavsett slutresultatet.

Detta erbjudande kommer inte att gälla för spel där Cash Out har använts. I multiplar kommer godkännandet av erbjudandet för ett visst/vissa val av spelet inte att påverkas i efterhand om kunden använder Cash Out för de återstående valen.

Alla vinster kommer att krediteras så snart som möjligt när laget leder med 3 mål. Detta erbjudande kommer inte att gälla om Cash Out har gjorts på ett spel. Om Cash Out gjorts delvis på ett spel och ditt lag leder med 3 mål, kommer spelet att rättas för den återstående aktiva insatsen.

Om ditt spel betalas ut tidigt i enlighet med detta erbjudande, kommer det inte att betalas ut igen om ditt val fortsätter att vinna matchen.

0% MARGINAL PÅ FOTBOLL 1X2

Den här funktionen ger dig möjligheten att lägga ett spel på 1X2-marknaden med 0% marginal (detta innebär att bolaget får 0% i provision, vilket gör de erbjudna oddsen så konkurrenskraftiga som möjligt).

Funktionen 0% marginal är giltig för enkel-, multi- och systemspel som placeras på 1X2-marknaden med 0%-indikatorn, ENDAST före matchstart och inte under matchen.

0%-marginalmarknaderna ingår inte i ackumulatorbonusmallen eller erbjudandet för tidig utbetalning.

0% MARGINAL PÅ BASKET MONEY LINE

Den här funktionen ger dig möjligheten att lägga ett spel på Money Line-marknaden med 0% marginal (detta innebär att bolaget får 0% i provision, vilket gör de erbjudna oddsen så konkurrenskraftiga som möjligt).

Funktionen 0% marginal är giltig för enkel-, multi- och systemspel som placeras på Money Line-marknaden med 0%-indikatorn, ENDAST före matchstart och inte under matchen.

0%-marginalmarknaderna ingår inte i ackumulatorbonusmallen eller erbjudandet för tidig utbetalning.

0% MARGINAL PÅ AMERIKANSK FOTBOLL MONEY LINE

Den här funktionen ger dig möjligheten att lägga ett spel på Money Line-marknaden med 0% marginal (detta innebär att bolaget får 0% i provision, vilket gör de erbjudna oddsen så konkurrenskraftiga som möjligt).

Funktionen 0% marginal är giltig för enkel-, multi- och systemspel som placeras på Money Line-marknaden med 0%-indikatorn, ENDAST före matchstart och inte under matchen.

0%-marginalmarknaderna ingår inte i ackumulatorbonusmallen eller erbjudandet för tidig utbetalning.

0% MARGINAL PÅ BASEBOLL MONEY LINE

Den här funktionen ger dig möjligheten att lägga ett spel på Money Line-marknaden med 0% marginal (detta innebär att bolaget får 0% i provision, vilket gör de erbjudna oddsen så konkurrenskraftiga som möjligt).

Funktionen 0% marginal är giltig för enkel-, multi- och systemspel som placeras på Money Line-marknaden med 0%-indikatorn, ENDAST före matchstart och inte under matchen.

0%-marginalmarknaderna ingår inte i ackumulatorbonusmallen eller erbjudandet för tidig utbetalning.

Erbjudandet gäller inte för relevanta Pitcher-marknader (Money Line Pitcher Lines).

0% MARGINAL PÅ ISHOCKEY MONEY LINE

Den här funktionen ger dig möjligheten att lägga ett spel på Money Line-marknaden med 0% marginal (detta innebär att bolaget får 0% i provision, vilket gör de erbjudna oddsen så konkurrenskraftiga som möjligt).

Funktionen 0% marginal är giltig för enkel-, multi- och systemspel som placeras på Money Line-marknaden med 0%-indikatorn, ENDAST före matchstart och inte under matchen.

0%-marginalmarknaderna ingår inte i ackumulatorbonusmallen eller erbjudandet för tidig utbetalning.

0% MARGINAL PÅ TENNIS MATCHVINNARE

Den här funktionen ger dig möjligheten att lägga ett spel på Matchvinnare-marknaden med 0% marginal (detta innebär att bolaget får 0% i provision, vilket gör de erbjudna oddsen så konkurrenskraftiga som möjligt).

Funktionen 0% marginal är giltig för enkel-, multi- och systemspel som placeras på Matchvinnare-marknaden med 0%-indikatorn, ENDAST före matchstart och inte under matchen.

0%-marginalmarknaderna ingår inte i ackumulatorbonusmallen eller erbjudandet för tidig utbetalning.

FOTBOLL 0-0 PENGARNA TILLBAKA-ERBJUDANDE

Lägg ett spel före matchstart, på marknader som inkluderas i detta erbjudande, och om matchen slutar 0-0 kommer ditt spel att återbetalas till fullo.

Erbjudandet är giltigt för enkel-, multi-, system- och Spelbyggar-spel placerade på marknader som inkluderas i detta erbjudande ENDAST före matchstart och inte under matchen.

Återbetalningarna kommer att krediteras så snart som möjligt när matchen är slut. Om spelaren under tiden påverkar spelet på något sätt (till exempel Cash Out), kommer spelet inte längre att gälla för 0-0 pengarna tillbaka-erbjudandet.

SPORTREGLER OCH FÖRKLARING AV MARKNADER

FOTBOLL

Huvudmarknader*

**Några av de listade marknaderna kan finnas under E-Fotboll (samma regler gäller)*

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Dubbelchans: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns tre möjliga resultat: 1X (i slutet av matchen, hemmalaget vinner eller spelar oavgjort), X2 (i slutet av matchen, bortlaget vinner eller spelar oavgjort), 12 (i slutet av matchen vinner hemmalaget eller bortlaget).

Totalt antal mål (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet mål under ordinarie tid i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Att kvalificera sig: Du måste förutsäga om det angivna laget kvalificerar sig till följande fas i turneringen.

Båda lagen gör mål (GG/NG): Det finns två möjliga resultat: GG (båda lagen gör minst ett mål vardera under hela matchen), NG (ett eller båda lagen gör inget mål under hela matchen).

Draw no bet (DNB): Denna spelmarknad består av följande, för att ett spel ska vinna måste det finnas ett vinnande lag, vilket innebär att pengarna betalas tillbaka om matchen slutar oavgjort. Till exempel, om ett slutresultat resulterar i ett oavgjort resultat, kommer spelet att rättas som ogiltigt.

Nästa mål: Du måste förutsäga vilket lag som gör nästa mål. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget gör mål), X (inga fler mål), 2 (bortalaget gör mål).

Vilket lag vinner resten av matchen: Oavsett den faktiska ställningen i eventet, kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet.

Rätt resultat: förutsäga det rätta slutresultatet av en match, det vill säga till det exakta resultatet i slutet av 90 minuters ordinarie tid, till exempel: (1-0, 3-0, 2-3 ...)

Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga matchens slutresultat med hänsyn till handikappet inom parentes.

Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga matchens slutresultat med hänsyn till handikappet inom parentes. Det rätta resultatet läggs till eller subtraheras från de mål som föreslås i handikappet, och efter den uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortlaget.

Exempelvis indikerar (0:1) att bortlaget har en målfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en målfördel.

Speltyper tillgängliga på denna marknad:

1H (0: 1): Hemmalaget vinner matchen med 2 eller fler måls skillnad

XH (0: 1): Hemmalaget vinner matchen med exakt 1 mål

2H (0: 1): Bortalaget vinner matchen eller spelar oavgjort

1H (0: 2): Hemmalaget vinner matchen med 3 eller fler måls skillnad

XH (0: 2): Hemmalaget vinner matchen med exakt 2 mål

2H (0: 2): Bortalaget vinner matchen, spelar oavgjort eller förlorar med max 1 måls skillnad

1H (0: 3): Hemmalaget vinner matchen med 4 eller fler måls skillnad

XH (0: 3): Hemmalaget vinner matchen med exakt 3 mål

2H (0: 3): Bortalaget vinner matchen, spelar oavgjort eller förlorar med max 2 måls skillnad

1H (1: 0): Hemmalaget vinner matchen eller spelar oavgjort

XH (1: 0): Bortalaget vinner matchen med exakt 1 måls skillnad

2H (1: 0): Bortalaget vinner matchen med 2 eller fler måls skillnad

1H (2: 0): Hemmalaget vinner matchen, spelar oavgjort eller förlorar med max 1 måls skillnad

XH (2: 0): Bortalaget vinner matchen med exakt 2 måls skillnad

2H (2: 0): Bortalaget vinner matchen med 3 eller fler måls skillnad

1H (3: 0): Hemmalaget vinner matchen, spelar oavgjort eller förlorar med max 2 måls skillnad

XH (3: 0): Bortalaget vinner matchen med exakt 3 måls skillnad

2H (3: 0): Bortalaget vinner matchen med 4 eller fler måls skillnad

Halvtid/Fulltid: Du måste förutsäga resultatet av matchens första halvlek tillsammans med matchresultatet under ordinarie tid. De möjliga resultaten är: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X och 2/2).

Sista målet: På den här marknaden måste vi förutsäga vilket av de två lagen som gör det sista målet i spelet.

Om du valde alternativet Inget mål indikerar du att inga fler mål kommer att göras.

Vinstmarginal: i denna typ av satsningar förutsäger du vilket lag som vinner och med hur mycket marginal det vinner.

Totalt antal mål Hemmalaget: Du måste förutsäga om det totala antalet mål från hemmalaget kommer att vara över eller under den angivna variationen under ordinarie tid i matchen.

Totalt antal mål Bortalaget: Du måste förutsäga om det totala antalet mål från bortalaget kommer att vara över eller under den angivna variationen under ordinarie tid i matchen.

Exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som görs under matchen. De möjliga resultaten är 0 mål, 1,2,3,4,5+.

Vilket/vilka lag som gör mål: består av att förutsäga om bara hemmalaget, bortalaget, båda lagen eller inget av lagen gör mål i matchen. Det består av att välja JA eller NEJ om någon av följande spelmarknader som är tillgängliga i specialsektionen väljs.

Hemma no Bet (1 inget spel/no Bet): Du måste förutsäga om bortalaget vinner matchen eller om matchen slutar oavgjort. Om hemmalaget vinner matchen kommer spelet att betraktas som ogiltigt.

Borta no Bet (2 inget spel/no Bet): Du måste förutsäga om hemmalaget vinner matchen eller om matchen slutar oavgjort. Om bortalaget vinner matchen kommer spelet att betraktas som ogiltigt.

Hemma exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som görs från hemmalaget under matchen. De möjliga resultaten är 0 mål, 1,2,3+.

Borta exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som görs från bortalaget under matchen. De möjliga resultaten är 0 mål, 1,2,3+.

Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om matchresultatet är ett udda eller jämnt tal. Om matchresultatet är "0-0" räknas spel som "jämnt".

Udda/Jämnt Hemma. Du måste förutsäga om antalet mål som görs av hemmalaget under ordinarie tid i matchen kommer att vara udda eller jämnt. Om hemmalaget inte gör något mål är det vinnande spelet jämnt.

Udda/Jämnt Borta: Du måste förutsäga om antalet mål som görs av bortalaget under ordinarie tid i matchen kommer att vara udda eller jämnt. Om bortalaget inte gör något mål är det vinnande spelet jämnt.

Hemma att göra mål: Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att göra minst ett mål under matchen.

Borta att göra mål: Du måste förutsäga om bortalaget kommer att göra minst ett mål under matchen.

Multigoals: Du måste förutsäga antalet mål som görs under matchen baserat på olika intervall som erbjuds.

Hemma Multigoals: Du måste förutsäga antalet mål gjorda från Hemmalaget under matchen baserat på olika erbjudna intervall.

Borta Multigoals: Du måste förutsäga antalet mål gjorda från Bortalaget under matchen baserat på olika erbjudna intervall.

Nästa målmetod: Du måste förutsäga poängtypen mellan följande resultat:

→ Frispark: Målet måste göras direkt från frisparken eller hörnan för att kvalificera sig som ett mål av frispark. Deflekta skott räknas så länge som frisparken eller hörntagaren får målet;

→ Straff: Mål måste göras direkt på straffen. Mål efter en retur på en missad straff räknas inte;

→ Självmål: Om mål registreras som ett självmål;

→ Nick: Målskyttens sista beröring måste vara med huvudet;

→ Skott: Målet måste vara med någon annan del av kroppen än huvudet och de andra metoderna inte gäller;

→ Inget mål.

Kommer det att bli ett straffavgörande: Du måste förutsäga om det i matchen kommer att avgöras på straffar

Övertid Ja/Nej: Du måste förutsäga om matchen går till Extra tid.

Vinstmetod: Du måste förutsäga vinstmetoden för hemmalaget eller bortalaget. Det finns sex (6) möjliga resultat som erbjuds:

- Hemmalaget vinner under ordinarie tid
- Bortalaget vinner under ordinarie tid
- Hemmalaget vinner efter förlängning
- Bortalaget vinner efter förlängning
- Hemmalaget vinner efter straffavgörande
- Bortalaget vinner efter straffavgörande

Förlängning & Mål: Du måste förutsäga om matchen går till förlängning och kommer det att göras ett mål (Ja) eller inte (Nej).

Förlängning - 1x2: Du måste förutsäga resultatet 1X2 för förlängningen.

Förlängning - Vilket lag vinner resten: Oavsett eventets faktiska ställning kommer eventets ställning att betraktas som 0-0 vid tidpunkten för spelet. Marknaden tar endast hänsyn till förlängning.

Förlängning - Nästa mål: Du måste förutsäga vilket lag under förlängningen som gör nästa mål. Det finns tre möjliga resultat: 1 (hemmalaget gör mål), X (inga fler mål), 2 (bortalaget gör mål).

Förlängning - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs under förlängningen endast kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Förlängning - Handikapp: Du måste förutsäga slutresultatet av förlängningen med hänsyn till handikappet inom parentes. Till exempel (0:1) indikerar att bortalaget har en målfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en målfördel.

Förlängning - Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat för förlängningen.

Straffavgörande - Vinnare: Du måste förutsäga vilket lag som vinner straffavgörandet (1-2).

Straffavgörande - X:e straffen sitter: Du måste förutsäga om straffen "x" kommer att sättas eller inte under straffavgörandet.

Straffavgörande - X:e målet: Du måste förutsäga vilket lag som gör målet "x" under straffavgörandet. 3
Möjliga resultat: 1, X, 2.

Straffavgörande - Vinstmarginal: Du måste förutsäga segermarginalen för straffavgörandet för hemmalaget eller bortalaget, eller om matchen slutar oavgjort.

Straffavgörande - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål under straffavgörandet kommer att vara över eller under.

Straffavgörande - Hemma totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs från hemmalaget under straffavgörandet kommer att vara över eller under.

Straffavgörande - Borta totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som gjorts från bortalaget under straffavgörandet kommer att vara över eller under.

Straffavgörande - Exakt antal mål: Du måste förutsäga om de exakta antal målen gjordes under straffavgörandet. 7 är de möjliga resultaten: 0-4,5,6,7,8,9,10+.

Straffavgörande - Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om antalet mål under Straffavgörandesperioden kommer att vara udda eller jämnt.

Straffavgörande - Hemma Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om antalet mål gjorda av hemmalaget under straffavgörandet kommer att vara udda eller jämnt.

Straffavgörande - Borta Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om antalet mål gjorda av bortalaget under straffavgörandet kommer att vara udda eller jämnt.

Straffavgörande - Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat under straffavgörandet.

Straffavgörande - Vinnare och totalt antal mål: Du måste förutsäga resultatet 1X2 av straffavgörandeen tillsammans med antalet mål som görs genom att jämföra med den angivna variationen.

Resultat vid Förlängningens Halvtid: Du måste förutsäga resultatet efter den första halvleken i förlängningen.

Förlängning X:e Laget att göra Mål: Du måste förutsäga vilket lag som gör X:e målet i förlängningen.

Rätt resultat vid Förlängningens Halvtid: Du måste förutsäga rätt resultat efter den första halveken i förlängningen.

Totalt antal mål – Förlängningens 1:a Halvlek: Du måste förutsäga hur många mål (över/under) som görs under den första halvleken av förlängningen.

Asiatiskt Handikapp – Förlängningens 1:a Halvlek: Du måste förutsäga vem som kommer att vinna förlängningens första halvlek med hänsyn till handikappet inom parentes.

Resultat Efter X Minuter: Du måste förutsäga resultatet i matchen efter X minuter gångna.

Totalt antal mål Över / Under Efter X minuter: Du måste förutsäga det totala antalet mål som görs (över/under) efter X minuter gångna.

Asiatiskt Handikapp Efter X Minuter: Du måste förutsäga vem som kommer att vinna efter X minuter gångna med hänsyn till handikappet inom parentes.

Första halvlekens Marknader

1:a halvlek - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av matchens första halvlek. Mål som görs i andra halvlek av matchen räknas inte.

1:a halvlek - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs under första halvlek är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Vilket lag vinner resten: Oavsett den faktiska ställningen för eventet, vid tidpunkten för att spelet kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0. Marknaden kommer endast att ta hänsyn till första halvlek.

1:a halvlek - Nästa mål: Du måste förutsäga vilket lag under första halvlek kommer att göra nästa mål. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget gör mål), X (inget lag gör mål), 2 (bortalaget gör mål).

1:a halvlek - Dubbelchans: Du måste förutsäga utfallet av första halvlek. Det finns tre möjliga resultat: 1X (hemmalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), X2 (bortalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), 12 (hemmalaget eller bortlaget vinner i slutet av första halvlek).

1:a halvlek - Draw no bet (DNB): Du måste förutsäga vilket lag som vinner den första halvleken av matchen. Om första halvlek slutar oavgjort blir spelet ogiltigt.

1:a halvlek - Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den första halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes.

1:a halvlek - Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den första halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes. Till exempel (0:1) indikerar att bortlaget har en målfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en målfördel.

1:a halvlek - lag 1 exakt antal mål: Du måste förutsäga antalet mål som kommer att göras av hemmalaget under den första halvleken av matchen.

1:a halvlek - lag 2 exakt antal mål: Du måste förutsäga antalet mål som kommer att göras av bortalaget under den första halvleken av matchen.

1:a halvlek – Udda/jämnt: Du måste förutsäga om antalet mål under första halvlek kommer att vara udda eller jämnt. Halvlekens resultat 0-0 anses vara jämnt.

1:a halvlek - Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga om båda lagen gör minst ett mål vardera under första halvlek ELLER bara ett lag eller båda lagen INTE gör några mål under första halvlek.

1:a halvlek - Hemma håller nollan: Hålla nollan är en term som används för att beskriva ett lag som inte har släppt in några mål. Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att hålla nollan under den första halvleken.

1:a halvlek - Borta håller nollan: Hålla nollan är en term som används för att beskriva ett lag som inte har släppt in några mål. Du måste förutsäga om bortalaget kommer att hålla nollan under den första halvleken.

1:a halvlek - 1x2 & Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga resultatet av 1:a halvlek och om båda lagen gör mål eller inte för den första halvleken.

1:a halvlek - 1x2 & Totalt antal mål: Du måste förutsäga kombinationen av matchens halvtidsresultat och om det totala antalet mål under första halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen. Det finns sex möjliga resultat:

1 & Ov = Hemmalaget vinner första halvlek och totalt antal mål är över variationen

1 & Un = Hemmalaget vinner första halvlek och totalt antal mål är under variationen

X & Ov = Första halvlek avslutar oavgjort och totalt antal mål är över variationen

X & Un = Första halvlek avslutar oavgjort och totalt antal mål är under variationen

2 & Ov = Bortalaget vinner första halvlek och totalt antal mål är över variationen

2 & Un = Bortalaget vinner första halvlek och totalt antal mål är under variationen

1:a halvlek - Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat för den första halvleken av matchen.

1:a halvlek - Multigoals: Du måste förutsäga antalet mål under första halvlek baserat på olika erbjudna intervall.

1:a halvlek - Hemma gör mål: Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att göra minst ett mål under första halvlek.

1:a halvlek - Borta gör mål: Du måste förutsäga om bortalaget kommer att göra minst ett mål under första halvlek.

1:a halvlek - Dubbelchans & Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga resultatet av 1:a halvlek med 3 möjliga dubbelchansutfall (1X, 12 & X2) och om båda lagen gör mål i den första halvleken eller inte.

1:a halvlek - 1X2 eller Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga det vinnande resultatet av 1:a halvlek ELLER om båda, ett eller inget av lagen gör mål i första halvlek. Endast en förutsägelse måste ske för att satsningen ska bli en vinnare.

Sista målet i 1:a Halvlek: Du måste förutsäga vilket lag som gör det sista målet i den första halvleken.

Andra halvlekens Marknader

2:a halvlek - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av matchens första hälft. Mål som görs i första halvlek av matchen räknas inte.

2:a halvlek - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs under andra halvlek är över eller under den angivna variationen.

2:a halvlek - Vilket lag vinner resten: Oavsett den faktiska ställningen för eventet, vid tidpunkten för att spelet kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0. Marknaden kommer endast att ta hänsyn till andra halvlek.

2:a halvlek - Nästa mål: Du måste förutsäga vilket lag under andra halvlek kommer att göra nästa mål. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget gör mål), X (inget lag gör mål), 2 (bortalaget gör mål).

2:a halvlek - Dubbelchans: Du måste förutsäga utfallet av andra halvlek. Det finns tre möjliga resultat: 1X (hemmalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av andra halvlek), X2 (bortalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av andra halvlek), 12 (hemmalaget eller bortlaget vinner i slutet av andra halvlek).

2:a halvlek - Draw no bet (DNB): Du måste förutsäga vilket lag som vinner den andra halvleken av matchen. Om andra halvlek slutar oavgjort blir spelet ogiltigt.

2:a halvlek - Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den andra halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes.

2:a halvlek - Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den andra halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes. Till exempel (0:1) indikerar att bortlaget har en målfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en målfördel.

2:a halvlek - Lag 1 exakt antal mål: Du måste förutsäga antalet mål som kommer att göras av hemmalaget under den andra halvleken av matchen.

2:a halvlek - Lag 2 exakt antal mål: Du måste förutsäga antalet mål som kommer att göras av bortlaget under den andra halvleken av matchen.

2:a halvlek - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om antalet mål under andra halvlek kommer att vara udda eller jämnt. Halvlekens resultat 0-0 anses vara jämnt.

2:a halvlek - Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga om båda lagen gör minst ett mål vardera under andra halvlek ELLER bara ett lag eller båda lagen INTE gör några mål under andra halvlek.

2:a halvlek - Hemma håller nollan: Hålla nollan är en term som används för att beskriva ett lag som inte har släppt in några mål. Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att hålla nollan under den andra halvleken.

2:a halvlek - Borta håller nollan: Hålla nollan är en term som används för att beskriva ett lag som inte har släppt in några mål. Du måste förutsäga om bortalaget kommer att hålla nollan under den andra halvleken.

2:a halvlek - 1x2 & Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga resultatet av andra halvlek och om båda lagen gör mål eller inte för den andra halvleken.

2:a halvlek - 1x2 & Totalt antal mål: Du måste förutsäga kombinationen av andra halvleks resultat och om det totala antalet mål under andra halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen. Det finns sex möjliga resultat:

1 & Ov = Hemmalaget vinner andra halvlek och totalt antal mål är över variationen

1 & Un = Hemmalaget vinner andra halvlek och totalt antal mål är under variationen

X & Ov = Andra halvlek avslutar oavgjort och totalt antal mål är över variationen

X & Un = Andra halvlek avslutar oavgjort och totalt antal mål är under variationen

2 & Ov = Bortalaget vinner andra halvlek och totalt antal mål är över variationen

2 & Un = Bortalaget vinner andra halvlek och totalt antal mål är under variationen

2:a halvlek - Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat för den andra halvleken av matchen.

2:a halvlek - Multigoals: Du måste förutsäga antalet mål under andra halvlek baserat på olika erbjudna intervall.

2:a halvlek - Hemma gör mål: Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att göra minst ett mål under andra halvlek.

2:a halvlek - Borta gör mål: Du måste förutsäga om bortalaget kommer att göra minst ett mål under andra halvlek.

2:a halvlek - Dubbelchans & Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga resultatet av andra halvlek med 3 möjliga dubbelchansutfall (1X, 12 & X2) och om båda lagen gör mål i den andra halvleken eller inte.

2:a halvlek - 1X2 eller Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga det vinnande resultatet av andra halvlek ELLER om båda, ett eller inget av lagen gör mål i andra halvlek. Endast en förutsägelse måste ske för att satsningen ska bli en vinnare.

Sista målet i 2:a Halvlek: Du måste förutsäga vilket lag som gör det sista målet i den andra halvleken.

Kombinationsmarknader

1X2 & Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga om båda lagen gör mål och resultatet av matchen tillsammans med slutresultatet. 6 möjliga resultat erbjuds:

1 & Båda lagen gör mål = Hemmalaget vinner och båda lagen gör mål;

X & Båda lagen gör mål = Lagen spelar oavgjort och båda lagen gör mål;

2 & Båda lagen gör mål = Bortalaget vinner och båda lagen gör mål;

1 & Båda lagen gör inte mål = Hemmalaget vinner och minst ett lag gör inte mål;

X & Båda lagen gör inte mål = Lagen spelar oavgjort och minst ett lag gör inte mål;

2 & Båda lagen gör inte mål = Bortalaget vinner och minst ett lag gör inte mål.

Totalt antal mål & Båda lagen gör mål / Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga marknaden Totalt antal mål (Under/Över-mål) tillsammans med båda lagen gör minst ett mål vardera under hela matchen (Båda lagen gör mål) eller ett eller båda lagen gör inget mål under hela matchen (Båda lagen gör inte mål). Spelet erbjuder fyra möjliga resultat: Över&Båda lagen gör mål, Över&Båda lagen gör inte mål, Under&Båda lagen gör mål, Under&Båda lagen gör inte mål.

1X2 & O/U: Du måste förutsäga resultatet av matchen tillsammans med antalet mål som görs under matchen genom att beakta den angivna variationen. Sex resultat är möjliga: 1&Över "X", X&Över "X", 2&Över "X", 1&Under "X", X&Under "X", 2&Under "X"

1:a/2:a halvlek Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga resultatet som halvtid/fulltid i matchen tillsammans med båda lagen kommer att göra mål eller inte. 4 möjliga resultat erbjuds:

nej/nej, ja/nej, ja/ja, nej/ja.

Totalt antal mål 2,5 eller Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga att antalet mål i matchen är över eller under den angivna variationen ELLER om båda, ett eller inget av lagen gör mål i matchen. 4 resultat är möjliga:

Över 2,5 eller Båda lagen gör inte mål, över 2,5 eller Båda lagen gör mål, under 2,5 eller Båda lagen gör inte mål, under 2,5 eller Båda lagen gör mål

1x2 & Totalt antal mål (O/U) & Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga kombinationen av slutresultatet i matchen och resultatet för båda lagen att göra mål och matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

1x2 & Multigoals {Score}: Du måste förutsäga kombinationen av slutresultatet plus om intervallet för totalt antal mål under matchen kommer att bli inom det angivna intervallet.

Båda lagen gör mål + Multigoals {Score}: Du måste förutsäga kombinationen av båda lagen gör mål plus om intervallet för totalt antal mål under matchen kommer att bli inom det angivna intervallet.

Första målet & 1x2 (Matchflow): Du måste förutsäga tillsammans om slutresultatet i matchen blir 1, X eller 2 och vilket lag som gör matchens första mål. Spelet ger sju möjliga resultat:

1 första målet & 1

1 första målet & X

1 första målet & 2

2 första målet & 1

2 första målet & X

2 första målet & 2

Inget mål (0-0).

Dubbelchans (match) & 1:a halvlek Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga resultatet av matchen med 3 möjliga dubbelchansresultat (1X, 12 & X2) och om båda lagen gör mål i första halvlek.

Dubbelchans (match) & 2:a halvlek Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga resultatet av matchen med 3 möjliga dubbelchansresultat (1X, 12 & X2) och om båda lagen gör mål i andra halvlek.

Dubbelchans & Båda lagen gör mål/Båda lagen gör inte mål: Du måste förutsäga resultatet av matchen med tre möjliga dubbelchansutfall (1X, 12 & X2) och om båda lagen gör mål i matchen eller inte.

Dubbelchans & Totalt antal mål: Du måste förutsäga resultatet av matchen med 3 möjliga dubbelchansutfall (1X, 12 & X2) och om det totala antal mål kommer att vara över eller under det angivna antalet.

Halvtid/fulltid & Totalt antal mål: Du måste förutsäga resultatet halvtid-fulltid plus de totala antal målen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Halvtid/fulltid & 1:a halvlek totalt antal mål: Du måste förutsäga resultatet halvtid-fulltid plus de totala antal målen i första halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Halvtid/fulltid och Exakt antal mål: Du måste förutsäga resultatet för halvtid-fulltid plus de exakta antal mål som görs under matchen.

3 Chans Mix (Hemma eller över, Hemma eller under, Oavgjort eller över, Oavgjort eller under, Borta eller över, Borta eller under, Hemma eller Båda lagen gör mål, Oavgjort eller Båda lagen gör mål,

Borta eller Båda lagen gör mål, Hemma eller något lag håller nollan, Oavgjort eller något lag håller nollan, borta eller något lag håller nollan): Du måste förutsäga matchens vinnande resultat ELLER om båda, ett eller andra lag kommer att göra mål i matchen ELLER det totala antalet mål i matchen.

Under 1:a halvlek & Under 2:a halvlek: Du måste förutsäga om antalet mål i 1:a halvlek kommer att vara under den angivna variationen, plus om antalet mål i andra halvlek kommer att vara under den angivna variationen.

Exempel: Under 1,5/Under 1,5. Detta val vinner om de totala antalen målen under första halvlek är under 1,5 plus de totala antalen målen under andra halvlek är under 1,5.

Under 1:a halvlek & Över 2:a halvlek: Du måste förutsäga om antalet mål i 1:a halvlek kommer att vara under den angivna variationen, plus om antalet mål i andra halvlek är över den angivna variationen.

Exempel: Under 1,5/över 1,5. Detta val vinner om de totala antalen målen under första halvlek är under 1,5 plus de totala antalen målen under andra halvlek är över 1,5.

Över 1:a halvlek & Under 2:a halvlek: Du måste förutsäga om antalet mål i 1:a halvlek kommer att vara över den angivna variationen, plus om antalet mål i andra halvlek kommer att vara under den angivna variationen.

Exempel: Över 1,5/Under 1,5. Dettavalet vinner om de totala antalen målen under första halvlek är över 1,5 plus de totala antalen målen under andra halvåret är under 1,5.

Över 1:a halvlek & Över 2:a halvlek: Du måste förutsäga om antalet mål i 1:a halvlek kommer att vara över den angivna variationen, plus om antalet mål i andra halvlek kommer att vara över den angivna variationen.

Exempel: Över 1,5/Över 1,5. Detta val vinner om de totala antalen målen under första halvlek är över 1,5 plus de totala antalen målen under andra halvlek är över 1,5.

Halvtid ELLER Fulltid: Du måste förutsäga matchens vinnande resultat ELLER första halvlek. Endast en förutsägelse måste ske för att spelet ska bli en vinnare.

1X2 Halvtid/Dubbelchans Fulltid: Du måste förutsäga halvtidsresultatet tillsammans med 3 möjliga dubbelchansresultat (1X, 12 & X2) under ordinarie tid i matchen.

Dubbelchans Halvtid/1X2 Fulltid: Du måste förutsäga dubbelchansresultat (1X, 12 & X2) vid halvtid tillsammans med slutresultatet i hela matchen.

Dubbelchans Halvtid/Dubbelchans Fulltid: Spela på dubbelchansresultatet (1X, 12 & X2) för både första halvlek och fulltid.

Åtminstone en Halvlek X: Du måste förutsäga om det blir åtminstone en halvlek som slutar oavgjort. Till exempel: 1:a halvlek 1-1 / Fulltid 1-2. Resultatet blir Vinst = Ja.

Dubbelchans eller Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga dubbelchansresultat (1X, 12 & X2) ELLER om båda, ett av lagen eller inget av lagen gör mål i matchen. Endast en förutsägelse måste ske för att spelet ska bli en vinnare.

Dubbelchans eller Över/Under: Du måste förutsäga dubbelchansresultat (1X, 12 & X2) ELLER om de totala antal målen kommer att vara över eller under den angivna variationen. Endast en förutsägelse måste ske för att spelet ska bli en vinnare.

Över {Totalt antal mål} {\$Competitor1} + Över {Totalt antal mål} {\$Competitor2}: Du måste förutsäga om det totala antalet mål för Hemmalaget blir Över den angivna spridningen, plus om det totala antalet mål för Bortalaget blir Över den angivna spridningen.

Över {Totalt antal mål} {\$Competitor1} + Under {Totalt antal mål} {\$Competitor2}: Du måste förutsäga om det totala antalet mål för Hemmalaget blir Över den angivna spridningen, plus om det totala antalet mål för Bortalaget blir Under den angivna spridningen.

Under {Totalt antal mål} {\$Competitor1} + Under {Totalt antal mål} {\$Competitor2}: Du måste förutsäga om det totala antalet mål för Hemmalaget blir Under den angivna spridningen, plus om det totala antalet mål för Bortalaget blir Under den angivna spridningen.

Under {Totalt antal mål} {\$Competitor1} + Över {Totalt antal mål} {\$Competitor2}: Du måste förutsäga om det totala antalet mål för Hemmalaget blir Under den angivna spridningen, plus om det totala antalet mål för Bortalaget blir Över den angivna spridningen.

1:a halvlek - 1x2 eller {totalt antal mål}: Du måste förutsäga resultatet i 1:a Halvlek ELLER det totala antalet mål (Över eller Under). Endast en förutsägelse måste ske för att spelet ska bli en vinnare.

2:a halvlek - 1x2 eller {totalt antal mål}: Du måste förutsäga resultatet i 2:a Halvlek ELLER det totala antalet mål (Över eller Under). Endast en förutsägelse måste ske för att spelet ska bli en vinnare.

Dubbelchans 1X & {totalt antal mål} & Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga dubbelchansresultat (1X) och om båda lagen gör mål i matchen samt om det totala antalet mål blir Över eller Under den angivna spridningen.

Dubbelchans X2 & {totalt antal mål} & Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga dubbelchansresultat (X2) och om båda lagen gör mål i matchen samt om det totala antalet mål blir Över eller Under den angivna spridningen.

Dubbelchans 12 & {totalt antal mål} & Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga dubbelchansresultat (12) och om båda lagen gör mål i matchen samt om det totala antalet mål blir Över eller Under den angivna spridningen.

Båda lagen gör mål i 1:a Halvlek & Multigoals (match): Du måste förutsäga om Båda lagen gör mål i 1:a Halvlek och antalet mål baserat på olika erbjudna intervall.

Multigoals 1:a Halvlek & Multigoals 2:a Halvlek: Du måste förutsäga antalet mål i 1:a halvleken och antalet mål i 2:a halvleken, baserat på olika erbjudna intervall.

Kombo VAR (1X2 match + VAR J/N): Du måste förutsäga den rätta kombinationen av matchvinnare samt om det kommer bli en VAR (med granskning av skärmen) eller inte. Det finns 6 möjliga resultat:

Lag 1 och Ja

Lag 1 och Nej

Oavgjort och Ja

Oavgjort och Nej

Lag 2 och Ja

Lag 2 och Nej

Hörnmarknader

Hörnor som tilldelats men inte tas räknas inte i spelsyfte, såvida inget annat angetts i marknadsnamnet.

Hörnor 1x2: Du måste förutsäga vilket lag som får flest hörnor.

Nästa hörna: Du måste förutsäga vilket lag som tilldelas nästa hörna i matchen.

Sista hörnan: Du måste förutsäga vilket lag som tilldelas matchens sista hörna.

Hörnhandikapp: Du måste förutsäga det lag som tar flest hörnor i matchen med hänsyn till den erbjudna handikappsvariationen.

Totalt antal hörnor: Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor som tas i matchen är över eller under den angivna variationen.

Hemmahörnor: Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor som hemmalaget tagit i matchen är över eller under den angivna variationen.

Bortahörnor: Du måste förutsäga om den totala antalet hörnor som bortalaget tagit i matchen är över eller under den angivna variationen.

Hörnintervall: Du måste förutsäga hur många hörnor som tas i matchen.

Hemmahörnor range: Du måste förutsäga det antal hörnor som tas i matchen av hemmalaget.

Bortahörnor range: Du måste förutsäga det antal hörnor som tas i matchen av bortalaget.

Udda/jämnt hörnor: Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor som tas i matchen är ett udda eller jämnt antal. Inga hörnor tilldelas = jämnt.

Race till x-hörnor: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att nå antalet x-hörnor först under matchen.

1:a halvlek - Hörnor 1x2: Du måste förutsäga vilket lag kommer att ha flest hörnor under första halvlek (1X2).

1:a halvlek - X:e hörnan: Du måste förutsäga vilket lag som tilldelas nästa hörna under matchens första halvlek.

1:a halvlek - Sista hörnan: Du måste förutsäga vilket lag som tilldelas den sista hörnan under första halvleken av matchen.

1:a halvlek - Hörnhandikapp: Du måste förutsäga det lag som tar flest hörnor i första halvleken av matchen med hänsyn till den erbjudna handikappsvariationen.

1:a halvlek - Totalt antal hörnor: Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor i den första halvleken av matchen kommer att vara över eller under den totala variationen (Över/Under).

1:a halvlek - Hemmahörnor totalt: Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor i den första halvleken av matchen som tilldelas hemmalaget kommer att vara över eller under den totala variationen (Över/Under).

1:a halvlek - Bortahörnor totalt: Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor i första halvleken av matchen som tilldelas bortlaget kommer att vara över eller under den totala variationen (Över/Under).

1:a halvlek - Exakt antal hemmahörnor: Du måste förutsäga det exakta antalet hörnor som tas av hemmalaget i den första halvleken. 4 möjliga resultat: 0-1,2,3,4+.

1:a halvlek - Exakt antal Bortahörnor: Du måste förutsäga det exakta antalet hörnor som tas av bortlaget i den första halvleken. 4 möjliga resultat: 0-1,2,3,4+.

1:a halvlek - Hörn-range: Du måste förutsäga rangen av antalet hörnor som tas under första halvleken av matchen.

1:a halvlek - Udda/jämnt hörnor: Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor som tas under den första halvleken av matchen är ett udda eller jämnt antal. Inga hörnor tilldelas = jämnt

1:a halvlek - Race till x hörnor: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att nå antalet x hörnor först under den första halvleken av matchen.

Totalt antal hörnor: (Över-exakt-Under): Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor blir över, under eller exakt den angivna spridningen.

1:a halvlek - Totalt antal hörnor: (Över-exakt-Under): Du måste förutsäga om det totala antalet hörnor i den första halvleken blir över, under eller exakt den angivna spridningen.

Kortmarknader

*Kortmarknader beräknas enligt nedan, beroende på om de är kortmarknader eller kortmarknader med poäng (om de definieras med poäng kommer det att anges i marknadens namn).

Kortmarknader

Ett gult kort räknas som ett kort. Ett rött kort räknas som två kort. Om en spelare får ett gult plus ett andra gult som leder till ett rött kort räknas detta totalt som tre kort. Som ett resultat kan en spelare inte ta emot mer än tre kort. Rättningen kommer att baseras på alla tillgängliga kortdata som visas under den normala speltiden för ett event. Kort som visas efter sista visselpipan kommer inte att tas med i beräkningen. Kort på spelare som inte spelar (spelare som redan har bytts ut, tränare, spelare på bänken som inte har deltagit i spelet) tas inte med i beräkningen även om spelaren var på bänken när han fick kortet, och kommer in på planen senare för att spela. Kort som delas ut under halvtidsvilan räknas som andra halvlek när den officiella sammanställningen görs.

Kortmarknader med poäng

Ett gult kort räknas som 10 poäng och det röda och det andra gula->rött som 25. Det andra gula för en spelare som leder till ett rött kort räknas inte. Som ett resultat kan en spelare inte få mer än 35 poäng. Rättningen kommer att baseras på alla tillgängliga kortdata som visas under den normala speltiden för ett event. Kort som visas efter sista signalen tas inte med i beräkningen. Kort på spelare som inte spelar (spelare som redan har bytts ut, tränare, spelare på bänken som inte har deltagit i spelet) tas inte med i beräkningen. Kort som delas ut under halvtidsvilan räknas som andra halvlek när den officiella sammanställningen görs.

Kort 1x2: Du måste förutsäga vilket av de två lagen som får flest varningar/kort under den ordinarie speltiden för matchen.

Nästa kort: Du måste förutsäga vilket lag som under matchens ordinarie tid kommer att få det kort som anges i spelet.

Totalt antal kortpoäng: Du måste förutsäga om det totala antalet kortpoäng som tilldelas under matchen är över eller under den angivna variationen.

Totalt antal kort: Du måste förutsäga om det totala antalet kort som tilldelas under matchen är över eller under den angivna variationen.

Kort Hemmalag: Du måste förutsäga om det totala antalet kort som tilldelas hemmalaget under matchen är över eller under den angivna variationen.

Kort Bortalag: Du måste förutsäga om det totala antalet kort som tilldelas bortlaget under matchen är över eller under den angivna variationen.

Exakt antal kort: Du måste förutsäga det exakta antalet tilldelade kort under matchen.

Hemma exakt antal kort: Du måste förutsäga det exakta antalet kort som tilldelats från hemmalaget under matchen.

Borta exakt antal kort: Du måste förutsäga det exakta antalet kort från bortlaget under matchen.

Kortpoängintervall: Du måste förutsäga antalet kort som delas ut till lagen under matchen.

5 är de möjliga resultaten: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Utvisning: Du måste förutsäga om ett rött kort ges eller inte under matchen.

Utvisning Hemmalag: Du måste förutsäga om ett rött kort ges eller inte under matchen för hemmalaget.

Utvisning Bortalag: Du måste förutsäga om ett rött kort ges eller inte under matchen för bortalaget.

1:a halvlek - kort 1x2: Du måste förutsäga vilket av de två lagen som får flest kort under den första halvleken av matchen.

1:a halvlek - Nästa kort: Du måste förutsäga vilket lag under den första halvleken av matchen kommer att få det kort som anges i vadet.

1:a halvlek - totalt antal kortpoäng: Du måste förutsäga om det totala antalet kortpoäng som delas ut under den första halvan av matchen är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - totalt antal kort: Du måste förutsäga om det totala antalet kort som delas ut under första halvleken av matchen är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Totalt antal kort Hemma: Du måste förutsäga om det totala antalet kort som tilldelas hemmalaget under den första halvleken av matchen är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Totalt antal kort Borta: Du måste förutsäga om det totala antalet kort som tilldelas bortalaget under den första halvleken av matchen är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - exakt antal kort: Du måste förutsäga det exakta antalet kort som delas ut under matchens första halvlek.

1:a halvlek - Exakt antal kort Hemma: Du måste förutsäga det exakta antalet kort som tilldelas hemmalaget under första halvleken av matchen.

1:a halvlek - Exakt antal kort Borta: Du måste förutsäga det exakta antalet kort som tilldelas bortalaget under första halvleken av matchen.

Första halvlek - poängintervall: Du måste förutsäga poängintervallet som delas ut till lagen under den första halvleken av matchen. 4 möjliga resultat: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

1:a halvlek - Utvisning: Du måste förutsäga om ett rött kort ges eller inte under den första halvleken av matchen.

1:a halvlek - Utvisning Hemmalag: Du måste förutsäga om ett rött kort ges eller inte under första halvlek av matchen för hemmalaget.

1:a halvlek - Utvisning Bortalag: Du måste förutsäga om ett rött kort ges eller inte under första halvlek av matchen för bortalaget.

Målgörarmarknader / Spelarspecialer

Spel gäller endast för ordinarie tid. Självmål (baserat på officiellt organ) utelämnas eller räknas som "ingen målskytt" om spelet bara har "självmål".

Att spela på den **Första** målskytten är ogiltig om en spelare aldrig spelar eller kommer in på planen efter att det första målet i matchen redan har gjorts, förutom i fallet med ett självmål som inte räknas in.

Spel på den **Sista** målskytten blir ogiltiga om en spelare aldrig spelar. Spelare som gör mål gäller för alla spelare, oavsett vilken tid spelaren kommer in i matchen.

Spel på **Gör mål i matchen** gäller för alla spelare som är inblandade i spelet, oavsett när de kommer in i matchen. Spel på gör mål i matchen kommer att ogiltigförklaras om en spelare aldrig spelar.

Om en match avbryts men det har varit minst en målskytt gäller spelen på den första målskytten och spel på den sista målskytten blir ogiltiga. Gör mål i matchen-marknaden för denna spelare rättas som vinnare och spel på andra spelare blir ogiltiga.

Gör mål i matchen: Du måste förutsäga att den valda spelaren kommer att göra minst ett mål i matchen.

Om den valda spelaren inte deltar i matchen ogiltigförklaras spelet.

Första målskytt: Du måste förutsäga om den valda spelaren gör det första målet i matchen. Om en spelare aldrig spelar eller kommer in på planen efter att spelets första mål har gjorts är spelet ogiltigt.

Om den valda spelaren inte gör det första målet och ersätts av en avbytare är spelet förlorat.

Nästa målskytt: Du måste förutsäga om den valda spelaren kommer att göra mål "x" i matchen. Om den valda spelaren inte deltar i matchen ogiltigförklaras spelet.

Sista målskytt: Du måste förutsäga om den valda spelaren gör det sista målet i matchen. Om den valda spelaren inte deltar i matchen ogiltigförklaras spelet. Om den valda spelaren inte gör några mål under matchen förloras spelet, även om han ersätts av en annan spelare innan det sista målet har gjorts.

Gör mål i matchen och 1x2: Du måste förutsäga om en spelare att göra mål när som helst i matchen plus förutsäga slutresultatet i matchen. Endast ordinarie speltid.

Gör mål i matchen och rätt resultat: Du måste förutsäga om en spelare att göra mål när som helst i matchen plus förutsäga slutresultatet i matchen. Endast ordinarie speltid.

X:e målskytt & 1X2: Du måste förutsäga en spelare att göra mål "x" i matchen plus förutsäga slutresultatet av matchen. Endast ordinarie speltid.

X:e målskytt och rätt resultat: Du måste förutsäga en spelare att göra mål "x" i matchen plus förutsäga slutresultatet i matchen. Endast ordinarie speltid.

Spelare gör 2+ mål: Du måste förutsäga att den valda spelaren kommer att göra minst två mål under matchen. Om spelaren du har valt inte deltar i matchen är spelet ogiltigt. Om spelaren deltar i matchen och inte gör minst två mål är spelet förlorat oberoende av slutresultatet i matchen.

Spelare gör 3+ mål: Du måste förutsäga att den valda spelaren kommer att göra minst tre mål under matchen. Om spelaren du har valt inte deltar i matchen är spelet ogiltigt. Om spelaren deltar i matchen och inte gör minst tre mål är spelet förlorat oberoende av slutresultatet i matchen.

Hemmalag x:e målskytt: Du måste förutsäga om den valda spelaren i hemmalaget kommer att göra mål "x" i matchen. Om den valda spelaren inte deltar i matchen ogiltigförklaras spelet.

Bortalag x:e målskytt: Du måste förutsäga om den valda spelaren i bortalaget kommer att göra mål "x" i matchen. Om den valda spelaren inte deltar i matchen ogiltigförklaras spelet.

Flest avslut: Du måste förutsäga vilken spelare som kommer ha flest avslut.

Flest avslut på mål: Du måste förutsäga vilken spelare som kommer ha flest avslut på mål.

Gör mål i första halvlek: Du måste förutsäga att den valda spelaren kommer att göra minst ett mål i den första halvleken. Om den valda spelaren inte deltar i den första halvleken ogiltigförklaras spelet.

Gör mål i andra halvlek: Du måste förutsäga att den valda spelaren kommer att göra minst ett mål i den andra halvleken. Om den valda spelaren inte deltar i den andra halvleken ogiltigförklaras spelet.

Första eller Sista målskytt: Du måste förutsäga om den valda spelaren gör det första eller det sista målet i matchen. Om en spelare aldrig spelar eller kommer in på planen efter att spelets första mål har gjorts är spelet ogiltigt.

Första och Sista målskytt: Du måste förutsäga om den valda spelaren gör det första och det sista målet i matchen. Om en spelare aldrig spelar eller kommer in på planen efter att spelets första mål har gjorts är spelet ogiltigt.

Spelare gör mål + Dubbelchans: Du måste förutsäga om en spelare gör mål i matchen, samt slutresultatet för Dubbelchans. Endast ordinarie speltid.

X:e målskytt + Dubbelchans: Du måste förutsäga en spelare att göra mål "x" i matchen plus förutsäga slutresultatet av matchen med Dubbelchans. Endast ordinarie speltid.

Spelare gör mål + Multiscores: Du måste förutsäga om en spelare gör mål i matchen, samt multiscore för matchen. Endast ordinarie speltid.

X:e målskytt + Multiscores: Du måste förutsäga en spelare att göra mål "x" i matchen, samt multiscore för matchen. Endast ordinarie speltid.

Spelare gör mål + Totalt antal mål {total}: Du måste förutsäga om en spelare gör mål i matchen, samt det totala antalet mål (Över eller Under). Endast ordinarie speltid.

X:e målskytt + Totalt antal mål {total}: Du måste förutsäga en spelare att göra mål "x" i matchen, samt det totala antalet mål (Över eller Under). Endast ordinarie speltid.

Spelare gör mål + Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga om en spelare gör mål i matchen, samt om Båda lagen gör mål i matchen. Endast ordinarie speltid.

X:e målskytt + Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga en spelare att göra mål "x" i matchen, samt om Båda lagen gör mål i matchen. Endast ordinarie speltid.

Spelare gör mål eller spelarens avbytare gör mål: Du måste förutsäga om en spelare gör mål i matchen, eller om den spelarens direkta avbytare gör mål efter att ha bytts in. Endast ordinarie speltid.

Spelare gör mål + 1X2 + Totalt antal mål {total}: Du måste förutsäga de 3 marknaderna - om en spelare gör mål i matchen, slutresultatet i matchen samt det totala antalet mål (Över eller Under). Endast ordinarie speltid. Det finns 6 möjliga resultat för det här spelet:

Spelare gör mål + 1 + Under

Spelare gör mål + 1 + Över

Spelare gör mål + 2 + Under

Spelare gör mål + 2 + Över

Spelare gör mål + Oavgjort + Under

Spelare gör mål + Oavgjort + Över

Första målgörare + 1X2 + Totalt antal mål {total}: Du måste förutsäga de 3 marknaderna – **första** målgörare i matchen, slutresultatet i matchen samt det totala antalet mål (Över eller Under). Endast ordinarie speltid. Det finns 6 möjliga resultat för det här spelet:

Första målgörare + 1 + Under

Första målgörare + 1 + Över

Första målgörare + 2 + Under

Första målgörare + 2 + Över

Första målgörare + Oavgjort + Under

Första målgörare + Oavgjort + Över

Målskytt - 15 minuter: Gör vald spelare mål under de första 15 minuterna av matchen.

Målskytt i matchen + HT/FT: Du måste förutsäga en spelare att göra mål när som helst i matchen plus ha rätt resultat för halvtid/slutresultat. Endast ordinarie speltid räknas.

Målskytt i matchen + 1X2 + båda lagen att göra mål: Spelare att göra mål plus ha rätt slutresultat i matchen plus förutsäga om båda lagen gör mål eller inte. Endast ordinarie speltid räknas.

Målskytt i matchen + 1X2 + båda lagen att göra mål + över/under: Spelare att göra mål plus ha rätt slutresultat i matchen plus förutsäga om båda lagen gör mål eller inte plus om det blir över eller under antal mål i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Första målgörare + 1X2 + båda lagen att göra mål: Du måste förutsäga de 3 marknaderna - första målgörare i matchen, slutresultatet i matchen samt om båda lagen gör mål i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Första målgörare + 1X2 + båda lagen att göra mål + över/under: Du måste förutsäga de 4 marknaderna - första målgörare i matchen, slutresultatet i matchen, båda lagen att göra mål i matchen samt om det blir över/under antal mål i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Första målgörare + HT/FT: Du måste förutsäga om vald spelare blir första målgörare i matchen plus ha rätt resultat för halvtid/slutresultat. Endast ordinarie speltid räknas.

Första målgörare - hemmalaget: Du måste förutsäga om vald spelare blir första målgörare för hemmalaget i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Första målgörare - bortalaget: Du måste förutsäga om vald spelare blir första målgörare för bortalaget i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Sista målgörare & 1X2: Du måste förutsäga de 2 marknaderna - sista målgöraren i matchen samt slutresultatet i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Sista målgörare & båda lagen att göra mål: Du måste förutsäga de 2 marknaderna - sista målgöraren i matchen samt om båda lagen gör mål i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Sista målgörare & dubbelchans: Du måste förutsäga de 2 marknaderna - sista målgöraren i matchen plus förutsäga slutresultatet av matchen med marknaden dubbelchans. Endast ordinarie speltid räknas.

Sista målgörare & rätt resultat: Du måste förutsäga de 2 marknaderna - sista målgöraren i matchen plus förutsäga det rätta matchresultatet. Endast ordinarie speltid räknas.

Sista målgörare - hemmalaget: Du måste förutsäga om vald spelare blir sista målgörare för hemmalaget i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Sista målgörare - bortalaget: Du måste förutsäga om vald spelare blir sista målgörare för bortalaget i matchen. Endast ordinarie speltid räknas.

Göra mål & få kort: Du måste förutsäga om vald spelare gör mål samt får minst ett kort i matchen. Förlängning räknas.

Göra mål & assist: Du måste förutsäga om vald spelare gör minst ett mål och minst en assist i matchen. Förlängning räknas.

Göra mål eller att få ett kort: Du måste förutsäga om vald spelare gör minst ett mål eller får ett kort i matchen. Förlängning räknas.

Spelare - självmål: Du måste förutsäga om vald spelare gör ett självmål i matchen. Endast ordinarie tid räknas.

Spelare att göra mål i båda halvlekarna: Du måste förutsäga om vald spelare gör minst ett mål i båda halvlekarna i matchen. Endast ordinarie tid räknas.

Spelare får ett kort eller spelarens avbytare får ett kort: Du måste förutsäga om en spelare får ett kort i matchen, eller om den spelarens direkta avbytare får ett kort efter att ha bytts in. Endast ordinarie speltid.

Spelarassist: Du måste förutsäga hur många assist de listade spelarna gör i matchen.

Spelaravslut: Du måste förutsäga hur många skott de listade spelarna kommer att ha i matchen, oavsett om de är på mål eller inte.

Spelaravslut på mål: Du måste förutsäga hur många avslut på mål de listade spelarna kommer att ha i matchen. Avslut som inte är på mål räknas inte för den specifika marknaden.

Spelartacklingar: Du måste förutsäga hur många framgångsrika tacklingar (enligt officiell statistik) de listade spelarna kommer att ha i matchen.

Spelarpassningar: Du måste förutsäga hur många lyckade pass (enligt officiell statistik) de listade spelarna kommer att ha i matchen.

Spelare att få ett kort: Du måste förutsäga om de listade spelarna får ett gult eller ett rött kort.

Första spelaren som har ett avslut: Du måste förutsäga vilken spelare som har det första avslutet i matchen, oavsett om avslutet är på mål eller inte.

Första spelaren som har ett avslut på mål: Du måste förutsäga vilken spelare som har det första avslutet på mål i matchen. Avslut som inte är på mål räknas inte för den specifika marknaden.

Måltarm - spelare: Du måste förutsäga om vald spelare träffar måltarmen under ordinarie tid. Det räknas inte om bollen träffar måltarmen och därefter går in i mål.

Spelare att få rött kort: Du måste förutsäga om vald spelare får ett rött kort i matchen. Förlängning räknas.

Skott + 1X2: Du måste förutsäga matchresultatet samt antalet skott (över/under) för vald spelare. Förlängning räknas.

Skott på mål + 1X2: Du måste förutsäga matchresultatet samt antalet skott på mål (över/under) för vald spelare. Förlängning räknas.

Göra mål, få kort & att göra assist: Du måste förutsäga om vald spelare gör mål, får minst en assist samt får ett kort (gult eller rött) i matchen. Förlängning räknas.

Göra mål eller att få ett kort eller att göra assist: Du måste förutsäga om vald spelare gör minst ett mål, eller gör minst en assist eller får ett kort (gult eller rött) i matchen. Förlängning räknas.

Spelare 2+ mål och rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat samt om vald spelare gör två eller fler mål. Endast ordinarie tid.

Spelare 2+ mål och 1X2: Du måste förutsäga 1X2 samt om vald spelare gör två eller fler mål. Endast ordinarie tid.

Målgörare 1:a halvlek + 1X2 första halvlek: Du måste förutsäga 1X2 i första halvlek samt om vald spelare gör mål i första halvlek.

Spelare & avbytare - skott på mål: Hur många skott på mål gör vald spelare samt hans avbytare - över/under (Inkl. förlängning). Skott i målramen räknas. Ett spel räknas som vinst om minst en av följande händelser händer:

- 1) Spelaren har fler skott på mål än vad marknaden anger och inte blir utbytt.
- 2) Den ordinarie spelaren och den inbytte spelaren har fler skott på mål än vad marknaden anger.
- 3) Summan av skotten från båda spelarna är fler skott på mål än vad marknaden anger.
- 4) En avbytare kommer in på plan och har fler skott på mål än vad marknaden anger (han blir inte utbytt igen).
- 5) En avbytare kommer in på plan, blir därefter utbytt igen men han och hans avbytare har fler skott på mål än vad marknaden anger.

Spelet blir void om en spelare inte deltar i matchen.

Spelare & avbytare - skotti: Hur många skott gör vald spelare samt hans avbytare -över/under (Inkl. förlängning). Ett spel räknas som vinst om minst en av följande händelser händer:

- 1) Spelaren har fler skott än vad marknaden anger och inte blir utbytt.
- 2) Den ordinarie spelaren och den inbytte spelaren har fler skott än vad marknaden anger.
- 3) Summan av skotten från båda spelarna är fler skott än vad marknaden anger.
- 4) En avbytare kommer in på plan och har fler skott än vad marknaden anger (han blir inte utbytt igen).
- 5) En avbytare kommer in på plan, blir därefter utbytt igen men han och hans avbytare har fler skott än vad marknaden anger.

Spelet blir void om en spelare inte deltar i matchen.

Målvaktsräddningar - över/under: Gör målvakten över/under antal räddningar i matchen (Inkl. förlängning).

Övriga Marknader

Rätt resultat vid halvtid/fulltid: Du måste förutsäga rätt resultat för första halvleken av matchen tillsammans med rätt resultat under ordinarie tid i matchen. Exempel:

Resultat vid HT är 0-0, resultatet vid FT är 2-0

Vinnande urval för detta exempel är 0-0/2-0.

Målintervall: Du måste förutsäga intervallet av mål som görs under matchen. 4 möjliga val:

0-1,2-3,4-6,7+

Hemmalaget vinner och håller nollan: Du måste förutsäga huruvida hemmalaget kommer att vinna utan att släppa in något mål. Det finns två möjliga resultat: Ja (hemmalaget vinner utan att släppa in något mål) och Nej (något annat resultat).

Bortalaget vinner och håller nollan: Du måste förutsäga huruvida bortalaget kommer att vinna utan att släppa in något mål. Det finns två möjliga resultat: Ja (bortalaget vinner utan att släppa in något mål) och Nej (något annat resultat).

Halvlek med flest mål: förutspå vilken av de två halvlekarna av matchen som kommer att ha flest mål.

Båda halvlekarna över 1,5: Mer än 1,5 mål görs i varje halvlek, det vill säga mer än 1,5 i första halvlek och mer än 1,5 i andra halvlek.

Båda halvlekarna under 1,5: Mindre än 1,5 mål görs i varje halvlek, det vill säga mindre än 1,5 i första halvlek och mindre än 1,5 i andra halvlek.

Hemma vinner båda halvlekarna: Hemmalaget vinner både första och andra halvlek.

Borta vinner båda halvlekarna: Bortalaget vinner både första och andra halvlek.

Hemma vinner någon av halvlekarna: Hemmalaget vinner en av halvlekarna, antingen första eller andra halvlek.

Borta vinner någon av halvlekarna: Bortalaget vinner en av halvlekarna, antingen första eller andra halvlek.

Hemma halvlek med flest mål: förutspå vilken av de två halvlekarna av matchen som kommer att ha flest antal mål för hemmalaget.

Borta halvlek med flest mål: förutspå vilken av de två halvlekarna av matchen som kommer att ha flest antal mål för bortalaget.

Hemmalag gör mål i båda halvlekarna: Hemmalaget gör mål under första och andra halvlek.

Bortalag gör mål i båda halvlekarna: Bortalaget gör mål under första och andra halvlek.

Självsmål: Du måste förutsäga om ett självsmål kommer att göras under matchen.

Straff i matchen: Du måste förutsäga om en straff kommer att tilldelas i matchen till hemmalaget eller bortalaget. Straffen måste tas för att räkna. Alla påföljder som tilldelas men åsidosätts av VAR räknas inte. Straffar som tas vid straffavgöranden räknas inte.

Att sätta en straff: Du måste förutsäga om en straff som tilldelas i matchen kommer att sättas av hemmalaget eller bortalaget.

Att missa en straff: Du måste förutsäga om en straff som tilldelas i matchen kommer att missas av hemmalaget eller bortalaget.

Att vinna efter underläge: Du måste förutsäga om hemmalaget/bortalaget vinner matchen efter att ha legat under i matchen.

Att vinna efter underläge hemmalaget: Du måste förutsäga om hemmalaget vinner matchen efter att ha legat under i matchen.

Att vinna efter underläge bortalaget: Du måste förutsäga om bortalaget vinner matchen efter att ha legat under i matchen.

Video VAR J/N: Du måste förutsäga om det kommer att finnas ett VAR-beslut (med bildskärmgranskning) i en vald match under den ordinarie tiden. Förlängning räknas inte. Rättningen av vad som placeras på VAR-marknader kommer att valideras på organets officiella webbplats.

Multiscores 1,2,3,4,5: Du måste förutsäga vilket val som kommer att innehålla rätt resultat i matchen. 5 Multiscores-marknader erbjuds.

Exempel: Du väljer valet 0-0/1-1/0-1/1-0

Om matchen slutar med ett av poängen i ditt val är ditt spel en vinnare.

Bollinnehav 1X2: Du måste förutsäga om de valda lagen kommer att ha större bollinnehav än den angivna variationen. Endast ordinarie tid beaktas.

Totalt antal mål matchdag X: Du måste förutsäga det totala antalet mål som görs på Matchdag X i nämnda mästerskap. Två mål delas ut i fallet att en enda match för den specifika dagen skjuts upp; vid två eller fler matcher uppskjutna är alla spel ogiltiga.

t.ex.: Totalt antal mål Matchdag 36 Italien - Serie B = VINST Över 15

Spelet vinner om summan av målen som görs i Serie B-matcherna är 16+

Totalt antal skott på mål: Du måste förutsäga om det totala antalet skott på mål är Över eller Under den angivna linjen. Inkluderar förlängning.

Totalt antal skott: Du måste förutsäga om det totala antalet skott är Över eller Under den angivna linjen. Inkluderar förlängning.

Bollinnehav lag1: Du måste förutsäga om lag 1 kommer att ha ett högre eller lägre bollinnehav (i procent) än den angivna spridningen. Inkluderar förlängning.

Bollinnehav lag2: Du måste förutsäga om lag 2 kommer att ha ett högre eller lägre bollinnehav (i procent) än den angivna spridningen. Inkluderar förlängning.

Matchdag X – Totalt antal mål av hemmalagen: Du måste förutsäga hur många mål som görs av hemmalagen för den angivna matchdagen.

Matchdag X – Totalt antal mål av bortalagen: Du måste förutsäga hur många mål som görs av bortalagen för den angivna matchdagen.

Matchdag X – Flest antal mål, hemma- eller bortalagen: Du måste förutsäga om det blir hemmalagen eller bortalagen som gör flest mål för den angivna matchdagen.

Matchdag X – Totalt antal vinster av hemmalagen: Du måste förutsäga hur många matcher som vinnas av hemmalagen för den angivna matchdagen.

Matchdag X – Totalt antal oavgjorda matcher: Du måste förutsäga hur många matcher som slutar oavgjort för den angivna matchdagen.

Matchdag X – Totalt antal vinster av bortalagen: Du måste förutsäga hur många matcher som vinnas av bortalagen för den angivna matchdagen.

Rätt Resultat XL (50 resultat): Du måste förutsäga det rätta resultatet för matchen efter ordinarie speltid.

Vinstmarginal (4 resultat): Du måste förutsäga vilket av lagen som vinner, och med hur stor marginal laget vinner.

Vinstmarginal (10 resultat): Du måste förutsäga vilket av lagen som vinner, och med hur stor marginal laget vinner.

Totalt antal Multigoals (3-vägs): Du måste förutsäga om det totala antalet mål under matchen blir Över, Under eller exakt baserat på de olika intervaller som erbjuds.

Sista målet-minut (intervaller): Du måste förutsäga intervallet då det sista målet i matchen kommer att göras. Det finns 7 möjliga resultat: (0-15, 16-30, 31-Halvtid, 46-60, 61-75, 76-Fulltid, Inget mål).

Halvlek med Första Målet: Du måste förutsäga i vilken halvlek det första målet kommer att göras. Det finns 3 möjliga resultat: 1:a halvlek, 2:a halvlek, Inget mål).

Mål efter 90:e minuten: Du måste förutsäga om det kommer bli åtminstone ett mål under tilläggstid i den andra halvleken av matchen.

Avbytare gör mål: Du måste förutsäga om en spelare som byts in gör mål i matchen. Endast ordinarie speltid.

Byte 1:a halvlek: Du måste förutsäga om ett byte görs i första halvlek. Byten som görs i halvtid räknas inte för den här marknaden.

Tränare blir utvisad: Du måste förutsäga om en tränare får ett rött kort under matchen. Inkluderar förlängning och straffar.

Mål görs utanför straffområdet: Du måste förutsäga om det kommer göras ett mål utanför straffområdet. Endast ordinarie speltid.

Straffräddning (av målvakten): Du måste förutsäga om någon av målvakterna kommer att rädda en straff under ordinarie speltid. Det finns 2 möjliga resultat: Ja (Målvakten räddar en straff) – Nej (Straff kommer inte att tilldömas, en straff tilldöms och sätts, eller en straff tilldöms men missas, men räddas inte av målvakten).

Ramträff: Du måste förutsäga om det blir en ramträff (ribba eller stolpe) under ordinarie speltid. Om det blir en ramträff som går i mål räknas inte det som en ramträff.

Udda/Jämnt Regelbrott: Du måste förutsäga om matchens totala antal regelbrott blir ett udda eller jämnt nummer. Inkluderar förlängning.

Udda/Jämnt Offside: Du måste förutsäga om matchens totala antal offsides blir ett udda eller jämnt nummer. Inkluderar förlängning.

Udda/Jämnt Totalt antal avslut: Du måste förutsäga om matchens totala antal avslut blir ett udda eller jämnt nummer. Inkluderar förlängning.

Udda/Jämnt Totalt antal avslut på mål: Du måste förutsäga om matchens totala antal avslut på mål blir ett udda eller jämnt nummer. Inkluderar förlängning.

Hemmalagets tränare blir utvisad: Du måste förutsäga om hemmalagets tränare får ett rött kort under matchen. Inkluderar förlängning och straffar.

Bortalagets tränare blir utvisad: Du måste förutsäga om bortagalagets tränare får ett rött kort under matchen. Inkluderar förlängning och straffar.

Straff + Utvisning: Du måste förutsäga den rätta kombinationen av tilldömda straffar och röda kort i matchen. Det finns 4 möjliga resultat:

Ja/Ja – Åtminstone en straff tilldömd och åtminstone ett rött kort utdelat.

Ja/Nej – Åtminstone en straff tilldömd och inget rött kort i matchen.

Nej/Ja – Ingen straff tilldömd och åtminstone ett rött kort utdelat.

Nej/Nej – Ingen straff tilldömd och inget rött kort i matchen.

Mål direkt på Hörna: Du måste förutsäga om ett mål görs direkt på hörna under ordinarie speltid.

Straff tilldöms inom 5 minuter: Du måste förutsäga om en straff tilldöms under de första 5 minutrarna av ordinarie speltid (från 0 till 4:59).

2 Spelare utvisade: Du måste förutsäga om minst 2 spelare blir utvisade under ordinarie speltid. Avbytare och tränare räknas inte för den här marknaden.

Ordinarie spelare eller hans avbytare att få ett kort: Du måste förutsäga om, under matchens ordinarie speltid, spelaren X eller den som byts in istället för spelaren X kommer att få minst ett kort (ja) eller inte (nej).

1X2 totalt antal skott: Vilket lag skjuter flest skott i matchen (förlängning inkluderat). 1. hemmalaget X. oavgjort 2. bortagalaget.

1X2 totalt antal skott på mål: Vilket lag skjuter flest skott på mål i matchen (förlängning inkluderat). 1. hemmalaget X. oavgjort, 2. bortagalaget.

1X2 offside: Vilket lag får flest offsides i matchen (förlängning inkluderat). 1. hemmalaget X. oavgjort, 2. bortagalaget.

1X2 "fouls": Vilket lag får flest "fouls" i matchen (förlängning inkluderat). 1. hemmalaget X. oavgjort 2. bortagalaget.

Totalt antal offsides: Hur många offsides blir det i matchen (förlängning inkluderat) - över/under.

Totalt antal "fouls": Hur många "fouls" blir det i matchen (förlängning inkluderat) - över/under.

1:a halvlek eller 1X2: Här måste du förutsäga resultatet i 1:a halvlek eller slutresultatet i matchen. Övertid ingår ej i spelet.

Totalt antal skott på mål - hemmalaget: Totalt antal skott på mål för hemmalaget (inkl. förlängning) - över/under.

Totalt antal skott på mål - bortalaget: Totalt antal skott på mål för bortalaget (inkl. förlängning) - över/under.

Totalt antal skott - hemmalaget: Totalt antal skott för hemmalaget (inkl. förlängning) - över/under.

Totalt antal skott - bortalaget: Totalt antal skott för bortalaget (inkl. förlängning) - över/under.

Totalt antal räddningar - hemmalag: Totalt antal räddningar för hemmalagets målvakt och/eller någon annan spelare (inkl. förlängning) - över/under.

Totalt antal räddningar - bortalag: Totalt antal räddningar för bortalagets målvakt och/eller någon annan spelare (inkl. förlängning) - över/under.

Totalt antal räddningar: Totalt antal räddningar från båda lagens målvakter och/eller någon annan spelare (inkl. förlängning) - över/under.

Hemmalagets coach - kort: Får hemmalagets coach ett gult kort under matchen (Inkl. förlängning och straffar) Ett direkt rött kort räknas inte på denna marknad.

Bortalagets coach - kort: Får Bortalagets coach ett gult kort under matchen (Inkl. förlängning och straffar) Ett direkt rött kort räknas inte på denna marknad.

Vilket lag får det första gula kortet: Får hemma eller bortalaget det första gula kortet i matchen (inkl. förlängning).

Flest skott i matchen: Skjuter hemmalaget eller bortalaget flest skott i matchen (inkl. förlängning).

Straffsparksläggning - Sudden Death - Ja/nej: Blir det Sudden death i straffsparksläggningen. Det finns två möjliga resultat: 1) Ja - Det betyder att ena laget gör mål medan det andra missade sin straff. 2) Nej - Ett lag har redan vunnit straffsparksläggningen efter 5 rundor.

Sista straffspark: Vilket lag lägger den sista straffen i straffsparksläggningen.

Straffsparksläggning - resultat: Vad blir resultatet efter den sista lagda straffen i straffsparksläggningen.

Straffsparksläggning - marginal: Hur många måls marginal kommer det vinnande laget att ha efter straffsparksläggningen. Det räknas som oavgjort om lagen är lika inför "sudden death".

Hemmalag/bortalag - straffar: Får endera hemmalaget eller bortalaget en straff i matchen.

Båda lagen - X antal kort: Du måste förutse om båda lagen kommer att få lika många eller fler än X antal kort under matchen.

Båda lagen - X antal mål: Du måste förutse om båda lagen gör lika många eller fler än X antal mål under matchen.

Båda lagen - X antal hörnor: Du måste förutse om båda lagen kommer att få lika många eller fler än X antal hörnor under matchen.

Båda lagen - X antal hörnor i 1:a halvlek: Du måste förutse om båda lagen kommer att få lika många eller fler än X antal hörnor under första halvlek.

Båda lagen - X antal mål i 1:a halvlek: Du måste förutse om båda lagen gör lika många eller fler än X antal mål under första halvlek.

Båda lagen - X antal kort i 1:a halvlek: Du måste förutse om båda lagen kommer att få lika många eller fler än X antal kort under första halvlek.

Målvakt - totalt antal räddningar: Du måste förutse det totala antalet räddningar en målvakt gör i matchen.

Snabba Marknader / Intervallmarknader

→ Marknader kommer att rättas baserat på den tid som TV tillkännager. Om detta inte är tillgängligt beaktas tiden enligt matchklockan.

→ Målmarknader rättas utifrån den tidpunkt då bollen passerar mållinjen och inte den tid som sparken görs.

→ Hörnintervallmarknader rättas baserat på den tid som hörnan tas och inte den tid hörnan tilldelas om ingenting annat anges i marknadsnamnet.

→ Kortintervallmarknader rättas baserat på den tid kortet visas och inte den tid då överträdelsen görs.

→ Offside kommer att rättas baserat på den tid då domaren blåser. Denna regel kommer att tillämpas på alla situationer för videoassisterande domare (VAR).

→ Straffmarknader kommer att avgöras baserat på den tid då domaren fattar beslutet. Denna regel kommer att tillämpas på alla situationer för videoassisterande domare (VAR).

→ Straffar som tilldelas men inte tas beaktas inte.

Dessa typer av marknader kan erbjudas med minutintervall, såsom: 1, 5, 10, 15, etc; enligt aktuella minutrar. Inom detta erbjudande kan du hitta marknader baserade på mål, hörnor, kort med formeln 1X2, över/under, handikapp.

1 minuts intervall:

Det går från minut 00:00 till minut 00:59

5 minuters intervall:

Minut 1 till 5 går från minut 00:00 till minut 04:59

10 minuters intervall:

Minut 1 till 10 går från minut 00:00 till minut 09:59

15 minuters intervall:

Minut 1 till 15 går från minut 00:00 till minut 14:59

Regel 1: om den valda intervallmarknaden innehåller alternativet INGEN eller INGA. Betyder det, om spelet läggs Pre-match i händelse av att det inte blir några mål, hörnor, kort eller övrigt; enligt aktuellt intervall. Om satsningen genereras live betyder det att det från det ögonblicket inte kommer att finnas några mål, hörnsparkar, kort eller övrigt efter omständigheterna.

Regel 2: om något av de intervall som valts av spelaren innehåller minut 45 (Slut på första halvlek) eller minut 90 (Slut på andra halvlek eller ordinarie tid), kommer skador/tilläggstid som lagts till av domaren räknas.

1 minut-marknader (från min. A till min. B):

- 1 minut - Totalt antal mål från min. A till min. B
- 1 minut - Totalt antal hörnor från min. A till min. B
- 1 minut - Totalt antal kort från min. A till min. B
- 1 minut - Totalt antal offside från min. A till min. B
- 1 minut - Totalt antal dömda straffar från min. A till min. B

5, 10, 15 minuter-marknader (från min. A till min. B):

- 1x2 från min. A till min. B
- X:e målet från min. A till min. B
- Totalt antal mål från min. A till min. B
- Hörnor 1x2 från min. A till min. B
- X:e hörnan från min. A till min. B
- Hörnhandikapp från min. A till min. B
- Totalt antal hörnor från min. A till min. B
- Lag 1 totalt antal hörnor från min. A till min. B

→Lag 2 totalt antal hörnor från min. A till min. B

→Udda/jämnt hörnor från min. A till min. B

10 minuter - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av de första tio (10) minuterna. Händelser måste ske mellan 0:00 och 09:59 för att klassas under de första 10 minuterna. Officiella rapporter om ligorna som organiserar evenen och rapporter från officiell leverantör kommer att användas för att bestämma rätt resultat.

När kommer ett mål att göras (intervall på 15 minuter): Du måste förutsäga om ett mål kommer att göras inom den valda tidsramen: 7 möjliga resultat:

1-15

16-30

31-45

46-60

61-75

76-90

Inget mål

När kommer ett mål att göras (intervall på 10 minuter): Du måste förutsäga om ett mål kommer att göras inom den valda tidsramen: 10 möjliga resultat:

1-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

Inget mål

Fotboll – Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Topp 2, Topp 4, Topp 6, Topp 8, Topp 10: Du måste förutsäga om det valda laget eller spelaren kommer att avsluta i respektive topposition när tävlingen avslutas.

Vem som kommer att hamna högre i ligan: Du måste förutsäga vilka av de angivna lagen som kommer att uppnå den bästa positionen i slutet av den givna turneringen eller säsongen, med tanke på riktiga poäng. Om lagen slutför tävlingen med samma antal poäng kommer den officiella tabellen som publiceras av fotbollsligan i respektive land att användas för att avgöra vinnaren.

Att sluta sist: Du måste förutsäga om det angivna laget eller spelaren slutar på sista plats när tävlingen slutar.

Bästa nykomling: Du måste förutsäga vilken av nykomlingarna som kommer att hamna i den högsta positionen i den givna turneringen. Om det finns en oavgjord situation kommer den officiella ligatabellen att avgöra rättningen av spel. Slutet av säsongen räknas.

Att avsluta på den övre halvan: Du måste förutsäga vilket av de namngivna lagen som kommer att sluta i den översta halvan av den givna turneringen/ligan (till exempel i en 16-lagsliga, om det valda laget kommer att sluta i positionerna 1-8).

Vinnare utan (utan) - lag: Du måste förutsäga vinnaren av den namngivna tävlingen (vilket lag på marknaden kommer att hamna högst i den namngivna turneringen) utan att ta hänsyn till det/de nämnda laget/lagen. Exempelvis Premier League 2020/21 - utan Big Six skulle betyda vilket lag som slutade högst i Premier League under säsongen 2020/21 utan att beakta Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd och Tottenham.

Lag att göra flest mål: Du måste förutsäga vilket lag som gör flest mål i hela turneringen. Om två eller flera lag gör samma antal mål kommer regler för dead heat (dött lopp) att tillämpas.

Lag att göra minst mål: Du måste förutsäga vilket lag som gör minst mål i hela turneringen. Om två eller flera lag gör samma antal mål kommer regler för dead heat (dött lopp) att tillämpas.

Turneringens bästa lag: Du satsar på vilket lag i konfederationen som går längst under tävlingen. Om det är oavgjort mellan flera lag och de elimineras i samma fas, gäller Dead Heat-regeln.

Bästa Målskytt: Du måste förutsäga spelaren som kommer att göra flest mål under den givna turneringen. Mål som görs i andra tävlingar beaktas inte. Om den valda spelaren spelar minst en gång under säsongen kommer denna typ av spel att gälla, annars blir det ogiltigt.

Nedflyttning: Du måste förutsäga vilket eller vilka lag som kommer att åka ur divisionen.

Spelare med flest assist: Du måste förutsäga vilken spelare som ger mer assist under den angivna turneringen. Resultaten hämtas från det officiella organet och kommer att användas för rättningsändamål.

Gruppvinnare: Du satsar på laget som avslutar med högst position i sin grupp.

Fas för eliminering: Du satsar på den fas där ett visst lag kommer att elimineras från tävlingen.

Vilket lag gör släpper in flest mål: du satsar på laget som släpper in flest mål under sitt deltagande i tävlingen.

Vilket lag gör flest mål: Du satsar på laget som gör flest mål under deras deltagande i tävlingen.

Lagets Bästa Målskytt: Du satsar på vilket alternativ som blir lagets bäste målskytt. Alternativet "Inga målskyttar" innebär att ingen gör mål i det givna laget. Vid oavgjort mellan två eller fler spelare gäller Dead Heat-regeln.

Nå finalen / Semifinalen / Kvartfinalen: Du måste förutsäga om det angivna laget eller spelaren kvalificerar sig för den specifika omgången i den nämnda tävlingen.

Vinnare och Bäste målskytt: Du måste förutsäga vilket lag som vinner turneringen och den spelare som gör flest mål. Regler för vinnare och bäste målskytt görs för den valda marknaden och båda valen måste vinna för att kombinationen ska vinna.

Turneringens bästa spelare: Du måste förutsäga vem som kommer att utses till turneringens bästa spelare. Resultaten hämtas från det officiella organet och kommer att användas för rättningsändamål.

Vinnande grupp: Du måste förutsäga gruppen för det vinnande laget i den nämnda tävlingen.

Gruppqualificering: Du måste förutsäga om det valda laget som kommer från den nämnda gruppen kommer att vara kvalificerat (Ja) eller inte (Nej).

Eliminering med straffavgörande: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att elimineras från turneringen genom ett straffavgörande.

Straight Forecast/Rak Forecast: Straight Forecast-satsning där du väljer två val som slutar etta och tvåa i rätt ordning och kvalificerar sig till nästa omgång. För att vinna måste du förutsäga korrekt både det första och det andra placerade valet som måste vara i rätt ordning.

Exakt antal grupppoäng: Du måste förutsäga exakt hur många poäng det valda laget får i gruppspellet.

Avancerad Dubbel: Avancerad Dubbel-spel är ett spel där du väljer vilka två lag som ska gå vidare från en specifik grupp/turnering, oavsett deras slutliga position. För att spelet ska vinna måste båda valda lagen kvalificera sig.

Fotboll – Statistik-utbetalningar

Om inget annat anges i marknadsnamnet så betalas följande statistik enligt beskrivningen.

Blockerade skott:

Ett målförsök blockerat av en utespelare, där andra försvarare eller målvakt är bakom spelaren som blockerar. Det inkluderar skott som oavsiktligt har blockerats av en skytts lagkamrat.

Frispark:

Som frispark definieras varje tagen frispark exklusive straffsparkar men som inkluderar offsidet.

Inkast:

En metod för att återuppta spelet när bollen kommer utanför spelplanens långsidor. Som inkast definieras varje taget inkast.

Utspark:

Metod för att återuppta spelet, när bollen hamnar bakom mållinjerna.

Målvaktsräddning:

Målvaktsräddning är när bollen hindras av målvakten från att bli mål från en motståndare.

Spelarbyte:

Spelarbyte är när ett lag byter in en spelare från avbytarbänken mot en spelande spelare.

Bollen utanför spelplanen:

Är när bollen hamnar utanför spelplanen och det blir antingen utspark, hörna eller inkast.

Offside:

Motståndarlaget får en frispark när en spelare springer offside.

TENNIS

Generella Regler

Spel på tennis kommer att hållas öppna med alla spel giltiga tills funktionärer eller organisationsorgan förklarar en vinnare. I sådana fall är 48-timmarsregeln inte giltig. Men i händelse av att en spelare avbryter matchen rättas alla marknader som redan är avgjorda och resten förklaras ogiltiga. För att undvika tvivel om en tennisspelare avbröt matchen innan den sista poängen avslutades är matchvinnarens marknad ogiltig, men alla marknader relaterade till specifika set eller game spel som bestäms, rättas därefter.

Marknader som nåtts matematiskt kommer att rättas därefter.

Exempel: Om en match avbryts vid ställningen 3-3 är det minsta antalet game för att setet ska slutföras 9 (6-3 eller 3-6). Detta innebär att totalt antal game (Över 6,5, 7,5 och 8,5 game) kan rättas som vinst.

Heltalsrader där ingen av valen vinner kommer ogiltigförklaras.

Tie-Break: Det är ett game som spelas när två spelare når oavgjort 6-6 i vilket set som helst, och består av att en av de två spelarna når 7 poäng med en marginal på 2 i förhållande till deras motståndare, det är viktigt att nämna att för över/under tennismarknaderna kommer tiebreak att räknas som ett enda game oavsett längden på eventet.

Super Tie Break: Det har liknande specifikationer som Tie Break, med skillnaden att en av de två spelarna når 10 poäng med en marginal på 2 i förhållande till sin motståndare, det är viktigt att nämna att för över/under tennismarknader, Super Tie Break eller Match Tie Break räknas som ett game oavsett längden på eventet.

Ett Tie Break eller Super Tie Break är giltigt så länge beslutet meddelas innan evenetet börjar.

Poängvinnare: Marknader för poängvinnare rättas efter att aktuell poäng är bekräftad. Om poängen inte spelas, kommer spel ogiltigförklaras.

Hur stora turneringar hanterar Tiebreaks

Om det sista setet når 6 games (2-2 eller 1-1 i set och 6-6 i games) kommer matchvinnaren att vara den eller de första spelarna som når 10 poäng med en fördel av två eller fler poäng (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13 etc. Ovanstående regler gäller för alla Grand Slams (Australian Open, French Open, US Open, Wimbledon), kval, mäns singel och dubbel, kvinnors singel och dubbel, rullstols- och juniortävlingar i singel.

*I händelse av att en spelare inte kommer till start eller avslutar matchen i förtid (skada, sjukdom eller pga personliga omständigheter etc.) så avgörs alla avgjorda spelmarknader enligt officiella källor medan oavslutade spelmarknader voidas.

Huvudmarknader*

**Några av de listade marknaderna kan finnas under E-Tennis (samma regler gäller)*

Vinnare (1,2): Spelmarknad som består i att förutsäga vinnaren av matchen oavsett poängmarginal.

Handikappspel (variation): Du måste förutsäga vinnaren av matchen att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen.

Set-handikapp: Du måste förutsäga resultatet i termer av uppsättningar vunna av varje spelare som lägger till eller subtraherar det slutliga resultatet som anges i spelet.

Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat i matchen i termer av set vunna av varje spelare. Om en spelare avbryter matchen betraktas alla icke-avgjorda spel som ogiltiga.

Totalt antal game (över/under): Du måste förutsäga om det totala antalet games som spelas i matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Udda/jämnt game: förutsäg i slutet av matchen att det totala antalet games är ett udda eller jämnt antal.

Totalt antal game (över/under) spelare 1: Du måste förutsäga om det totala antalet game för spelare 1 kommer att vara över eller under den angivna variationen. Ett tiebreak betraktas som ett game. Antalet game som spelas kommer att anges i spelavräkningen med det andra numret inom parentes. Om matchen inte är klar kommer alla icke-avgjorda spel att betraktas som ogiltiga.

Totalt antal game (över/under) spelare 2: Du måste förutsäga om det totala antalet game för spelare 2 kommer att vara över eller under den angivna variationen. Ett tiebreak betraktas som ett game. Antalet

game som spelas kommer att anges i spelavräkningen med det andra numret inom parentes. Om matchen inte är klar kommer alla icke-avgjorda spel att betraktas som ogiltiga.

Vinnare & Totalt antal game: Du måste förutsäga vinnaren av matchen och om antalet spelade game är över eller under den angivna variationen.

Tiebreak): Du måste förutsäga om det blir ett tie-break i matchen.

Deuce i gamet (Ja/Nej): "Deuce i gamet/40 lika" betyder att poängen i gamet når 40-40.

Kommer gå till Deuce? (Set "N", Game "X") (Ja/Nej): Du måste förutsäga om poängen i game "X" i set "N" når 40-40.

Nästa Game Totalt antal Poäng (Set "N", Game "X") (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antal poäng i nästa game "X" i set "N" kommer bli över eller under den angivna spridningen.

Game Rätt Resultat (Set "N", Game "X"): Du måste förutsäga det rätta resultatet i game "X" i set "N".

Gamevinnare (Set "N", Game "X"): Du måste förutsäga vinnaren i game "X" i set "N".

Set "N" Gamehandikapp: Du måste förutsäga vinnaren av Set "N" och lägga till eller dra ifrån den angivna spridningen till det rätta resultatet av det setet.

Nuvarande Set "N" Totalt antal Games Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om det totala antalet games i Set "N" blir udda eller jämnt.

Udda/Jämnt Totalt antal Games (Set "N"): Du måste förutsäga om det totala antalet games i Set "N" blir udda eller jämnt.

Nuvarande Set "N" Totalt antal Games Över/Under (Spelare): Du måste förutsäga om det totala antalet games i det nuvarande Set "N" är över eller under den angivna spridningen för den valda spelaren. Ett tiebreak räknas som ett game.

Nästa Set "N" Totalt antal Games Över/Under (Spelare): Du måste förutsäga om det totala antalet games i nästa Set "N" är över eller under den angivna spridningen för den valda spelaren. Ett tiebreak räknas som ett game.

Nästa Set "N" Totalt antal Games Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om det totala antalet games i nästa Set "N" blir udda eller jämnt.

Spelare X - serveess (över/under): Hur många serveess gör spelare X i matchen.

Antal serveess (över/under): Hur många serveess görs totalt i matchen.

Spelare X - dubbelfel (över/under): Hur många dubbelfel gör spelare X i matchen (ö/u 1.5).

Antal dubbelfel (över/under): Hur många dubbelfel görs totalt i matchen.

Serveess och dubbelfel (över/under): Hur många serveess och dubbelfel görs totalt i matchen.

Speltid (minuter - över/under): Hur många minuter spelas matchen.

Antal breaks (över/under): Hur många breaks blir det totalt i matchen.

Spelare X - Breaks (över/under): Hur många breaks gör spelare X i matchen.

Flest breaks på serve (2-vägs): Du måste förutsäga vilken spelare som gör flest breaks ($\frac{1}{2}$ om oavgjort är void).

Flest breaks på serve (3-vägs): Du måste förutsäga vilken spelare som gör flest breaks.

Nästa X break: Du måste förutsäga vilken spelare som gör nästa break i matchen. Spelmarknaden blir voidad om det inte blir breaks i matchen.

Totala antalet serveess-milstolpar: Du måste förutse antalet serveess som görs under en match, med specifika milstolpar som anges av spelbolaget.

Spelare - Totala antalet serveess-milstolpar: Du måste förutse antalet serveess som görs av en spelare under en match, med specifika milstolpar som anges av spelbolaget.

Totala antalet dubbelfel-milstolpar: Du måste förutse antalet dubbelfel som görs under en match, med specifika milstolpar som anges av spelbolaget.

Spelare - Totala antalet dubbelfel-milstolpar: Du måste förutse antalet dubbelfel som görs av en spelare under en match, med specifika milstolpar som anges av spelbolaget.

Totala antalet serveess och dubbelfel-milstolpar: Du måste förutse antalet serveess och dubbelfel som görs under en match, med specifika milstolpar som anges av spelbolaget.

Spelare - Totala antalet serveess och dubbelfel-milstolpar: Du måste förutse antalet serveess och dubbelfel som görs av en spelare under en match, med specifika milstolpar som anges av spelbolaget.

Serveess: Vilken spelare gör flest serveess i matchen.

Serveess - handikapp: Vilken spelare gör flest serveess med spelmarknaden handikapp i matchen.

Dubbelfel: Vilken spelare gör flest dubbelfel i matchen.

Dubbelfel - handikapp: Vilken spelare gör flest dubbelfel med spelmarknaden handikapp i matchen.

Setmarknader

Vinnare av första set: Du måste förutsäga vinnaren av det första setet. Spelet kommer att betraktas som "ogiltig" om det första setet inte spelas klart.

Vinnare av andra set: Du måste förutsäga vinnaren av andra setet. Spelet kommer att betraktas som "ogiltig" om denna set inte är klar.

Set "X"-vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av Set "X". Spelet kommer att betraktas som "ogiltig" om denna set inte är klar.

Dubbelresultat (Första set/match): Förutse vinnaren av första setet och matchen på en enda spelmarknad.

Spelare 1 vinner exakt 1 set: Förutse om hemmaspelaren kommer att vinna 1 set under matchen.

Spelare 2 vinner exakt 1 set: Förutse att bortaspelaren kommer att vinna 1 set under matchen.

Exakt antal set: Du måste förutsäga det exakta antalet set under matchen.

Totalt antal set: Du måste förutsäga om det totala antalet spelade set i matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Någon spelare som vinner ett set mot noll: Förutse om minst en av matchens set kommer att avslutas med 6-0/0-6 exakt resultat.

Set "X" Handikappspel: Du måste förutsäga vinnaren av Set "X" genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchens resultat. Om matchen inte är klar kommer alla icke-avgjorda spel att betraktas som ogiltiga.

Set "X" totalt antal game: Du måste förutsäga om det totala antalet game som spelas i Set "X" under matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Set "X" rätt resultat: Du måste förutsäga den exakta resultatet för Set "X". Om det nämnda setet inte är klar kommer alla icke-avgjorda spel att betraktas som ogiltiga.

Spelare 1 att vinna ett set: Du måste förutsäga om spelare 1 vinner, eller inte, minst ett set i matchen. Det finns två möjliga resultat: JA och NEJ.

Spelare 2 att vinna ett set: Du måste förutsäga om spelare 2 vinner, eller inte, minst ett set i matchen. Det finns två möjliga resultat: JA och NEJ.

Set "X" udda/jämnt: Du måste förutsäga om det totala antalet game som spelas i Set "X" under matchen kommer att vara udda eller jämnt.

Set "X" kommer det att bli ett tiebreak: Du måste förutsäga om det i Set "X" kommer att bli ett tiebreak.

Set "N" - Race till x-game: Du måste förutsäga vilken spelare som kommer att nå "X"-game först i det specifika setet.

Vem vinner game (X och Y) i set N: Spelmarknad som består av att förutsäga spelaren som vinner game X och Y för set N, till exempel: 1 (game 6 och 7) 2:a setet (där insatsen är för hemmaspelaren) - X (game 6 och 7) 2:a set (där du satsar på Oavgjort) - 2 (Game 6 och 7) 2:a set (där du satsar på bortaspelaren).

Vem vinner poäng X i game Y i set N (Inkluderar live-spel): Förutse spelaren som vinner poäng X i game Y i set N. Till exempel kommer spelaren Wawrinka att vinna den första poängen i game 10 i det tredje setet av matchen.

Vem vinner game x i setet (1, 2, 3, 4, 5) (Inkluderar live-spel): Förutse spelaren som vinner game x för det angivna setet på spelmarknaden. Till exempel: 1 (game 10) 2:a setet - 2 (game 10) 2:a setet.

Exakt antal poäng i game X (1:a setet): (Inkluderar live-spel): Förutspår det exakta antalet poäng som spelas i det valda gamet för det första setet.

Deuce i gamet ja-nej (Inkluderar live-spel): "Deuce i gamet" betyder att poängen i gamet når 40-40.

Resultat av game X (Set N) Spelare 1 eller 2 (0-15-30-40): Det består av att förutsäga vinnaren av ett game och hur många poäng motspelaren kommer att göra (0-15-30-40), det vill säga om du väljer spelare 1 till 30 betyder det att gamet vinnas av spelare 1 men spelare 2 får 30 poäng.

Set "N" -spel x - Udda/jämnt poäng: Det består i att förutsäga om antalet poäng som spelas i ett game i en set kommer att vara udda eller jämnt.

Set "N" -spel x - Rätt poäng eller break: Det består i att förutsäga vinnaren av ett game, och hur många poäng den motsatta spelaren kommer att få (0-15-30-40), eller om det blir ett break i serve i det nämnda gamet.

Set "N" -spel Y - Race till x-poäng: Förutse spelaren som når först till X-poäng i det specifika gamet.

Set "N" -spel Y - Vinnare av första x-poäng: Förutse den spelare som vinner de första X-poängen i det specifika gamet.

Kommer Set "N" gå till Tiebreak? Du måste förutsäga om Set "N" går till tiebreak.

Setvinnare "N" och Totalt antal Games i Set "N": Du måste förutsäga vinnare av Set "N" och om det totala antalet games i det setet är över eller under den angivna spridningen.

Nuvarande Set "N" och Totalt antal Games i Set "N": Du måste förutsäga vinnare av nuvarande Set "N" och om det totala antalet games i det setet är över eller under den angivna spridningen.

Nästa Set "N" och Totalt antal Games i Set "N": Du måste förutsäga vinnare av nästa Set "N" och om det totala antalet games i det setet är över eller under den angivna spridningen.

Set "N" Exakt poänggrupp: Du måste förutsäga gruppen med exakta poäng, där den exakta poängen för setet är inkluderat mellan de urval som erbjuds.

X Set - Vinnare & över/under: Du måste förutsäga vinnare av setet och om antalet spelade games är över eller under den angivna odds-linan.

Båda spelare att vinna ett set: Förutse om båda spelarna vinner minst ett set i matchen.

X set - rätt resultat efter 4 games: Förutse korrekt resultat i set X efter game 4. Alla spel på denna marknad blir void om det inte spelas klart.

X set - rätt resultat efter 6 games: Förutse korrekt resultat i set X efter game 6. Alla spel på denna marknad blir void om det inte spelas klart.

Set "N" - X break: Förutse vilken spelare som kommer att göra break X i set "N". Mini-breaks i tiebreak eller match-tiebreaks räknas inte. Det finns tre möjliga utfall: Spelare 1, ingen, spelare 2.

Set "N" game X - break point: Förutse om det blir en breakpoint i set "N" i game X.

Tennis – Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Fas för eliminering: Förutsäg vilken runda den valda spelaren kommer att elimineras i.

Nå finalen: Förutse om den valda spelaren når finalen i den namngivna turneringen.

Finalisternas namn: Du måste förutsäga de två spelarna som kommer att nå finalen i den namngivna turneringen.

Vinnande fjärdedelen: Du måste förutsäga att turneringsvinnaren kommer från 1:a/2:a/3:e/4:e fjärdelen i turneringsträdet.

Vinnande halva: Du måste förutsäga att turneringsvinnaren kommer från topphalvan eller bottenhalvan av turneringsträdet.

Fjärdedels 1/2/3/4 / Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av fjärdedelen (1:a/2:a/3:e/4:e).

Vem kommer längst: Du måste förutsäga vilken av de två spelare som anges kommer att nå den bästa positionen i den nämnda turneringen.

BASKET

Huvudmarknader*

**Några av de listade marknaderna kan finnas under E-Basket (samma regler gäller)*

Money Line (Vinnare) (inkl.ÖT): Spelmarknad som består av att förutse matchvinnaren oavsett poängmarginal. Denna marknad kommer att omfatta övertid.

Totalt antal poäng (över/under) (inkl.ÖT): Består av att förutsäga om det totala antalet poäng som görs av båda lagen kommer att vara över eller under än det antal som ges på den valda spelmarknaden. Till exempel: Över 215,5 - Under 215,5. denna marknad kommer att omfatta övertid.

Handikapp (spread) (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vinnaren under ordinarie tid i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchresultatet.

Totalt antal poäng per lag (hemma - borta) (inkl.ÖT): Totalt antal poäng per lag, förutspå det totala antalet poäng som görs av ett av lagen antingen genom att välja hemma eller borta. Denna marknad kommer att omfatta övertid.

Udda/Jämnt (1:a halvlek eller 2:a halvlek) (inkl.ÖT): Här förutsäger du om resultatet för 1:a halvlek eller 2:a halvlek blir ett udda eller jämnt tal. Denna marknad kommer att omfatta övertid.

Vinnare av matchen 1X2: Förutse om segern går till hemmalaget eller bortalaget med möjlighet att välja oavgjort.

Halvtid/fulltid: Förutspår vilket lag som vinner i första halvleken och i slutet av matchen.

Poängintervall: Denna spelmarknad består av att förutsäga ett intervall inom vilket de totala poängen för evenetet kommer att vara, det vill säga om du väljer intervallet (151-160) kan summan av poängen i detta event inte gå ut ur detta intervall för att spelet ska vara vinnande.

Vinnare + Totalt antal poäng: Denna spelmarknad kombinerar två huvudmarknader där du måste förutsäga vem som vinner matchen och hur många poäng (över/under) som kommer att göras i matchen.

X:e poängen (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilket lag som gör poäng X under matchen inklusive övertid.

Race till X poäng: Denna marknad består av att förutsäga vilket av de två lagen som kommer att nå den poäng som bestämmer marknaden först. Till exempel: Vilket lag når först 50 poäng.

Vinstmarginal: Spelmarknad som förutspår hur stor skillnad ett lag kommer att ha från sin motståndare i slutet av matchen.

Övertid Ja/Nej - Går till övertid: Spel som förutspår om eventet kommer att gå till övertid.

Totalt (över-exakt under) - 3 möjligheter: Spelmarknad som ger spelaren möjlighet att välja mellan 3 olika möjligheter, till exempel över/under X-poäng eller exakt antal X-poäng.

Något av lagens maximala poäng i följd (över/under): Du måste förutsäga om något lag kommer att uppnå mer eller mindre än de angivna poängen i följd vid någon tidpunkt i matchen.

Hemma/borta maximalt antal poäng i följd (över/under): Du måste förutsäga om antingen hemmet eller bortalaget kommer att uppnå mer eller mindre än de angivna poängen i följd någon gång i matchen.

Något av lagen som leder med X: Du måste förutsäga om något lag kommer att leda med x poäng någon gång i matchen.

Hemma/bortalag som leder med X: Du måste förutsäga om antingen hemmalaget eller bortalaget kommer att leda med x poäng när som helst i matchen.

Poängtyp X:e-poäng (inkl.ÖT): Denna marknad består av att förutsäga poängtypen för X-poäng under matchen: 6 är resultaten som erbjuds:

lag1 1 poäng

lag1 2 poäng

lag1 3 poäng

lag2 1 poäng

lag2 2 poäng

lag2 3 poäng

Vilket lag vinner uppkastet: Du måste förutset vilket av lagen som vinner bollen efter uppkastet.

Något av lagens vinstmarginal (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om något av lagen vinner med den angivna marginalen (inkl.ÖT).

X:e timeouten: Du måste förutsäga vilket lag som tar den X:e timeouten.

X:e frikastet blir poäng: Du måste förutsäga om X:e frikastet går i eller inte.

Första poängen / Vinnare-dubbel (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilket lag som gör den första poängen och vilket lag som vinner matchen (inkl.ÖT).

Tid för första poängen (förflutna sekunder): Du måste förutsäga om den första poängen görs efter eller före den angivna tidsramen.

Första poängmetod: Du måste förutsäga metoden den första poängen görs med.

Första bollinnehavsresultat: Du måste förutsäga resultatet av det första bollinnehavet.

X:e quartern - X:e poängen: Du måste förutsäga vilket lag som gör poäng X under den valda quartern.

Antal trepoängare i matchen: Hur många trepoängare blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal trepoängare i matchen: Hur många trepoängare gör hemmalaget och bortlaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest trepoängare: Vilket lag gör flest trepoängare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal rebounds: Hur många rebounds blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal rebounds i matchen: Hur många rebounds gör hemmalaget och bortlaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest rebounds: Vilket lag gör flest rebounds i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal assist: Hur många assist blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal assist i matchen: Hur många assist gör hemmalaget och bortlaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest assist: Vilket lag gör flest assist i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal steals: Hur många steals blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal steals i matchen: Hur många steals gör hemmalaget och bortlaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest steals: Vilket lag gör flest steals i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal blockeringar: Hur många blockeringar blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal blockeringar i matchen: Hur många blockeringar gör hemmalaget och bortlaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest blockeringar: Vilket lag gör flest blockeringar i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal turnovers: Hur många turnovers blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal turnovers i matchen: Hur många turnovers gör hemmalaget och bortlaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest turnovers: Vilket lag gör flest turnovers i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal fouls: Hur många fouls blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal fouls i matchen: Hur många fouls gör hemmalaget och bortalaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest fouls: Vilket lag gör flest fouls i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal frikast: Hur många frikast blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal frikast i matchen: Hur många frikast gör hemmalaget och bortalaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest frikast: Vilket lag gör flest frikast i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal tvåpoängare i matchen: Hur många tvåpoängare blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal tvåpoängare i matchen: Hur många tvåpoängare gör hemmalaget och bortalaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest tvåpoängare: Vilket lag gör flest tvåpoängare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal trepoängsförsök: Hur många trepoängsförsök blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal trepoängsförsök i matchen: Hur många trepoängsförsök gör hemmalaget och bortalaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest trepoängsförsök: Vilket lag gör flest trepoängsförsök i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal tvåpoängsförsök: Hur många tvåpoängsförsök blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal tvåpoängsförsök i matchen: Hur många tvåpoängsförsök gör hemmalaget och bortalaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest tvåpoängsförsök: Vilket lag gör flest tvåpoängsförsök i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal offensiva rebounds: Hur många offensiva rebounds blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal offensiva rebounds i matchen: Hur många offensiva rebounds gör hemmalaget och bortalaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest offensiva rebounds: Vilket lag gör flest offensiva rebounds i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Antal defensiva rebounds: Hur många defensiva rebounds blir det i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Hemmalag/bortalag - antal defensiva rebounds i matchen: Hur många defensiva rebounds gör hemmalaget och bortalaget i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Flest defensiva rebounds: Vilket lag gör flest defensiva rebounds i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Vinnare (övertid inkl. & båda lagen gör X antal poäng: Vilket lag vinner matchen och kommer båda lagen att göra X antal poäng.

X period & båda lagen gör X antal poäng: Gör båda lagen X antal poäng i X period.

Första halvlekens Marknader

1:a halvlek - Draw no Bet: Du måste förutsäga vinnaren av 1:a halvlek. Om halvleken slutar oavgjort blir alla spel ogiltiga för denna marknad, om halvleken är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

1:a halvlek - Handikapp: Du måste förutsäga att vinnaren av första halvlek lägger till eller subtraherar den angivna variationen till halvleksresultatet, om halvleken är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

1:a halvlek - Totalt antal poäng (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs under första halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen, om halvleken är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

1:a halvlek - Totalt antal poäng hemma/borta (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs av det namngivna laget (Hemma eller Borta) under första halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen, om halvleken är ofullständig kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

1:a halvlek - 1x2 - Satsa på vinnaren av 1:a halvlek.

1:a halvlek - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs under första halvlek kommer att vara udda eller jämnt, om halvleken är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Andra halvlekens Marknader

2:a halvlek - Draw no Bet: Du måste förutsäga vinnaren av 2:a halvlek (exklusive övertid), om halvleken slutar oavgjort görs alla spel ogiltiga för denna marknad, om halvleken är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

2:a halvlek - Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av 2:a halvlek (exklusive övertid) om du lägger till eller subtraherar den angivna variationen till halvleksresultatet, om halvleken är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

2:a halvlek - 1x2 - Satsa på vinnaren av andra halvlek (exklusive övertid).

2:a halvlek - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng i andra halvlek (exklusive övertid) kommer att vara udda eller jämnt, om halvleken är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Quartermarknader

1:a-2:a-3:e-4:e QUARTER: Quartermarknaderna tillåter spelaren att spela på det slutliga resultatet för varje quarter.

Quartervinnare: Satsa på vinnaren av första quartern.

Quarter 1x2: Du måste förutsäga resultatet av den valda quartern, valet är 1-hemmalaget, 2-bortalaget och X-oavgjort. Om quartern är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarter Draw no Bet: Du måste förutsäga vinnaren av den valda quartern. Om quartern slutar oavgjort kommer alla spel på denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarterhandikapp: Du måste förutsäga att vinnaren av den valda quartern lägger till eller subtraherar den angivna variationen till quarterns resultat, om quartern är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarter totalt antal poäng: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs under den valda quartern kommer att vara över eller under den angivna variationen. Om quartern är oavslutad kommer denna marknad att bli ogiltigförklaras.

Quarter totalt antal poäng hemma/borta: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs av det namngivna laget (Hemma eller Borta) under den valda quartern kommer att vara över eller under den angivna variationen, om quartern är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarter Vinstmarginal: Spelmarknad som förutspår hur stor skillnad ett lag kommer att ha från sin motståndare i slutet av den valda quartern.

Högsta poängquartern: Du måste förutsäga vilket quarter som får flest poäng.

X:e Quarter att göra sista poäng: Du måste förutsäga vilket lag som gör den sista poängen i den valda quartern.

X:e Quarter – X:e poängen: Du måste förutsäga vilket lag som gör X:e poängen i den valda quartern.

Vilket lag vinner varje quarter: Du måste förutsäga laget som vinner alla quarters (om en quarter slutar oavgjort är spelet förlorat).

Eventuell förlängning räknas som andra halvlek på marknader som inkluderar förlängning.

Eventuell förlängning räknas som 4:e quarter på marknader som inkluderar förlängning.

*** Alla quarters eller halvlek måste ha avslutats för att avgöra vinnaren.**

Spelarmarknader

*Lagt spel blir void om en spelare ej deltar i matchen.

Spelarpoäng (Över/Under): Den består av att förutsäga antalet poäng som en viss spelare kommer att göra i eventet under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarassist (Över/Under): Den består av att förutsäga antalet assist som en viss spelare kommer att göra i eventet under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarreturer (Över/Under): Den består av att förutsäga antalet returer som en viss spelare kommer att göra i eventet under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelare 3-poängare (Över/Under): Den består av att förutsäga antalet tre-poängare som en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarsteals (Över/Under): Den består av att förutsäga antalet steals som en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarblockeringar (Över/Under): Den består av att förutsäga antalet blockeringar som en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarpoäng + returer + assist (Över/Under): Den består av att förutsäga den sammanlagda poängen, antalet returer och assist som en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarreturer + assist (Över/Under): Den består av att förutsäga det sammanlagda antalet returer och assist som en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelare med trippel-dubbel: Den består av att förutsäga om en viss spelare kommer att göra en trippel-dubbel (10 från 3 huvudkategorier; poäng, assist, returer, steals, blockeringar) under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Första spelare som gör poäng: Den består av att förutsäga vilken spelare som kommer att göra poäng först i matchen (den valda spelaren måste starta i matchen, annars rättas spelet som ogiltigt).

Första spelare som gör en 3-poängare: Det består av att förutsäga vilken spelare som kommer att göra en 3-poängare först i matchen (vald spelare måste börja i matchen, annars rättas spelet som ogiltigt).

Flest poäng för LAGET: Det består av att förutsäga vilken spelare som får flest poäng för sitt lag.

Head-to-head spelarpoäng: Den består av att förutsäga vilken av de nämnda spelarna som sätter flest poäng i matchen.

Head-to-head spelarreturer: Den består av att förutsäga vilken av de nämnda spelarna som kommer att ta flest returer i matchen.

Head-to-head spelarassist: Den består av att förutsäga vilken av de nämnda spelarna får flest assist i matchen.

Spelarpoäng (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många poäng en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarassist (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många assist en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarreturer (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många returer en viss spelare kommer att ta under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelare 3-poängare (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många 3-poängare en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarsteals (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många steals en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelblockeringar (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många blockeringar en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarpoäng + returer + assist (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många kombinerade poäng, returer och assist en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Spelarreturer + assist (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många kombinerade returer och assist som en viss spelare kommer att göra under ordinarie tid såvida inte marknaden anger (inkl.ÖT).

Flest Poäng (endast listade spelare – inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilken av de listade spelarna som gör flest poäng (inkl.ÖT).

Flest Poäng+Returer+Assists (endast listade spelare – inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest poäng+returer+assists (inkl.ÖT).

Att göra en Dubbel-Dubbel: Du måste förutsäga om den angivna spelare gör en dubbel-dubbel.

Flest returer: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som tar flest returer.

Flest assists: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest assists.

Första poänggörare: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör den första poängen i matchen.

Spelare - antal fouls: Du måste förutsäga hur många fouls en enskild spelare gör i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Spelare - antal trepoängsförsök - Hur många trepoängsförsök gör en enskild spelare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Spelare - antal tvåpoängsförsök - Hur många tvåpoängsförsök gör en enskild spelare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Spelare - Antal field goals: Hur många field goals gör en enskild spelare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Spelare - Antal field goals-försök: Hur många field goals-försök gör en enskild spelare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Spelare - Antal frikast-poäng: Hur många frikast-poäng gör en enskild spelare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Spelare - Antal frikast-poäng försök: Hur många frikast-poäng försök gör en enskild spelare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Spelare - Antal poäng i första perioden: Hur många poäng gör en enskild spelare i första perioden.

Spelare - Antal rebounds i första perioden: Hur många rebounds gör en enskild spelare i första perioden.

Spelare - Antal assist i första perioden: Hur många assist gör en enskild spelare i första perioden.

Spelare - Antal tvåpoängare: Hur många tvåpoängare gör en enskild spelare i matchen (endast ordinarie tid om inget annat anges).

Spelare - turnovers (inkl. ÖT): Du måste förutse om en specifik spelare kommer att göra över eller under ett visst antal turnovers i en match.

Första poänggörare: Vilken spelare gör första poängen i en match.

Första poänggörare och sker det genom ett frikast: Du måste förutse om den första poängen inträffar som ett resultat av ett frikast.

Första poänggörare och sker det genom ett 2pt field goal: Du måste förutse om den första poängen är en 2-poängs field goal. Field goal är en specifik typ av spel.

Första poänggörare och sker det genom ett 3pt field goal: Du måste förutse om den första poängen är en 3-poängs field goal.

Första assist: Vilken spelare gör första assist i en match.

Första assist och blir det ett 2pt field goal: Du måste förutse vilken spelare som gör den första assisten och om det blir en 2-poängs field goal som ett resultat av det.

Första assist och blir det ett 3pt field goal: Du måste förutse vilken spelare som gör den första assisten och om det blir en 3-poängs field goal som ett resultat av det.

Första rebound: Vilken spelare gör matchens första rebound.

Blir första rebound en offensiv rebound: Kommer matchens första rebound från en specifik spelare att vara en offensiv rebound.

Blir första rebound en defensiv rebound: Kommer matchens första rebound från en specifik spelare att vara en defensiv rebound.

Extra-marknader

Båda lag gör 80+ poäng: Gör båda lagen 80+ poäng i matchen (inkl.ÖT).

Båda lag gör 90+ poäng: Gör båda lagen 90+ poäng i matchen (inkl.ÖT).

Båda lag gör 100+ poäng: Gör båda lagen 100+ poäng i matchen (inkl.ÖT).

Båda lag gör 110+ poäng: Gör båda lagen 110+ poäng i matchen (inkl.ÖT).

Hemmalag - första skottförsök: Blir det poäng för hemmalaget på deras första skottförsök.

Bortalag - första skottförsök: Blir det poäng för bortalaget på deras första skottförsök.

Första skottförsök: Blir det poäng på matchens första skottförsök.

Basket – Långtidsvinnare/Vinnarmarknader/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

H2H-mästerskap (grundsäsong): Du måste förutsäga vilket av de två lagen som får flest poäng under den givna turneringen. Poäng i andra tävlingar beaktas inte i denna typ av spel. Om de två lagen får samma antal poäng kommer denna typ av spel att ogiltigförklaras.

Över/Under-poäng (grundsäsong): Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som ges i den givna mästerskapsomgången kommer att vara över eller under den angivna variationen. Om en eller flera matcher ställs in/avbryts och om de återstående matcherna eller återstående delar av matcherna inte påverkar resultatet av spelet, kommer de aktuella resultaten att vara giltiga (i detta fall är eventuell upprepad matchning irrelevant) annars kommer denna typ av spel att betraktas som ogiltigt.

Rätt resultat Slutspelsserien (4/7 eller 3/5): Du måste förutsäga det slutliga resultatet i serien av matcher mellan de två angivna lagen. För rapporteringsskäl anses endast officiella webbplatser för varje tävling giltiga. Om serien inte kommer att slutföras kommer denna typ av spel att ogiltigförklaras.

H2H för att kvalificera sig: Du måste förutsäga vilket av de två lag som anges kommer att klara den givna kvalificeringsfasen eller slutspelet.

Finalister: Du måste förutsäga vilka två lag som möts i den sista matchen i turneringen/tävlingen.

Bästa poänggörare: Du måste förutsäga spelaren som gör flest poäng under den givna turneringen. Poäng i andra tävlingar beaktas inte i denna typ av spel. Om den valda spelaren spelar minst en gång under säsongen kommer denna typ av spel att gälla, annars blir det ogiltigt.

H2H Poänggörare: Du måste förutsäga vilken av de två spelarna som gör flest poäng under den givna turneringen. Poäng i andra tävlingar beaktas inte i denna typ av spel. Om de två spelarna gör samma antal poäng ogiltigförklaras denna typ av spel.

Turneringens bästa spelare (MVP): Du måste förutsäga vilken spelare som väljs till BÄSTA SPELARE (MVP) i eventet. För rapporteringsskäl anses endast giltiga webbplatser för varje tävling giltiga. Om en spelare inte är med i någon matchrapport i någon av de matcher som ingår i marknaden kommer spel på den spelaren att förklaras ogiltiga.

Nedflyttning: Du måste förutsäga laget som kommer att degraderas till den nedre serien av hans nationella mästerskap. För rapporteringsändamål kommer alla beslut som fattas före eller under slutspelet att övervägas. Alla beslut som tas efter slutspelet kommer inte att beaktas.

Konferensvinnare: Du måste förutsäga vinnaren av konferensen för den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Divisionsvinnare: Du måste förutsäga vinnaren av divisionen i den givna turneringen enligt den officiella rankingen av tävlingen.

Topp 4, Topp 6, Topp 8, Topp 10: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att sluta i respektive topp-position när tävlingen avslutas.

Grundsäsongsvinster (över/under): Du måste förutsäga det totala antalet vinster (över/under) för det valda laget under turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Utmärkelser – Spelare med störst Genombrott (grundsäsong): Du måste förutsäga vem som vinner utmärkelsen Spelare med störst Genombrott för den aktuella säsongen.

Årets defensiva spelare (grundsäsong): Du måste förutsäga vem som vinner utmärkelsen Årets defensiva spelare för den aktuella säsongen.

Utmärkelser - Årets sjätte man (Sixth Man of the Year): Du måste förutsäga vem som vinner Årets sjätte man för den aktuella säsongen.

Kommer de att ta sig till slutspel (Ja/Nej): Du måste förutsäga om det valda laget kommer att ta sig till slutspel (Ja) eller inte (Nej) under turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

ISHOCKEY

Resultatet av ett spel på ett Ishockey-event baseras endast på ordinarie tid. Om det inte specifikt anges gäller inte övertid och straffar för resultatet av spelet.

Huvudmarknader*

Några av de listade marknaderna kan finnas under **E-Ishockey (samma regler gäller)*

Resultatet av ett spel på ett ishockey-/landhockey-event baseras endast på ordinarie tid om inget annat anges. Förlängningar och straffläggningar ingår ej. Insatser baseras endast på 60 minuters spel om inget annat anges.

Money Line (inkl.ÖT & straffar): Du måste förutsäga resultatet av matchen, inklusive eventuell övertidsperiod.

1X2: Förutse om vinnaren i matchen blir hemmalaget - bortalaget eller om slutresultatet istället blir oavgjort, gäller endast för ordinarie tid, exklusive övertid och resultatet av eventuellt straffavgörande.

Handikapp (inkl.ÖT & straffar) (2-vägs): Du måste förutsäga vinnaren i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchens resultat, inklusive eventuell övertid och straffar (straffavgörande räknas som '1').

Totalt antal mål (inkl.ÖT & straffar): Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs under matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen, inklusive övertid och straffar (straffavgörande räknas som '1').

Båda lagen gör mål (GG/NG): Förutspår om båda lagen gör mål i matchen.

Udda/jämnt (inkl.ÖT & straffar): Du måste förutsäga om matchresultatet är ett udda eller jämnt tal, inklusive möjlig övertid och straffar (straffavgörande räknas som '1').

Första målet: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att göra det första målet under matchens ordinarie tid.

Sista målet: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att göra det sista målet under matchens ordinarie tid.

Dubbelchans:

1X: Om resultatet är hemmavinst eller oavgjort

2X: Om resultatet är bortavinst eller oavgjort

12: Om resultatet är hemmavinst eller bortavinst

Totalt antal mål (Över/Under): Förutspår om antalet mål vid slutet av ordinarie tid kommer att vara mer eller mindre beroende på antalet valda på marknaden.

Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga vinnaren under ordinarie tid i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen.

Draw no Bet: Denna spelmarknad består av följande; för att definiera ett spel som en vinnare, måste det nödvändigtvis finnas ett vinnande lag, vilket innebär att om matchen slutar oavgjort, kommer insatsen att återbetalas. Till exempel, om ett slutresultat resulterar i oavgjort, kommer spelet att rättas som ogiltigt.

Hemmalag/bortalag Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs av hemmalaget eller bortlaget under matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Vinstmarginal: Spelmarknad som förutsäger hur stor skillnad ett lag kommer att ha mot sin motståndare i slutet av matchen.

Rätt resultat: Förutse slutresultatet i en match under ordinarie tid.

Kommer matchen gå till övertid: Du måste förutsäga om det blir övertid i matchen eller inte.

Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga vinnaren under ordinarie tid i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchresultatet.

Period med flest mål: Förutse vilken av perioderna som kommer att ha flest mål.

Period med flest mål Hemma: Förutse vilken av perioderna hemmalaget kommer att göra flest mål i.

Period med flest mål Borta: Förutse vilken av perioderna bortlaget kommer att göra flest mål i.

Udda/jämnt: Förutsäg om antalet mål i slutet av eventet kommer att representera ett udda eller jämnt antal.

Spel på över/under, inklusive de tre alternativen (över/under/oavgjort ... mål), är endast för ordinarie tid i alla hockeyspel, oavsett mästerskap.

Om det totala antalet mål som görs i matchen är lika med summan av insatsen och endast två alternativ ges (högre eller lägre, utan möjlighet att välja "oavgjort ... mål"), kommer pengarna att återbetalas.

Vem vinner resten av matchen - Vem vinner resten av första halvleken (inkluderar livebetting): Detta är en live-marknad, du satsar på vem som vinner resten av matchen, (Oavsett den faktiska ställningen i eventet, kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet).

Vem vinner resten av matchen inklusive övertid och straffar (inkluderar livebetting):

Detta är en live-marknad, du satsar på vem som vinner resten av matchen, (Oavsett den faktiska ställningen i eventet, kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet.) Övertid och straffavgörande ingår i spelet.

1X2 & Totalt antal mål: Denna spelmarknad kombinerar två huvudmarknader där du måste förutsäga vem som vinner matchen och hur många mål (över/under) som kommer att göras i matchen.

Hemma no Bet: Du måste förutsäga om bortlaget vinner matchen eller om matchen slutar oavgjort. Om hemmalaget vinner matchen kommer spelet att betraktas som ogiltigt.

Borta no Bet: Du måste förutsäga om hemmalaget vinner matchen eller om matchen slutar oavgjort. Om bortalaget vinner matchen kommer spelet att betraktas som ogiltigt.

Exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som kommer att göras under ordinarie tid i matchen.

Hemma exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som kommer att göras av hemmalaget under ordinarie tid i matchen.

Borta exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som kommer att göras av bortalaget under ordinarie tid i matchen.

Lag att göra mål: Du måste förutsäga vilket lag som gör mål under matchen. 4 möjliga resultat: Endast lag 1, Endast lag 2, Båda lagen, inget av lagen.

Hemma håller nollan: Hålla nollan är en term som används för att beskriva ett lag som inte har släppt in några mål. Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att hålla nollan under ordinarie tid i matchen.

Borta håller nollan: Hålla nollan är en term som används för att beskriva ett lag som inte har släppt in några mål. Du måste förutsäga om bortalaget kommer att hålla nollan under ordinarie tid i matchen.

1x2 & Båda lagen gör mål: Du måste förutsäga resultatet av matchen och om båda lagen gör mål eller inte.

Övertid - 1x2: Du måste förutsäga resultatet 1X2 för övertidsperioden.

Övertid - Dubbelchans: Du måste förutsäga resultatet endast för dubbelchans för övertidsperioden.

1X: Om resultatet är hemmavinst eller oavgjort

2X: Om resultatet är bortavinst eller oavgjort

12: Om resultatet är hemmavinst eller bortavinst

Övertid - X:e målet: Du måste förutsäga vilket lag under övertidsperioden som gör nästa mål. Det finns tre möjliga resultat: 1 (hemmalaget), X (inget mål), 2 (bortalaget).

Övertid - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs under övertiden endast kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Övertid - Draw no Bet: denna spelmarknad består av följande, för att definiera en satsning som en vinnare måste det nödvändigtvis finnas ett vinnande lag, vilket innebär att om övertidsperioden slutar oavgjort, kommer insatsen att återbetalas. Till exempel, om en slutresultat resulterar i oavgjort, kommer spelet att rättas som ogiltigt.

Övertid - Lag 1 no Bet: Du måste förutsäga om hemmalaget vinner övertidsperioden eller om matchen slutar oavgjort. Om hemmalaget vinner matchen kommer spelet att betraktas som ogiltigt.

Övertid - Lag 2 no Bet: Du måste förutsäga om bortalaget vinner övertidsperioden eller om matchen slutar oavgjort. Om hemmalaget vinner matchen kommer spelet att betraktas som ogiltigt.

Straffavgörande - Vinnare: Du måste förutsäga vilket lag som vinner straffavgörandet (1-2).

Straffavgörande - X:e målet: Du måste förutsäga vilket lag som gör mål "x" under straffavgörandet. 3 möjliga resultat: 1, X, 2.

X:e målet & 1x2: Du måste förutsäga tillsammans om slutresultatet i matchen blir 1, X eller 2 och vilket lag som gör mål x i matchen.

X:e perioden 1x2 & 1x2: Du måste förutsäga tillsammans om slutresultatet för den valda perioden och slutresultatet av matchen. De möjliga resultaten är:

Hemmalag & Hemmalag

Oavgjort & Hemmalag

Bortalag & Hemmalag

Hemmalag & Oavgjort

Oavgjort & Oavgjort

Bortalag & Oavgjort

Hemmalag & Bortalag

Oavgjort & Bortalag

Bortalag & Bortalag

Hemma att vinna alla perioder: Du måste förutsäga om hemmalaget vinner alla perioder under matchen.

Borta att vinna alla perioder: Du måste förutsäga om bortalaget vinner alla perioder under matchen.

Hemma att vinna en period: Du måste förutsäga om hemmalaget vinner någon period under matchen.

Borta att vinna en period: Du måste förutsäga om bortalaget vinner någon period under matchen.

Hemma att göra mål i alla perioder: Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att göra mål i alla perioder under matchen.

Borta att göra mål i alla perioder: Du måste förutsäga om bortalaget kommer att göra mål i alla perioder under matchen.

Alla perioder över x.5: Du måste förutsäga om alla perioder kommer att sluta över x.5 (0.5,1.5,2.5 ..) under matchen.

Alla perioder under x.5: Du måste förutsäga om alla perioder kommer att sluta under x.5 (0.5,1.5,2.5 ..) under matchen.

Måltyp: Du måste förutsäga måltypen för mål x: 6 är de möjliga resultaten:

Fem mot fem

power play

short handed

straff

mål i tom bur

inget mål

Hem x:e måltyp: Du måste förutsäga måltyp för mål x.

Borta x:e måltyp: Du måste förutsäga måltyp för mål x.

Matchen går till straffavgörande: Du måste förutsäga om matchen måste avgöras på straffar.

Båda lagen gör minst två mål (exkl.ÖT och straffar): Du måste förutsäga om båda lagen gör minst två mål i matchen (exkl.ÖT och straffar).

Totalt antal utvisningsminuter (över/under): Du måste förutsäga om det totala antalet utvisningsminuter är över eller under den angivna linjen.

10 minuter - antal mål (från/till): Du måste förutse det totala antalet gjorda mål inom ett specifikt 10-minuters-segment av spelet.

5 minuter - antal mål (från/till): Du måste förutse det totala antalet gjorda mål inom ett specifikt 5-minuters-segment av spelet.

Mål - powerplay: Du måste förutse det totala antalet gjorda mål i powerplay i en match.

Mål i tom målbud: Du måste förutse om ett lag kommer att göra ett mål när motståndarlaget har tagit bort sin målvakt till förmån av en extra utespelare (vanligtvis i slutminuterna av matchspelet).

Mål i numerärt underläge: Du måste förutse om ett lag kommer att göra ett mål medan de har ett numerärt underläge p.g.a. att en av deras spelare är i utvisningsbåset.

Periodmarknader

1:A-2:A-3:E PERIOD: Perioderna med spelmarknader tillåter spelaren att satsa på det slutliga resultatet av varje period.

Period - 1X2: Förutse om vinnaren under den nämnda perioden blir hemmalaget - bortalaget eller om slutresultatet blir oavgjort, accepteras spel endast på ordinarie tid, exklusive övertid och resultatet av matchens straffavgörande.

Period - Draw no Bet: denna spelmarknad består av följande, för att definiera ett spel som en vinnare, måste det finnas ett vinnande lag under den nämnda perioden, vilket innebär att, om matchen slutar oavgjort, kommer insatsen att återbetalas. Till exempel, om en slutresultat resulterar i oavgjort, rättas spelet som ogiltigt.

Period - dubbelchans:

1X: Om resultatet är hemmavinst eller oavgjort i den nämnda perioden

2X: Om resultatet är bortavinst eller oavgjort i den nämnda perioden

12: Om resultatet är hemmavinst eller bortavinst i den nämnda perioden

Periodhandikapp (2-vägs): Du måste förutsäga vinnaren i den nämnda perioden genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till periodens resultat.

Period - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål i den nämnda perioden kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Periodens första mål: Du måste förutsäga vilket lag som gör det första målet i den nämnda perioden.

Periodens sista mål: Du måste förutsäga vilket lag som gör det sista målet i den nämnda perioden.

Period - Båda lagen gör mål: Förutspår om båda lagen gör mål eller inte i den nämnda perioden.

Period - Lag 1 totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs från hemmalaget i den nämnda perioden kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Period - Lag 2 totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål från bortalaget i den nämnda perioden kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Period - Exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som kommer att göras i den nämnda perioden.

Period - Lag 1 exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som kommer att göras av hemmalaget i den nämnda perioden.

Period - Lag 2 exakt antal mål: Du måste förutsäga det exakta antalet mål som kommer att göras av bortalaget i den nämnda perioden.

Period - Vilket lag att göra mål: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att göra mål under den nämnda perioden. 4 möjliga resultat: Endast lag 1, Endast lag 2, Båda lagen, inget av lagen.

Period - Lag 1 hålla nollan: Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att hålla nollan i den nämnda perioden.

Period - Lag 2 hålla nollan: Du måste förutsäga om bortalaget kommer att hålla nollan i den nämnda perioden.

Period - Rätt resultat: Förutse slutresultatet i den nämnda perioden.

Period - Vilket lag vinner resten: Detta är en live-marknad, du satsar på vem som vinner resten av den nämnda perioden, (Oavsett den faktiska ställningen i eventet, kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet).

Period - Udda/jämnt: Förutse om antalet mål i den nämnda perioden kommer att representera ett udda eller jämnt antal. Om periodresultatet är "0-0" räknas spelet som "jämnt".

X:e perioden – Något av lagen gör mål: Du måste förutsäga om något av lagen gör mål i den X:e perioden.

Spelarspecialer

Spelarmål (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många mål den specifika spelaren kommer att göra, bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelarassist (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många assist den specifika spelaren kommer att göra, bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelarskott på mål (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många skott på mål den specifika spelaren kommer att göra, bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning). Skott som inte är på mål räknas inte.

Målvaktsräddningar (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många räddningar den specifika spelaren kommer att göra, bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelarpoäng (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många poäng (kombinerat mål och assist) den specifika spelaren kommer att göra, bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelarskott på mål (över/under): Det består i att förutsäga mängden skott på mål som den specifika spelaren kommer att göra, bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning). Skott som inte är på mål räknas inte.

Målvaktsräddningar (över/under): Den består av att förutsäga mängden räddningar som den specifika spelaren kommer att göra, bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelarpoäng - över/under: Förutse antalet poäng (mål och assist kombinerat) en enskild spelare kommer att göra. Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelarmål - över/under: Förutse antalet mål en enskild spelare kommer att göra. Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelarrassist - över/under: Förutse antalet assist en enskild spelare kommer att göra. Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelarpoäng - powerplay: Förutse antalet poäng en enskild spelare kommer att göra i powerplay. Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelare - plus/minus: Förutse plus/minus-betyget en enskild spelare kommer att få i en match (plus = när en spelare är inne på plan när det egna laget gör ett mål, minus = när en spelare är inne på plan när motståndarlaget gör ett mål). Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Målvakt att hålla nollan: Kommer en målvakt att hålla nollan i en match. Om en match slutar 0-0 under ordinarie säsong så räknas det som att båda målvakterna håller nollan. Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Spelare - blockerade skott: Förutse antalet blockerade skott som görs av det försvarande laget. Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Första målgörare: Vilken spelare gör det första målet i en match. Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

Sista målgörare: Vilken spelare gör det sista målet i en match. Bara ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl. förlängning).

*Alla spel är ogiltiga och blir återbetalda om en spelare inte deltar i en match.

Ishockey Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Division/Konferensvinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna divisionen eller konferensen enligt tävlingens officiella ranking.

Grundsäsongspoäng - Lag: Du måste förutsäga hur många poäng (över/under) det nämnda laget kommer att samla under grundsäsongen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

Tar de sig till slutspelet? - Lag: Du måste förutsäga om det nämnda laget når slutspelet för den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Topp 4, Topp 6, Topp 8, Topp 10: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att sluta i respektive topposition när tävlingen avslutas.

Draft X:e Val: Du måste förutsäga vem som kommer att vara det X:e valet i den nämnda draften.

Draftposition - spelare: Du måste förutsäga vilken position den nämnda spelaren kommer att få i den nämnda draften.

H2H - Rätt matchserieresultat: Du måste förutsäga det slutliga resultatet av matchserien mellan de två angivna lagen. För rapporteringsskäl anses endast officiella webbplatser för varje tävling giltiga.

H2H - När kommer matchserien att sluta: Du måste förutsäga hur många matcher i matchserien mellan de två angivna lagen kommer spelas. För rapporteringsskäl anses endast giltiga webbplatser för varje tävling giltiga.

H2H - Vinnare: Du måste förutsäga vilket av de två angivna lagen som kvalificerar sig i den givna kvalificeringsfasen eller slutspelet.

HANDBOLL

Alla **Handbollspel** kommer att baseras på 60 minuters spel om inte annat anges. Övertid räknas inte eller påverkar inte resultatet av andra halvlek och kommer inte att beaktas vid rättningen av andra halvleksspel. Om 60 minuters spel inte slutförs av någon anledning kommer alla spel att ogiltigförklaras och insatsen kommer att återbetalas.

Matchen måste avslutas för att spel ska gälla (såvida inte marknaden redan har blivit bestämd). Alla levande marknader inkluderar inte övertid, marknader som: 1x2, Handikapp, Udda/Jämnt, Vinstmarginal, Dubbelchans, förutom spelmarknader som: Kvalificera sig / Vinna cupen / Vinna efter övertid etc.

Huvudmarknader

1X2: Förutse resultatet av matchen. Spel accepteras endast för ordinarie tid, exklusive övertid och det valen är för hemmavinst, oavgjort eller bortavinst.

Totalt antal mål: Du förutsäger om det kommer att bli fler eller färre mål under ordinarie tid.

Handikapp: spel där vinnaren av matchen under ordinarie tid måste avgöras med respektive målmarginal. Rätt resultat läggs till eller subtraheras från de mål som föreslås i handikappet, och efter beräkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortalaget.

Dubbelchans (ordinarie tid):

1X: Om resultatet är hemmavinst eller oavgjort

2X: Om resultatet är bortavinst eller oavgjort

12: Om resultatet är hemmavinst eller bortavinst

Draw no Bet: denna spelmarknad består av följande, för att rätta sett spel som en vinnare, måste det finnas ett vinnande lag, vilket innebär att om matchen slutar oavgjort, kommer pengarna att återbetalas. Till exempel, om en slutresultat resulterar i oavgjort, rättas spelet som ogiltigt.

Udda/jämnt: Förutse om det totala antalet mål som görs är ett udda eller jämnt antal. Om slutresultatet är 0-0 kommer spel att rättas som jämnt.

Halvtid/fulltid: Förutse vilket lag som kommer att vinna den första halvleken och i slutet av matchen under ordinarie tid.

Vinstmarginal: Denna spelmarknad består av att förutsäga vilket lag som vinner och med hur stor skillnad det vinner.

Race till X Mål: Förutse vilket lag som når först till X antal mål.

Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga matchens slutresultat med hänsyn till handikappet inom parentes.

Totalt antal mål Lag: Du spelar på om det kommer att bli fler eller färre mål under ordinarie tid för en match för hemmalaget eller bortlaget.

Marknader 1:a/2:a halvleken: Här hittar du spelmarknaderna som utsätts för en viss tid, antingen första eller andra halvleken av matchen.

1X2 & Totalt antal mål: Förutsäg vem som kommer att bli matchvinnare och de totala målen som görs för ett visst över/under-värde på marknaden, båda förutsägelserna måste vinna för att kombinationen ska vinna.

Halvlek med flest mål: Förutse vilken av de två halvlekarna som får ett högre antal mål jämfört med den andra.

Halvlek med flest mål Lag: Förutse vilken av de två halvlekarna som får ett högre antal mål jämfört med den andra men bara för hemmalaget eller bortlaget.

Lag med flest mål i halvleken: Förutse vilket av de två lagen som gör ett högre antal poäng i ena halvleken jämfört med det andra laget.

Målintervall: Förutse i ett valt intervall, hur många mål som totalt kommer att göras från båda lagen.

Målintervall Lag: Förutse i ett valt intervall, hur många mål hemmalaget kommer att göra och hur många mål bortlaget kommer att göra.

X:e målet (inkl.ÖT): Förutse vilket lag som kommer att göra det x:e målet, övertid inkluderat.

Övertid - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs under övertiden kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Övertid - Handikapp: Du måste förutsäga slutresultatet av övertiden med hänsyn till handikappet inom parentes.

Första halvlekens Marknader

1:a halvlek - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av matchens första halvlek. Mål som görs i andra halvlek av matchen räknas inte.

1:a halvlek - Dubbelchans: Du måste förutsäga utfallet av första halvlek. Det finns tre möjliga resultat: 1X (hemmalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), X2 (bortalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), 12 (hemmalaget eller bortalaget vinner i slutet av första halvlek).

1:a halvlek - Draw no bet (DNB): Du måste förutsäga vilket lag som vinner den första halvleken av matchen. Om första halvlek slutar oavgjort blir spelet ogiltigt.

1:a halvlek - Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den första halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes.

1:a halvlek - Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den första halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes. Till exempel (0:1) indikerar att bortalaget har en målfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en målfördel.

1:a halvlek - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs under första halvlek är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Totalt antal mål Hemma: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs av Hemmalaget under första halvlek är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Totalt antal mål Borta: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs av Bortalaget under första halvlek är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om antalet mål under första halvlek kommer att vara udda eller jämnt. Halvlekens resultat 0-0 anses vara jämn.

1:a halvlek - 1x2 & totalt antal mål: Du måste förutsäga kombinationen av matchens halvtidsresultat och om det totala antalet mål under första halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen. Det finns sex möjliga resultat:

1 & Över = Hemmalaget vinner första halvlek och totalt antal mål är över variationen

1 & Under = Hemmalaget vinner första halvlek och totalt antal mål är under variationen

X & Över = Första halvlek avslutar oavgjort och totalt antal mål är över variationen

X & Under = Första halvlek avslutar oavgjort och totalt antal mål är under variationen

2 & Över = Bortalaget vinner första halvlek och totalt antal mål är över variationen

2 & Under = Bortalaget vinner första halvlek och totalt antal mål är under variationen

1:a halvlek - Vinstmarginal: Du måste förutsäga vilket lag som vinner första halvlek och med hur stor marginal det vinner.

1:a halvlek - Multigoals: Du måste förutsäga antalet mål under första halvlek baserat på olika erbjudna intervall.

1:a halvlek - Multigoals Hemma: Du måste förutsäga antalet mål under första halvlek baserat på olika erbjudna intervall.

1:a halvlek - Multigoals Borta: Du måste förutsäga antalet mål under första halvlek baserat på olika erbjudna intervall.

Andra halvlekens Marknader

2:a halvlek - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av matchens andra halvlek. Mål som görs i första halvlek räknas inte.

2:a halvlek - Dubbelchans: Du måste förutsäga utfallet av andra halvlek. Det finns tre möjliga resultat: 1X (hemmalaget vinner eller spelar oavgjort i andra halvlek), X2 (bortalaget vinner eller spelar oavgjort i andra halvlek), 12 (hemmalaget eller bortalaget vinner i andra halvlek).

2:a halvlek - Draw no bet (DNB): Du måste förutsäga vilket lag som vinner den andra halvleken av matchen. Om andra halvlek slutar oavgjort blir spelet ogiltigt.

2:a halvlek - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om antalet mål under andra halvlek kommer att vara udda eller jämnt. Halvlekens resultat 0-0 anses vara jämnt.

Handboll Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

AMERIKANSK FOTBOLL

Huvudmarknader

Money Line (1-2): Du måste förutsäga vinnaren av matchen.

Totalt antal poäng (inkl.ÖT) (Över/Under): Denna typ av spel består av att ange antalet poäng i matchen.

Totalt antal poäng Hemma (Över/Under): Spel som består av att ange hemmalagets totala poäng, denna marknad inkluderar poängen som görs under eventuell övertid av matchen.

Totalt antal poäng Borta (Över/Under): Spel som består av att ange bortalagets totala poäng, denna marknad inkluderar poängen som görs under eventuell övertid av matchen.

Halv- och kvarter-marknader: för att satsa på specifika kvarter- eller halvlek måste hela perioden spelas klart för att spelen ska gälla om inte resultatet redan har fastställts. Andra halvlekens marknader inkluderar övertid. Den fjärde kvartern inkluderar inte övertid.

Race till x:e poäng (Inkl.ÖT): Förutse vilket lag som når först med X mål, inklusive övertid.

Nästa poäng (Inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilket lag som gör nästa poäng. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget gör poäng), X (inga fler poäng), 2 (bortalaget gör poäng).

Nästa poängtyp (Inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilken poängtyp som blir poäng x. Vi har fyra möjliga resultat: Touchdown, Field goal, Safety, inga fler poäng.

Kvarter med högst poäng: Du måste förutsäga vilken kvart i matchen som får flest poäng.

Halvlek med högst poäng: Du måste förutsäga vilken halvlek som får flest poäng.

Går matchen till övertid: Du måste förutsäga om matchen går till övertid.

Udda/jämnt (Inkl.ÖT): Förutse om det totala antalet poäng under matchen är udda eller jämnt, om slutresultatet är 0:0, rättas spel som jämnt.

Udda/jämnt Hemma (Inkl.ÖT): Förutse om det totala antalet poäng som görs i matchen av hemmalaget är ett udda eller jämnt antal, om hemmalaget inte gör några poäng, kommer spel att rättas som jämnt.

Udda/jämnt Borta (Inkl.ÖT): Förutse om det totala antalet poäng som görs i matchen av bortalaget är ett udda eller jämnt antal, om bortalaget inte gör några poäng, kommer spel att rättas som jämnt.

Totalt antal Touchdowns (Inkl.ÖT): Du måste förutsäga det totala antalet touchdowns som görs i matchen inklusive övertid.

Totalt antal Field goals (Inkl.ÖT): Du måste förutsäga det totala antalet field goals som görs i matchen inklusive övertid.

Totalt antal Turnovers (Inkl.ÖT): Du måste förutsäga det totala antalet turnovers som sker i matchen inklusive övertid.

Totalt antal Sacks (Inkl.ÖT): Du måste förutsäga det totala antalet sacks som görs i matchen inklusive övertid.

X:e field goal sätts (Inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilket lag som kommer att sätta field goal X i matchen inklusive övertid.

Går matchen till övertid: Du måste förutsäga om matchen går till övertid eller inte.

Antal passningsförsök: Du måste förutse det kombinerade antalet passningsförsök från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal genomförda passningar: Du måste förutse det kombinerade antalet genomförda passningar från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal passnings-yards: Du måste förutse det kombinerade antalet genomförda passnings-yards från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal tacklingar: Du måste förutse det kombinerade antalet genomförda tacklingar från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal offensiva yards: Du måste förutse det kombinerade antalet genomförda offensiva yardage från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal receptions: Du måste förutse det kombinerade antalet genomförda passningar som fångas av spelare från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal touchdown-passningar: Du måste förutse det kombinerade kumulativa antalet genomförda touchdowns som görs i luften av båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal rushing touchdowns: Du måste förutse det kombinerade kumulativa antalet genomförda touchdowns från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal receiving touchdowns: Du måste förutse det kombinerade kumulativa antalet genomförda touchdowns som görs genom genomförda passningar från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal offensiva touchdowns: Du måste förutse det kombinerade kumulativa antalet genomförda touchdowns från båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal receiving yards: Du måste förutse det kumulativa antalet genomförda yardage som spelare fått genom genomförda passningar i en match (Inkl. övertid).

Antal rushing yards: Du måste förutse den kumulativa längden som alla spelare i båda lagen får genom rushing plays i en match (Inkl. övertid).

Antal rushing och receiving yards: Du måste förutse den kombinerade längden som båda lagen får genom rushing och receiving i en match (Inkl. övertid).

Antal passningar och rushing yards: Du måste förutse den kombinerade yardage som båda lagen får genom passningar och rushing i en match (Inkl. övertid).

Antal tacklingar och assist: Du måste förutse det kumulativa antalet tacklingar (både enskilda och assisterande) gjorda av de defensiva spelarna i en match (Inkl. övertid).

Antal 2-poängare: Du måste förutse det kumulativa antalet framgångsrika 2-poängs conversions-försök av båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal 2-poängsförsök: Du måste förutse det kumulativa antalet försök av båda lagen för att få en 2-poängs-conversion efter en touchdown (Inkl. övertid).

Antal fumbles: Du måste förutse det kumulativa antalet fumbles (både förlorade och återställda) som görs av båda lagen i en match (Inkl. övertid).

Antal passnings-yards gross: Du måste förutse det totala yardage som ett lag får genom passningsspel i en match (Inkl. övertid).

*Alla spel blir återbetalda och voidade om en spelare inte deltar i en match.

Första halvtidens Marknader

1:a halvtid - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av första halvtid, valen är 1-hemmalaget, 2-bortalaget och x-oavgjort. Om halvtiden inte spelas klart kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

1:a halvtid - Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av den första halvtiden där rätt resultat läggs till eller subtraheras från de poäng som föreslås i handikappet, och efter beräkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortagalaget. Om halvtiden är ofullständig kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

1:a halvtid - Totalt antal poäng: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng i den första halvtiden kommer att vara över eller under den angivna variationen, om halvtiden är avslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

1:a halvtid - Draw no Bet: Du måste förutsäga vinnaren av första halvtid, om halvtiden slutar oavgjort kommer alla spel att bli ogiltiga för denna marknad.

1:a halvtid - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om antalet poäng i den första halvtiden av matchen kommer att vara udda eller jämnt.

1:a halvtid - Udda/jämnt Hemma: Du måste förutsäga om antalet poäng från hemmalaget i första halvtid kommer att vara udda eller jämnt.

1:a halvlek - Udda/jämmt Borta: Du måste förutsäga om antalet poäng från bortalaget i första halvlek kommer att vara udda eller jämnt.

1:a halvlek - Nästa poäng: Du måste förutsäga vilket lag som gör nästa poäng i första halvlek. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget gör poäng), X (inget lag gör poäng), 2 (bortalaget gör poäng).

1:a halvlek 1X2 & 1:a halvlek totalt antal poäng: Du måste förutsäga både resultatet och det totala antalet poäng (över/under) i den första halvleken.

1:a halvlek handikapp & 1:a halvlek totalt antal poäng: Du måste förutsäga både resultatet (med det valda handikappet) och det totala antalet poäng (över/under) i den första halvleken.

Andra halvlekens Marknader

2:a halvlek - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av andra halvlek, valen är 1-hemmalaget, 2-bortalaget och x-oavgjort. Om halvleken inte spelas klart kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

2:a halvlek - Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av den andra halvleken där rätt resultat läggs till eller subtraheras från de poäng som föreslås i handikappet, och efter beräkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortalaget. Om halvleken är ofullständig kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

2:a halvlek - Totalt antal poäng: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng i den andra halvleken kommer att vara över eller under den angivna variationen, om halvleken är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

2:a halvlek - Draw no Bet: Du måste förutsäga vinnaren av andra halvlek, om halvleken slutar oavgjort kommer alla spel att bli ogiltiga för denna marknad.

Quartermarknader

Quarter - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av den valda quartern, valet är 1-hemmalaget, 2-bortalaget och X-oavgjort. Om quartern är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarter - Totalt antal poäng: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs under valda quartern kommer att vara över eller under den angivna variationen. Om quartern är oavslutad kommer denna marknad att bli ogiltigförklaras.

Quarter - Draw no Bet: Du måste förutsäga vinnaren av den valda quartern. Om quartern slutar oavgjort kommer alla spel på denna marknad att ogiltigförklaras, och om quartern är oavslutad kommer denna marknad att bli ogiltigförklarad.

Quarterhandikapp: Du måste förutsäga att vinnaren av den valda quartern lägger till eller subtraherar den angivna variationen till quarterns resultat, om quartern är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

1:a quarter 1X2 & 1:a quarter totalt antal poäng: Du måste förutsäga både resultatet och det totala antalet poäng (över/under) i den första quartern.

1:a quarter handikapp & 1:a quarter totalt antal poäng: Du måste förutsäga både resultatet (med det valda handikappet) och det totala antalet poäng (över/under) i den första quartern.

Drive-marknader

X:e driven spel x - Lagets speltyp: Förutse om typen av spel kommer att vara en rush eller ett pass.

Endast ett pass framåt räknas som ett pass-spel per definition. En sack anses också vara ett pass-spel.

X:e driven spel x - Lagets pass completion: Förutse om det kommer att finnas ett genomfört pass under det angivna spelet. Endast ett pass framåt kommer att tas i beaktande för ett pass-spel per definition.

X:e driven spel x - Lagets totala yards: Förutse det totala antalet yards som erhållits under det angivna spelet. Yards som tjänas genom spelstraff kommer inte att beaktas.

X:e driven spel x - Laget får en ny first down: Förutse om laget kommer att erhålla en ny first down under det angivna spelet. En touchdown krediteras bara som en ny first down när den görs av offense. First downs och yards som intjänats genom spelstraff kommer inte att beaktas för rättning.

X:e driven spel x - Lagets sacks: Förutse om det kommer att finnas en sack eller inte i det angivna spelet.

X:e driven - Lagresultat: Förutse resultatet av lagetens angivna drive (punt, touchdown, field goal-försök)
Övriga resultat kommer att avgöras med "annat".

* I händelse av inga spel kommer alla marknader att rättas med nästa spel eller annulleras om driven tar slut innan den når respektive spel.

** Om driven avslutades innan respektive spelnummer uppnåddes kommer alla marknader för respektive spel att betraktas som ogiltiga. Detta inkluderar poäng och field goal.

*** Field goal-yards beaktas inte för de totala yards som erhållits i ett spel.

Spelarspecialer

Spelare passing yards: Den består av att förutsäga mängden pass-yards den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare passing yards (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många pass-yards den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare pass completions: Det består i att förutsäga antalet pass completions som den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare pass completions (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många pass completions den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare pass touchdowns: Den består av att förutsäga mängden pass touchdowns den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare pass touchdowns (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många pass touchdowns den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid om inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare rushing-försök: Det består i att förutsäga mängden rushing-försök den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid om inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare rushing-försök (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många rushing-försök den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid om inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare rushing yards: Den består av att förutsäga mängden rushing yards som den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare rushing yards (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många rushing yards den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare rushing touchdowns: Den består av att förutsäga mängden rushing touchdowns den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden specificerar (Inkl.ÖT).

Spelare rushing touchdowns (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många rushing touchdowns den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid om inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarmottagningar: Den består av att förutsäga mängden passmottagningar den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarmottagningar (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många passmottagningar den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarmottagningar yards: Den består av att förutsäga mängden mottagande yards den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarmottagningar yards (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många mottagande yards den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarmottagningar touchdowns: Den består av att förutsäga mängden mottagna touchdowns som den angivna spelaren gör, endast ordinarie tid om inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarmottagningar touchdowns (åtminstone): Den består av att förutsäga åtminstone hur många mottagande touchdowns den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid om inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelare som gör första touchdown: Förutse vilken spelare som kommer att göra matchens första touchdown.

Totalt antal interceptions som kastas av QB: Det består i att förutsäga mängden totala interceptions den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Längsta completion pass av QB: Det består av att förutsäga den längsta pass completion den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarsacks: Den består av att förutsäga mängden sacks den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarens längsta rush: Den består av att förutsäga den längsta rushen den specifika spelaren kommer att göra, endast ordinarie tid såvida inte marknaden anger (Inkl.ÖT).

Spelarens första rushing-försök: Förutse vilken spelare som gör matchens första rushing-försök.

Första mottagningen av Spelare: Förutse vilken spelare som kommer att göra den första mottagningen i matchen.

Första completion av QB: Förutse vilken spelare som kommer att göra den första completion i matchen.

Längsta rushing-spel i matchen: Förutse vilken spelare som gör matchens längsta rushing-spel.

Längsta passmottagning i matchen: Förutse vilken spelare som kommer att få den längsta passmottagningen i matchen.

Head-to-head spelare passing yards: Den består av att förutsäga vilken av de nämnda spelarna som passar flest yards i matchen.

Head-to-head spelare pass completion: Den består av att förutsäga vilken av de nämnda spelarna kommer att ha flest pass completions i matchen.

Head-to-head spelare rushing yards: Den består av att förutsäga vilken av de nämnda spelarna som kommer att ha flest rushing yards i matchen.

Head-to-head spelarmottagningar mest yards: Den består av att förutsäga vilken av de nämnda spelarna som kommer att ha flest mottagande yards i matchen.

Head-to-head spelarmottagningar: Den består av att förutsäga vilken av de nämnda spelarna som kommer att ha flest passmottagningar i matchen.

Spelarföringar åtminstone: Du måste förutsäga hur många föringar åtminstone den angivna spelare gör.

Spelare (försvarare) att få en interception: Du måste förutsäga om den angivna spelare kommer gör en interception.

Spelare som gör den första rushen (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som kommer göra den första rushen.

Spelare rushing-försök åtminstone: Du måste förutsäga åtminstone hur många rushing-försök den angivna spelaren gör.

Spelare rushing-yards åtminstone: Du måste förutsäga åtminstone hur många rushing-yards den angivna spelaren gör.

Spelare rushing-tds åtminstone: Du måste förutsäga åtminstone hur många rushing-tds den angivna spelaren gör.

Spelare mottagningar åtminstone: Du måste förutsäga åtminstone hur många mottagningar den angivna spelaren får.

Spelare mottagnings-yards åtminstone: Du måste förutsäga åtminstone hur många mottagnings-yards den angivna spelaren får.

Spelare mottagnings-tds åtminstone: Du måste förutsäga åtminstone hur många mottagnings-tds den angivna spelaren får.

Spelare touchdowns åtminstone: Du måste förutsäga åtminstone hur många touchdowns den angivna spelaren gör.

Spelare Passningsförsök: Du måste förutsäga hur många passningsförsök (över/under) den angivna spelaren gör.

Spelare Längsta lyckade passning: Du måste förutsäga vilken spelare som gör den längsta lyckade passningen.

Spelare Rushing- och Mottagnings-yards: Du måste förutsäga hur många rushing- och mottagnings-yards (över/under) spelaren gör.

Spelare Kicking-poäng: Du måste förutsäga hur många kicking-poäng (över/under) den angivna spelaren gör.

Spelare Interceptions Kastade: Du måste förutsäga hur många interceptions (över/under) den angivna spelare gör.

Spelare Längsta lyckade mottagning: Du måste förutsäga vilken spelare som ha den längsta lyckade mottagningen.

Spelare Totalt antal Tacklingar: Du måste förutsäga hur många tacklingar (över/under) den angivna spelaren gör.

Spelare Totalt antal Sacks: Du måste förutsäga hur många sacks (över/under) den angivna spelaren gör.

Spelare Passningsyards 1:a halvlek: Du måste förutsäga hur många passningsyards (över/under) den angivna spelaren gör i den första halvleken.

Spelare Passnings-tds 1:a halvlek: Du måste förutsäga hur många passnings-tds (över/under) den angivna spelaren gör i den första halvleken.

Spelare första rush (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilken spelare som gör den första rushen.

Spelare position vid 1:a TD: Du måste förutsäga vilken position den angivna spelaren har vid sin första TD.

Spelare position vid Sista TD: Du måste förutsäga vilken position den angivna spelaren har vid sin sista TD.

QB att göra en interception: Du måste förutsäga om den angivna QB kommer göra en interception.

QB med längsta lyckade passningen (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilken QB som kommer att göra den längsta lyckade passningen.

QB med första lyckade passningen (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilken QB som gör den första lyckade passningen.

Någon QB att passa 300+ yards (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om någon av de angivna QB som kommer passa 300+ yards.

Någon QB att passa 350+ yards (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om någon av de angivna QB som kommer passa 350+ yards.

Någon QB att passa 400+ yards (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om någon av de angivna QB som kommer passa 400+ yards.

Någon spelare att göra 100+ rushing yards (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om någon av de angivna spelarna kommer att göra 100+ rushing yards.

Någon spelare att göra 150+ rushing yards (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om någon av de angivna spelarna kommer att göra 150+ rushing yards.

Någon spelare att göra 100+ mottagna yards (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om någon av de angivna spelarna kommer att göra 100+ mottagna yards.

Någon spelare att göra 150+ mottagna yards (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om någon av de angivna spelarna kommer att göra 150+ mottagna yards.

Spelare med flest mottagna yards (endast angivna spelare – inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilken av den angivna spelarna som gör flest mottagna yards.

Flest passnings-yards Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest passnings-yards.

Flest lyckade passningar Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest lyckade passningar.

Flest Rush yards Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör fler Rush yards.

Flest Mottagna yards Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som får flest mottagna yards.

Flest Mottagningar Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest mottagningar.

Flest Röjningar Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest undanröjningar.

Flest Mål Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest mål.

Flest Markeringar Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest markeringar.

Flest Passnings-tds Spelare 1 vs Spelare 2: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest passnings-touchdowns.

Flest Rushing Yards: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest rushing yards.

Flest Mottagna Yards: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest mottagna yards.

Flest 1st downs: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest 1st downs.

Flest Sacks: Du måste förutsäga vilken av de angivna spelarna som gör flest sacks.

Spelare Totalt antal Passningsförsök (inkl.ÖT): Du måste förutsäga åtminstone hur många passningsförsök den angivna spelaren gör.

Spelare Totalt antal Passningsförsök Över/Under (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om det totala antalet passningsförsök för den angivna spelaren gör är över eller under den angivna linjen.

Spelare Totalt antal Passnings-interceptions (inkl.ÖT): Du måste förutsäga åtminstone hur många passnings-interceptions den angivna spelaren gör.

Spelare Totalt antal Passnings-interceptions Över/Under (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om det totala antalet passnings-interceptions den angivna spelaren gör är över eller under den angivna linjen.

Spelare Totalt antal Tacklingar (inkl.ÖT): Du måste förutsäga åtminstone hur många tacklingar den angivna spelaren gör.

Spelare Totalt antal Tacklingar Över/Under (inkl.ÖT): Du måste förutsäga åtminstone om det totala antalet tacklingar den angivna spelaren gör är över eller under den angivna linjen

Spelare Totalt antal Sacks (inkl.ÖT): Du måste förutsäga åtminstone hur många sacks den angivna spelaren gör.

Spelare Totalt antal Sacks Över/Under (inkl.ÖT): Du måste förutsäga åtminstone om det totala antalet sacks den angivna spelaren gör är över eller under den angivna linjen.

Spelare Totalt antal Interceptions (inkl.ÖT): Du måste förutsäga åtminstone hur många interceptions den angivna spelaren gör.

Spelare Totalt antal Interceptions Över/Under (inkl.ÖT): Du måste förutsäga åtminstone om det totala antalet interceptions den angivna spelaren gör är över eller under den angivna linjen.

Spelare - passnings-yards (över/under): Kommer vald spelare att kasta mer eller mindre än ett förutbestämt antal yards i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - slutförda spelarpass (över/under): Du måste förutse om quarterbacken kommer att kasta över eller under ett visst antal genomförda passningar än det förutbestämda antalet (Inkl. förlängning).

Spelare - passnings-touchdowns (över/under): Du måste förutse om den specificerade spelaren kommer att kasta mer (över) eller färre (under) touchdowns än det förutbestämda antalet (Inkl. förlängning).

Spelare - rushing yards (över/under): Du måste förutse om en specifik spelare kommer att springa mer eller färre yards än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - receiving yards (över/under): Du måste förutse om en specifik spelare kommer att samla mer eller färre receiving yards än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - receiving touchdowns (över/under): Du måste förutse om en specifik spelare kommer att göra fler eller färre touchdowns än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - field goal (över/under): Du måste förutse om en specifik spelare (vanligtvis en kicker) kommer att göra mer eller färre field goals än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - assist (över/under): Du måste förutse om en specifik spelare kommer att göra mer eller färre assisterade tacklingar än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - längsta passningsavslutning (över/under): Du måste förutse om den längsta genomförda passningen av en specifik quarterback är över eller under en viss distans i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - längsta reception (över/under): Du måste förutse om den längsta genomförda mottagningen av en specifik spelare kommer att vara över eller under en viss distans i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - rushing-försök (över/under): Du måste förutse om en specifik spelare kommer att hålla bollen fler eller färre gånger än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Hemmalag/bortalag - antal sacks (över/under): Du måste förutse om det totala antalet sack av hemma- eller bortalaget i en match kommer att vara mer eller mindre än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - längsta rush (över/under): Du måste förutse om det längsta rushing-försöket av en specifik spelare kommer att vara över eller under en viss distans i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - defensiva interceptions (över/under): Du måste förutse om en specifik försvarsspelare kommer att göra mer eller färre interceptions än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - defensiva tacklingar och assist (över/under): Du måste förutse om en specifik försvarsspelare gör mer eller färre kombinerade tacklingar och assist än det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Första touchdown: Vilken spelare gör matchens första touchdown (Inkl. förlängning).

Sista touchdown: Vilken spelare gör matchens sista touchdown (Inkl. förlängning).

Spelare - touchdown: Du måste förutse om en specifik spelare kommer att göra en touchdown när som helst i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - passningar och rushing yards (över/under): Du måste förutse om en specifik spelares totala passning eller rushing yards kommer att vara över eller under det förutbestämda antalet i en match (Inkl. förlängning).

Spelare - fumbles (över/under): Du måste förutse om en specifik spelare kommer att förlora bollen på grund av en fumble ett visst antal gånger i en match (Inkl. förlängning).

Extra poäng: Du måste förutse om ett lag framgångsrikt kommer att konvertera en extra poäng efter en touchdown.

Lagspecialer

Lag 1/Lag 2 punts: Du måste förutsäga hur många punts (över/under) som Lag 1 och Lag 2 gör.

Lag 1/Lag 2 sacks: Du måste förutsäga hur många sacks (över/under) som Lag 1 och Lag 2 gör.

Lag 1/Lag 2 totalt antal field goals: Du måste förutsäga hur många field goals (över/under) som Lag 1 och Lag 2 gör.

Lag 1/Lag 2 totalt antal turnovers: Du måste förutsäga hur många turnovers (över/under) som Lag 1 och Lag 2 gör.

Lag 1/Lag 2 gör poäng på första driven: Du måste om Lag 1/Lag 2 gör poäng på deras första drive.

Lag 1/Lag 2 totalt antal touchdowns: Du måste förutsäga hur många touchdowns (över/under) som Lag 1 och Lag 2 gör.

Lag 1/Lag 2 längsta punt: Du måste förutsäga vem som gör den längsta punten av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 kortaste punt: Du måste förutsäga vem som gör den kortaste punten av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 totala punt-längden: Du måste förutsäga den totala punt-längden (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 netto offensiva yards: Du måste förutsäga hur många netto offensiva yards (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 rushing yards: Du måste förutsäga rushing yards (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 totalt antal 4th down-conversions: Du måste förutsäga hur många 4th down-conversions (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 rushing touchdowns: Du måste förutsäga hur många rushing touchdowns (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 totalt antal poäng 1:a halvlek: Du måste förutsäga hur många poäng (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2 i den första halvleken.

Lag 1/Lag 2 totala field goal-längden: Du måste förutsäga den totala field goal-längden (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 totalt antal 1st downs: Du måste förutsäga hur många 1st downs (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2.

Lag 1/Lag 2 totalt antal 3rd down-conversions: Du måste förutsäga hur många 3rd down-conversions (över/under) som görs av Lag 1 och Lag 2.

Första Lag 1/Lag 2 drive-resultat: Du måste förutsäga vad resultat blir av den första driven för Lag 1/Lag 2.

Första poängspelet Lag 1/Lag 2: Du måste förutsäga vilket det första poängspelet blir för Lag 1/Lag 2.

Lag 1/Lag 2 halvlekar vunna: Du måste förutsäga vilka halvlekar Lag 1/Lag 2 vinner.

Lag 1/Lag 2 quarters vunna: Du måste förutsäga vilka quarters Lag 1/Lag 2 vinner.

Kommer Lag 1/Lag 2 göra fler poäng i: Du måste förutsäga vilken av tidsramarna Lag 1/Lag 2 gör mest poäng i.

1:a halvlek – Lag 1/Lag 2 totalt antal touchdowns: Du måste förutsäga hur många touchdowns (över/under) Lag 1/Lag 2 gör i den första halvleken.

2:a halvlek – Lag 1/Lag 2 totalt antal touchdowns: Du måste förutsäga hur många touchdowns (över/under) Lag 1/Lag 2 gör i den andra halvleken.

1:a halvlek – Lag 1/Lag 2 totalt antal field goals: Du måste förutsäga hur många field goals (över/under) Lag 1/Lag 2 gör i den första halvleken.

2:a halvlek – Lag 1/Lag 2 totalt antal field goals: Du måste förutsäga hur många field goals (över/under) Lag 1/Lag 2 gör i den andra halvleken.

Lag 1/Lag 2 gör poäng först och vinner matchen: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 gör poäng först och vinner matchen.

Lag 1/Lag 2 gör poäng först och förlorar matchen: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 gör poäng först och förlorar matchen.

Lag 1/Lag 2 gör poäng i alla quarters: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 gör poäng i varje quarter.

Lag 1/Lag 2 gör poäng i bägge halvlekarna: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 gör poäng i bägge halvlekarna.

Lag 1/Lag 2 vinner alla quarters: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 vinner varje quarter.

Lag 1/Lag 2 vinner bägge halvlekarna: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 vinner bägge halvlekarna.

Lag 1/Lag 2 får 1st down: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 får 1st down.

Lag som gör längst lyckade field goal: Du måste förutsäga vilket lag som gör det längsta field goalet.

Lag med längsta Kickoff return i matchen: Du måste förutsäga vilket lag som har den längsta kickoff return i matchen.

Lag med längsta spelet från Scrimmage: Du måste förutsäga vilket lag som har det längsta spelet från Scrimmage i matchen.

Lag med flest 3rd Down conversions: Du måste förutsäga vilket lag som har flest 3rd down conversions i matchen.

Lag med flest Offensiva Spel i matchen: Du måste förutsäga vilket av lagen som har flest offensiva spel i matchen.

Lag med flest accepterade Penalty yards i matchen: Du måste förutsäga vilket av lagen som har flest accepterade penalty yards i matchen.

Lag med flest Punts: Du måste förutsäga vilket av lagen som gör flest antal punts i matchen.

Lag med högst poäng i en Quarter: Du måste förutsäga vilket lag som kommer ha högst poäng i en quarter i matchen.

Något av lagen gör poäng 3 gånger i rad: Du måste förutsäga om något av lagen kommer göra poäng minst tre gånger i rad (bonuskick eller 2 pts conversion räknas inte in i det här spelet).

Första laget som avancerar till red zone: Du måste förutsäga vilket av lagen som når red zone först.

Första laget som gör poäng inifrån red zone: Du måste förutsäga vilket av lagen som gör poäng först inifrån red zone.

Lag med störst bollinnehav: Du måste förutsäga vilket lag som har flest bollinnehav i matchen.

Lag med längsta touchdown: Du måste förutsäga vilket av lagen som har den längsta touchdownen i matchen.

Lag som gör första touchdown: Du måste förutsäga vilket av lagen som gör den första touchdownen i matchen.

Lag som gör sista touchdown: Du måste förutsäga vilket av lagen som gör den sista touchdownen i matchen.

Lag som begår den första turnover: Du måste förutsäga vilket lag som begår den första turnover i matchen.

Lag som inte begår någon turnover: Du måste förutsäga vilket lag som inte begår någon turnover i matchen.

Lag som vinner slantsinglingen: Du måste förutsäga vilket lag som vinner slantsinglingen.

Första laget som puntar: Du måste förutsäga vilket lag som puntar först.

Första laget som puntar 3 gånger: Du måste förutsäga vilket lag som först puntar tre gånger.

Vilket lag har längst punt brutto: Du måste förutsäga vilket lag som har längst punt brutto i matchen.

Lag med längst Punt-retur i matchen: Du måste förutsäga vilket lag som har den längsta punt-returen i matchen.

Lag med kortaste touchdownen: Du måste förutsäga vilket lag som har den kortaste touchdownen i matchen.

Lag med längsta driven (yards) som resulterar i en touchdown: Du måste förutsäga vilket lag som har den längsta driven (i yards) som resulterar i en touchdown.

Lag med längsta driven (yards) som resulterar i ett field goal: Du måste förutsäga vilket lag som har den längsta driven (i yards) som resulterar i ett field goal.

Lag som gör sista field goalet: Du måste förutsäga vilket lag som gör det sista field goalet.

Första laget som får en 1st Down: Du måste förutsäga vilket lag som får den första 1st down.

Lag som begår den Första Turnovern i matchen: Du måste förutsäga vilket lag som begår den första turnovern i matchen.

Lag med längst field goal: Du måste förutsäga vilket lag som har det längsta field goalet i matchen.

Lag som begår första accepterade penalty: Du måste förutsäga vilket lag som begår den första accepterade penaltyn.

Lag som har flest passing yards: Du måste förutsäga vilket lag som har flest passing yards.

Lag som har flest rushing yards: Du måste förutsäga vilket lag som har flest rushing yards.

Lag som begår flest turnovers: Du måste förutsäga vilket lag som begår flest turnovers.

Sista Laget som gör poäng i 1:a Halvlek: Du måste förutsäga vilket lag som gör den sista poängen i 1:a halvlek.

Lag som gör X:e Touchdown: Du måste förutsäga vilket lag som gör X:e touchdown.

Kommer Lag 1/Lag 2 göra poäng på deras första drive: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 kommer göra poäng på deras första drive.

X:e quarter – Lag 1/Lag 2 totalt antal touchdowns: Du måste förutsäga hur många touchdowns (över/under) Lag 1 och Lag 2 gör i quarter X.

X:e quarter – Lag 1/Lag 2 totalt antal field goals: Du måste förutsäga hur många field goals (över/under) Lag 1 och Lag 2 gör i quarter X.

Första laget som korsar 50 yardslinjen: Du måste förutsäga vilket lag som avancerar över 50 yardslinjen först.

Lag som har kortast field goal: Du måste förutsäga vilket lag som har kortast field goal.

Lag med lägst poäng i en Quarter: Du måste förutsäga vilket lag som kommer ha lägst poäng i en quarter i matchen.

Lag med första coach challenge: Du måste förutsäga vilket lag som har den första coach challenge.

Lag med första timeout: Du måste förutsäga vilket lag som tar timeout först.

Största ledning (något av lagen) Ö/U: Du måste förutsäga den största ledningen i matchen (över/under) av något av lagen.

Kommer laget som vinner slantsinglingen vinna matchen: Du måste förutsäga om laget som vinner slantsinglingen även vinner matchen.

Kommer Lag 1/Lag 2 att vinna slantsinglingen och vinna matchen: Du måste förutsäga om Lag 1/Lag 2 vinner slantsinglingen och även vinner matchen.

Kommer båda lagen ha ledningen i 1:a halvlek: Du måste förutsäga om båda lagen kommer ha ledningen i den 1:a halvleken.

Kommer båda lagen ha ledningen i 2:a halvlek: Du måste förutsäga om båda lagen kommer ha ledningen i den 2:a halvleken.

Kommer båda lagen ha ledningen i 4:e quartern: Du måste förutsäga om båda lagen kommer ha ledningen i den 4:e quartern.

Lag som gör poäng först vinner: Du måste förutsäga om laget som gör poäng först även vinner matchen.

Lag som gör poäng sist vinner: Du måste förutsäga om laget som gör poäng sist även vinner matchen.

Något av lagen som gör poäng 4 gånger i rad: Du måste förutsäga om något av lagen gör poäng 4 gånger i rad.

Båda lagen gör en touchdown i bägge halvlek: Du måste förutsäga om båda lagen gör åtminstone en touchdown i bägge halvlek.

Båda lagen gör två touchdowns i bägge halvlek: Du måste förutsäga om båda lagen gör åtminstone två touchdowns i bägge halvlek.

Något av lagen gör 40+ poäng: Du måste förutsäga om något av lagen gör 40+ poäng.

3 Poängspel i rad av något av lagen (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om något av lagen kommer göra poäng tre gånger i rad i matchen (inkl.ÖT).

Kommer Lag 1/Lag 2 att göra poäng på Första Driven: Du måste förutsäga om Lag 1 eller Lag 2 kommer göra poäng på deras första drive.

Båda Lagen gör 19.5 / 24.5 / 29.5 (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om båda lagen gör 19.5 eller 24.5 eller 29.5 poäng i matchen (inkl.ÖT).

Hemmalag/bortalag - antal poäng: Hur många poäng gör båda lagen i en match.

Hemmalag/bortalag - antal offensiva yards: Du måste förutse den kumulativa yardage som hemma- eller bortlaget får i en match (Inkl. förlängning).

Hemmalag/bortalag - Antal rush touchdowns: Du måste förutse det totala antalet rushing touchdowns som görs av hemma- eller bortlaget i en match (Inkl. förlängning).

Övriga Statistiska Marknader

Längst field goal i matchen: Du måste förutsäga längsta field goalet i matchen (över/under).

Kortaste field goal i matchen: Du måste förutsäga kortaste field goalet i matchen (över/under).

Resultat av Första driven (inkl.ÖT): Du måste förutsäga resultatet av den första driven.

Första offensiva spelet i matchen (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vilket som blir det första offensiva spelet i matchen.

Totalt antal accepterade penalties: Du måste förutsäga det totala antalet accepterade penalties (över/under) i matchen.

Totalt antal passnings-försök: Du måste förutsäga det totala antalet passnings-försök (över/under) i matchen.

Totalt antal lyckade passningar: Du måste förutsäga det totala antalet lyckade passningar (över/under) i matchen.

Totalt antal passnings-yards: Du måste förutsäga det totala antalet passnings-yards (över/under) i matchen.

Totalt antal 1st downs: Du måste förutsäga det totala antalet 1st downs (över/under) i matchen.

Totalt antal punts: Du måste förutsäga det totala antalet punts (över/under) i matchen.

Totalt antal TD's (2-vägs): Du måste förutsäga det totala antalet touchdowns (över/under) i matchen.

Totalt antal interceptions: Du måste förutsäga det totala antalet interceptions (över/under) i matchen.

Totalt antal defensiva tacklingar: Du måste förutsäga det totala antalet defensiva tacklingar (över/under) i matchen.

Längst touchdown i matchen: Du måste förutsäga längsta touchdown i matchen (över/under).

Kortast touchdown i matchen: Du måste förutsäga kortaste touchdown i matchen (över/under).

X:e quartern – totalt antal touchdowns: Du måste förutsäga det totala antalet touchdowns (över/under) i X:e quartern.

1:a Halvlek – field goals: Du måste förutsäga det totala antalet field goals (över/under) i den 1:a halvleken.

X:e quartern – field goals: Du måste förutsäga det totala antalet field goals (över/under) i den X:e quartern.

Totala tröjnummer för touchdown scorers (2-poängs conversion gäller inte): Du måste förutsäga vad det totala tröjnummer för touchdown scorers (över/under) blir i matchen.

Blir det en missad extra poäng efter en touchdown? (Endast spark): Du måste förutsäga om det blir en missad extra poäng efter en touchdown (endast spark).

Kommer matchen vinnas med exakt 3 poäng: Du måste förutsäga om matchen kommer vinnas med exakt 3 poäng.

Kommer det blir en 2-pt conversion: Du måste förutsäga om det blir en 2-pt conversion.

Kommer matchen stå oavgjord efter 0-0: Du måste förutsäga om matchen är oavgjord efter 0-0.

Totalt antal TD's 3-vägs: Du måste förutsäga det totala antalet touchdowns (över/under) i matchen.

Första poängmetod 3-vägs: Du måste förutsäga den första poängmetoden (3-vägs).

Första poängmetod 6-vägs: Du måste förutsäga den första poängmetoden (6-vägs).

Första turnover-metoden 3-vägs: Du måste förutsäga den första turnover-metoden (3-vägs).

Första offensiva spelet i matchen: Du måste förutsäga det första offensiva spelet i matchen.

Sista poängmetoden: Du måste förutsäga den sista poängmetoden.

Resultat av den första coach challenge: Du måste förutsäga resultatet av den första coach challenge.

Hur många spelare kommer ha ett passnings-försök: Du måste förutsäga hur många spelare (över/under) som kommer ha ett passnings-försök.

Vilket lag har flest first downs: Du måste förutsäga vem som kommer ha flest 1st downs.

Blir det en Safety: Du måste förutsäga om det blir en Safety i matchen.

Lyckad 2 poängs conversion: Du måste förutsäga om det blir en lyckad 2 poängs conversion.

Halvtid – Totalt antal låtar: Du måste förutsäga hur många låtar som spelas i halvtid.

Tröjnummer på första touchdown göraren: Du måste förutsäga tröjnumret på första touchdown göraren.

Totala längden på Punt brutto: Du måste förutsäga det totala antalet yards för punts brutto (över/under) i matchen.

Längden (Yards) på den längsta driven: Du måste förutsäga längden på den längsta driven (över/under) i matchen.

Netto yards avancerade på opening drive: Du måste förutsäga hur många netto yards på matchens första drive (över/under).

Första poängen yards: Du måste förutsäga hur många yards för den första poängen (över/under).

Första touchdown yards: Du måste förutsäga hur många yards för första touchdown (över/under).

Avstånd för 1:a lyckade field goal: Du måste förutsäga avståndet för första lyckade field goal (över/under) i matchen.

Totalt antal field goal yards: Du måste förutsäga det totala antalet field goal yards (över/under) i matchen.

Totalt antal 3rd down conversions: Du måste förutsäga det totala antal 3rd down conversions (över/under) i matchen.

Totalt antal 4th down conversions: Du måste förutsäga det totala antal 4th down conversions (över/under) i matchen.

Totalt antal kickoffs: Du måste förutsäga det totala antalet kickoffs (över/under) i matchen.

Totalt antal offensiva yards (netto): Du måste förutsäga det totala antalet offensiva yards netto (över/under) i matchen.

Hur många spelare kommer ha passnings-försök: Du måste förutsäga hur många spelare (över/under) som kommer ha passnings-försök.

Hur många spelare med mottagningar: Du måste förutsäga hur många spelare (över/under) som har mottagningar.

Hur många spelare kommer ha ett rushing-försök: Du måste förutsäga hur många spelare (över/under) som kommer ha ett rushing-försök.

Totalt antal rushing-försök: Du måste förutsäga det totala antalet rushing-försök (över/under) i matchen.

Totalt antal TD yards: Du måste förutsäga det totala antalet touchdown yards (över/under) i matchen.

Totalt antal touchdown-passningar: Du måste förutsäga det totala antalet touchdown-passningar (över/under) i matchen.

Största ledningen i matchen: Du måste förutsäga vilken blir den största ledningen (över/under) i matchen.

Flest antal completions i rad av någon startande QB: Du måste förutsäga vem som har flest antal completions i rad av de startande QB.

Kommer slantsinglingen att bli utförd korrekt: Du måste förutsäga om slantsinglingen utförs korrekt första gången.

Kommer den första kickoff att resultera i en touchback: Du måste förutsäga om den första kickoff resulterar i en touchback.

Kommer någon spark att träffa målställningen: Du måste förutsäga om någon spark träffar målställningen.

Kommer det vara en octopus i matchen: Du måste förutsäga om en octopus förekommer i matchen. En octopus innebär att en spelare gör en touchdown, och följer upp den med en lyckad 2-poängs conversion.

Kommer någon punt att resultera i en touchback: Du måste förutsäga om någon punt resulterar i en touchback.

Kommer någon punt att blockas: Du måste förutsäga om någon punt kommer att blockas.

Kommer det vara någon fake punt eller fake FG: Du måste förutsäga om det blir en fake punt eller fake field goal.

Kommer en punt att returneras för en touchdown: Du måste förutsäga om en punt kommer att returneras för en touchdown.

1:a Drive – Field goal görs: Du måste förutsäga om det blir ett field goal på den första driven.

Något av lagen gör touchdown på deras första Drive: Du måste förutsäga om något av lagen gör en touchdown på deras öppnande drive.

Offensiv poäng på 1:a driven i matchen: Du måste förutsäga om det blir en offensiv poäng i den 1:a driven i matchen.

1:a field goal – innan eller efter 14:00 förflutit: Du måste förutsäga om det första field goalet kommer att göras före eller efter 14:00 gångna.

1:a poängen – innan eller efter 07:00 förflutit: Du måste förutsäga om den första poängen kommer att göras före eller efter 07:00 gångna.

1:a touchdown – innan eller efter 10:00 förflutit: Du måste förutsäga om den första touchdownen kommer att göras före eller efter 10:00 gångna.

Kommer det bli ett lyckat field goal i alla fyra quarters: Du måste förutsäga om det blir (minst) ett lyckat field goal i alla fyra quarters.

Första poängen i matchen är en touchdown: Du måste förutsäga om den första poängen i matchen är en touchdown.

Blir det en poänglös quarter: Kommer någon quarter vara poänglös.

Blir det ett misslyckat FG/XP: Du måste förutsäga om det blir ett misslyckat field goal eller extra poäng i matchen.

Blir det en Pick 6: Du måste förutsäga om det blir en pick 6 i matchen. En pick 6 innebär att en interception resulterar i en touchdown.

Special Team eller Defensive Team Touchdown: Du måste förutsäga om det blir en touchdown från special team eller från defensive team.

Kommer Long Snapper göra en assist eller registrera en tackling: Du måste förutsäga om någon long snapper kommer tackla eller få en assist.

Kommer någon spelare bli utvisad: Du måste förutsäga om en spelare blir utvisad.

Kommer det bli en flea-flicker: Du måste förutsäga om det blir en flea-flicker i matchen.

Kommer en kick-off att resultera i en touchdown: Du måste förutsäga om en kick-off resulterar i en touchdown.

Poäng i de sista 2 minutrarna av 1:a Halvlek: Du måste förutsäga om det blir poäng i de sista två minuterna av 1:a halvlek.

Blir det en 4:a quarter comeback: Du måste förutsäga om det blir en 4:e quarter comeback.

Sista spelet blir en QB-knäböjning: Du måste förutsäga om det sista spelet blir en QB-knäböjning.

Blir det poäng i det sista spelet i matchen: Du måste förutsäga om det blir poäng i det sista spelet i matchen.

Blir sista spelet i matchen en Quarterback Rush: Du måste förutsäga om det sista spelet i matchen blir en quarterback rush.

Flest 1st downs: Du måste förutsäga vem som gör flest 1st downs.

Längd på Nationalsången: Du måste förutsäga längden på nationalsången.

Resultat av slantsinglingen: Du måste förutsäga resultatet av slantsinglingen.

Färg på Gatorade som hålls över den vinnande head coach: Du måste förutsäga vilken färg som Gatorade har som hålls över den vinnande coachen.

Vem kommer Super Bowl MVP att tacka först: Du måste förutsäga vem Super Bowl MVP kommer tacka först.

MVPs Position: Du måste förutsäga vilken position MVP har.

1:a Poängspelet: Du måste förutsäga vad det första poängspelet blir.

Kommer den första kickoffen att resultera i en touchdown: Du måste förutsäga om den första kickoffen resulterar i en touchdown.

Quarter med första touchdown: Du måste förutsäga vilken quarter som har första touchdown.

1:a Turnover i Matchen blir: Du måste förutsäga vad den första turnover blir i matchen.

Totalt antal touchdowns – Exakt: Du måste förutsäga exakt hur många touchdowns det blir i matchen.

Amerikansk Fotboll Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights:

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Division/Konferensvinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna divisionen eller konferensen enligt tävlingens officiella ranking.

Grundsäsongsvinster - Lag: Du måste förutsäga hur många vinster (över/under) det nämnda laget kommer att få enligt den officiella rankningen av tävlingen.

Tar de sig till slutspelet - Lag: Du måste förutsäga om det nämnda laget når slutspelet för den givna turneringen enligt den officiella tävlingen.

Topp 4, Topp 6, Topp 8, Topp 10: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att sluta i respektive topposition när tävlingen avslutas.

Draft X:e Val: Du måste förutsäga vem som kommer att vara det X:e valet i den nämnda draften.

Draftposition - Spelare: Du måste förutsäga vilken position den nämnda spelaren kommer att få i den nämnda draften.

H2H - Rätt matchserieresultat: Du måste förutsäga det slutliga resultatet av matchserien mellan de två angivna lagen. För rapporteringsskäl anses endast officiella webbplatser för varje tävling giltiga.

H2H - När kommer matchserien att sluta: Du måste förutsäga hur många matcher i matchserien mellan de två angivna lagen kommer spelas. För rapporteringsskäl anses endast giltiga webbplatser för varje tävling giltiga.

H2H - Vinnare: Du måste förutsäga vilket av de två angivna lagen som kvalificerar sig i den givna kvalificeringsfasen eller slutspelet.

Utmärkelser - Mest värdefulla spelare: Du måste förutsäga vem som vinner den mest värdefulla spelarutmärkelsen för den aktuella säsongen.

Utmärkelser - Bäste Offensive Rookie för året: Du måste förutsäga vem som blir Årets Offensive Rookie för den aktuella säsongen.

Utmärkelser - Bäste Defensive Rookie för året: Du måste förutsäga vem som blir Årets Defensive Rookie för den aktuella säsongen.

Att nå Super Bowl: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att nå Superbowl (Ja) eller inte (Nej) under turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Lag - Position i Draften: Du måste förutsäga vilken position det aktuella laget kommer ha i den nämnda draften.

Super Bowl - Vinnande konferens: Du måste förutsäga vilken konferens vinnaren av Super Bowl kommer ifrån.

Super Bowl - Vinnande division: Du måste förutsäga vilken division vinnaren av Super Bowl kommer ifrån.

Super Bowl - Lag att vinna slantsinglingen: Du måste förutsäga vilket lag som vinner slantsinglingen i Super Bowl.

Super Bowl - MVP: Du måste förutsäga vilken spelare som kommer att bli MVP i Super bowl.

Tid för första Poängen (minuter): Du måste förutsäga när den första poängen görs (minut).

Totalt antal 1st Downs (inkl.ÖT): Du måste förutsäga det totala antalet 1st downs i matchen (inkl.ÖT).

Safety (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om det blir en safety i matchen (inkl.ÖT).

Special Team eller Defensive Team Touchdown (inkl.ÖT): Du måste förutsäga om det blir en touchdown från special team eller från defensive team (inkl.ÖT).

Vilket lag har flest first downs (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vem som kommer ha flest 1st downs (inkl.ÖT).

Big Win Little Win: Du måste förutsäga om hemma- eller bortalaget vinner med 14+ poäng (big win) eller med 1-13 poäng (little win).

BASEBOLL

BASEBOLLREGLER

MLB-ligan (eller övriga Basebolligor) för baseball: Moneyline (Vinnaremarknaden) anses vara avgjort om ligans funktionärer anser att spelet är färdigt och om:

1) minst 5 innings är avslutade

ELLER

2) 4,5 innings är avslutade och hemmalaget (eller laget som slår som tvåa) leder. I alla andra fall rättas spel som ogiltiga.

För att undvika tvivel betraktas alla andra marknader som avgjorda om:

1) minst 9 innings är avslutade

ELLER

2) 8,5 innings är avslutade och hemmalaget (eller laget som slår som tvåa) leder.

I alla andra fall rättas spel som ogiltiga. I händelse av att en Mercy-regel åberopas kommer alla spel att gälla för poängställningen vid det tillfället.

MLB-ligan för baseball (eller andra Basebolligor), alla **Pitcher-linjer** (PL-marknader för Moneyline, Spread (Handikapp) och Totals (Totalt antal runs)) är ogiltiga vid ändring av listan för startande pitcher. Spel som placeras på Pitcher-linjemarknaderna kommer att innehålla indikationen (PL) på spelsidans sidor. Om (PL)-indikatorn inte är synlig på spelkupongen placeras insatsen på aktionslinjen (Action Line) och den kommer att rättas i därefter. Aktionslinjer (Action Lines) rättas baserat på resultatet av eventet oavsett eventuella förändringar av pitchers. Alla nya erbjudna pitcher-linjer följer ovanstående regler. Aktionslinjer följer de allmänna reglerna med undantag för **MLB (eller andra Basebolligor)**, som ovan.

I baseball och i händelse av en **7-inning-match** betraktas alla marknader som avgjorda om:

1) minst 7 innings är avslutade

ELLER

2) 6,5 innings är avslutade och hemmalaget (eller laget som slår som tvåa) leder.

Undantag är Moneyline (Matchvinnare) som anses vara avgjort om:

1) minst 5 innings är avslutade

ELLER

2) 4,5 innings är avslutade och hemmalaget (eller laget som slår som tvåa) leder.

I alla andra fall rättas spel som ogiltiga.

Huvudmarknader

Money Line (1-2) (inkl. Extra innings): Du måste förutsäga vinnaren av matchen, oavsett startpitcher.

Handikapp (inkl. Extra innings): Du måste förutsäga vinnaren under ordinarie tid i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchresultatet, inklusive eventuella extra innings.

Totalt antal runs (inkl. Extra innings): I detta spel måste du ange det totala antalet runs som uppnåts av båda lagen.

Totalt antal runs Hemma (inkl. Extra innings): I detta spel måste du ange det totala antalet runs som uppnås av hemmalaget.

Totalt antal runs Borta (inkl. Extra innings): I detta spel måste du ange det totala antalet runs som uppnås av bortalaget.

Totalt antal hits (inkl. Extra innings): I detta spel måste du ange det totala antalet hits som uppnås av båda lagen.

Totalt antal hits Hemma (inkl. Extra innings): I detta spel måste du ange det totala antalet hits som uppnås av hemmalaget.

Totalt antal hits Borta (inkl. Extra innings): I detta spel måste du ange det totala antalet hits som uppnås av bortalaget.

Vinner nuvarande inning eller nästa inning: Den första och andra delen av den angivna inningsen måste slutföras, förutom när laget som slår som tvåa leder när spelet avbryts eller överges.

Totalt antal runs i X:e inningsen: Den första och andra delen av den specifika inningsen måste ha slutförts, såvida inte spelet redan har bestämts.

Rätt Resultat i den aktuella inningsen eller nästa inning: Den första och andra delen av den specifika inningsen måste ha slutförts, såvida inte spelet redan har bestämts.

Marknad för aktuell inning / Hit i ½-inning eller nästa inning: Den första och andra delen av den specifika inningsen måste slutföras såvida inte en run har genomförts eller en hit har genomförts när spelet avbryts eller överges.

Lag att få flest hits i den aktuella inningen eller nästa inning: Den första och andra delen av den specifika inningen måste ha slutförts, såvida inte spelet redan har bestämts.

Totalt antal hits i pågående inning eller nästa inning eller totalt antal runs i aktuell inning eller nästa inning: Den första och andra delen av den specifika inningen måste ha slutförts, såvida inte spelet redan har avgjorts.

Leder efter xx innings: Matchen måste ha slutförts i inning xx för att spelet ska vara giltigt. Om xx innings inte slutförts, kommer spel att rättas som ogiltiga.

'Race till xx'-marknader / Totalt antal runs Lag / Totalt antal hits Lag: 8½-inningsregeln kommer att gälla, såvida inte spelet redan har avgjorts.

Om en match når oavgjort och en vinnare krävs, kommer spel på "Race till xx"-marknaderna att rättas som ogiltiga. Till exempel, om ett MLB-spel avbryts eller överges, eller avbryts med en 3-3-resultat efter 10 innings, kommer spel på race till 4,5,6,7 att rättas som ogiltiga.

Nästa lag som gör en run: Om matchen avbryts räknas alla spel på runs som redan har gjorts. Spel på nästa race till vid tidpunkten för spelavbrott eller att matchen överges, blir ogiltiga.

Vinstmarginal: 8½-inningsregeln gäller. Innehåller ytterligare inningar för **MLB (Major League Baseball) (eller andra Basebolligor)**. För **MLB (eller andra Basebolligor)**, ett spel som slutar oavgjort, kommer spel som inte erbjuder ett oavgjort alternativ bli ogiltiga. I händelse av icke-MLB-event där matchen kan sluta oavgjort, är det alternativet tillgängligt.

VIKTIGT: Vi rekommenderar att du överväger följande exempel på Vinstmarginal-marknaden i vårt live-spel. Vår plattform kan visa marknaden enligt följande: +3 (race), -3 (race) Där tecknet (+) betyder hemmalaget och tecknet (-) bortagal, > = + 3 och < = - 3 där det första betyder över eller lika med 3 hemmalagsruns och det andra under eller lika med 3 bortagalruns.

När kommer första run att göras (inkl. Extra innings): Förutse vilken inning första run kommer att göras.

Vinnare & totalt antal runs: Denna spelmarknad kombinerar två huvudbettmarknader där du måste förutsäga vem som vinner matchen och hur många totala runs (över/under) som kommer att göras i matchen.

Flest antal runs i följd av båda lagen: Du måste förutsäga vilket lag som gör flest runs i rad.

Exakt antal runs i inning med flest runs: Du måste förutsäga det exakta antalet runs i inningen med flest runs.

Runintervall (inkl. Extra innings): Du måste förutsäga ett intervall inom vilket det totala antalet runs för eventet kommer att vara.

Resultat av x:e pitch/kast: Du måste förutsäga resultatet av nämnda pitch/kast.

Hit på x:e pitch/kast: Du måste förutsäga om det kommer en hit på den nämnda pitchen/kastet eller inte.

Home run på x:e pitch/kast: Du måste förutsäga om det kommer att finnas en home run på den nämnda pitchen/kastet eller inte.

totalt antal baser: är strikt vad som kommer från batter som singlar, dubblar, triples eller home runs. Totala baser - En home run är fyra totala baser, en triple är tre, en dubbel är två och en singel är ett. Walks, bli

träffad av pitcher (HBP), stjäla en bas via error eller en fielder's choice räknas INTE mot det totala bas-props - endast träffar.

*Totala baser beräknas genom att lägga till alla träffar en spelare gör som följande: Singel = 1 bas, Dubbel = 2, Triple = 3, Home run = Endast dessa räknas.

Inningmarknader

X:e inning - 1X2: Förutse resultatet av den nämnda inningen.

X:e inning - Totalt antal runs: I detta spel måste du ange det totala antalet runs som uppnåtts av båda lagen i nämnda inning.

X:e inning - Lag att göra en run: Du måste förutsäga vilket lag som gör en run i den nämnda inningen.

X:e inning - Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av den nämnda inningen att lägga till eller subtrahera den angivna spridningen till matchens resultat.

X:e inning - Totalt antal hits: Du måste förutsäga det totala antalet hits för den nämnda inningen.

X:e inning - Totalt antal hits Lag: Du måste förutsäga det totala antalet hits för hemmalaget eller bortalaget för den nämnda inningen.

Innings 1 till 5 - 1X2: Förutse resultatet av innings 1 till 5.

Innings 1 till 5 - Totalt antal runs: I detta spel måste du ange det totala antalet runs som uppnåtts av båda lagen i innings 1 till 5.

Innings 1 till 5 - Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av innings 1 till 5 att lägga till eller subtrahera den angivna spridningen till resultatet av matchen.

Innings 1 till 5 - Totalt antal hits: Du måste förutsäga det totala antalet hits för innings 1 till 5.

Innings 1 till 5 - Totalt antal hits Lag: Du måste förutsäga det totala antalet hits för hemmalaget eller bortalaget för innings 1 till 5.

Lag för att vinna flest innings: Du måste förutsäga vilket lag som vinner flest innings i matchen.

Lag med högst inning-runs: Du måste förutsäga vilket lag som får högst antal runs i en enda inning (eller om det blir oavgjort).

Kommer det att krävas en extra inning: Förutse om eventet (ja/nej) kommer att ha extra innings.

Första X innings 1x2 & 1x2 (inkl. Extra innings): Du måste förutsäga resultatet av de första X inningsen, liksom resultatet i slutet av matchen.

Båda lagen över x.5 runs (inkl. Extra innings): Du måste förutsäga om båda lagen gör fler än X runs i matchen eller inte.

Race till X runs (inkl. Extra innings): Du måste förutsäga vilket lag som kommer först till X runs, inklusive extra innings.

Kommer hemmalaget behöva slå i 9:e inningen: Du måste förutsäga om hemmalaget kommer att slå i nionde inningen.

Totalt antal runs-lösa innings: Du måste förutsäga hur många innings som slutar utan runs (0-0).

Högsta runs-inning: Du måste förutsäga vilken som kommer att bli inningen med högst runs.

När kommer matchen att avgöras: Du måste förutsäga i vilken inning matchen kommer att avgöras.

Nästa inning Hit (ja/nej): Du måste förutsäga om det blir en hit i nästa inning.

X:e inning Hit (ja/nej): Du måste förutsäga om det blir en hit i X:e inning.

Baseboll Spelarspecialer

För Spelarspecialer gäller: Om en spelare inte är med i startuppställningen kommer alla spel att bli ogiltiga.

Spelare strikeouts: Du måste förutsäga antalet strikeouts den specifika spelaren kommer att göra.

Spelare strikeouts (åtminstone): Du måste förutsäga åtminstone hur många strikeouts den specifika spelaren kommer att göra.

Spelare hits (åtminstone): Du måste förutsäga åtminstone hur många hits den specifika spelaren kommer att göra.

Spelare totalt antal baser (åtminstone): Du måste förutsäga åtminstone hur många baser den specifika spelaren kommer att nå.

Spelare hits + runs + rbi's: Du måste förutsäga mängden kombinerade hits, runs och rbi's som den specifika spelaren kommer att göra.

Spelare hits + runs + rbi's (åtminstone): Du måste förutsäga åtminstone hur många kombinerade hits, runs och rbi's som den specifika spelaren kommer att göra.

Spelare home runs (åtminstone): Du måste förutsäga åtminstone hur många home runs den specifika spelaren kommer att göra.

Head-to-head totalt antal baser: Du måste förutsäga vilken av de nämnda spelarna som når flest antal baser i matchen.

Head-to-head strikeouts: Du måste förutsäga vilken av de nämnda spelarna som gör flest strikeouts i matchen.

Spelare hits + totalt antal baser: Du måste förutsäga mängden kombinerade hits och totalt nådda baser som den specifika spelaren kommer att göra.

Spelare totalt antal baser + runs + rbi's: Du måste förutsäga mängden kombinerade totalt nådda baser, runs och rbi's som den specifika spelaren kommer att göra.

Batter Hits: Du måste förutsäga hur många hits den angivna spelaren har.

Batter Totalt antal Baser: Du måste förutsäga hur många baser den angivna spelaren registrerar.

Pitcher Strikeouts: Du måste förutsäga hur många strikeouts den angivna pitchern registrerar.

Resultat av X:e Spelares N:e gång vid utslagsplatsen: Du måste förutsäga resultatet av X:e spelarens N:e gång vid utslagsplatsen.

X:e Spelare att Strikeout N:e gången vid utslagsplatsen: Du måste förutsäga om den x:e spelaren gör en strikeout i hans N:e gång vid utslagsplatsen.

Flest antal Baser: Du måste förutsäga vilket lag som registrerar flest antal baser.

Flest antal Strikeouts: Du måste förutsäga vilket lag som registrerar flest strikeouts.

Baseboll Extra-marknader

Vilken hastighet kommer nästa pitch att kastas med?

Du måste förutse hastigheten som pitchern kommer att kasta bollen i en specifik pitch. Det finns fem möjliga resultat: Mindre än 80 mph, mellan 80-89 mph, mellan 90-95 mph, mellan 96-99 mph, mer än 99 mph.

Pitch resultat

1. Catcher-interferens kommer att ogiltigförklara alla pitch-resultatmarknader.
2. Överträdelse av pitch clock från pitchern eller batter kommer att ogiltigförklara alla pitch-resultatmarknader.
3. Pitch-hastighet och pitch-typ-resultat baseras på den officiella statistiken från ligans styrande organ.

Vad blir nästa pitch-typ: Du måste förutse vilken typ av kast pitchern kommer att kasta i en specifik pitch. Det finns sju möjliga resultat: Fastball, cutter, sinker, curve, slider, changeup, annat.

Pitch resultat.

1. Catcher-interferens kommer att ogiltigförklara alla pitch-resultatmarknader.
2. Överträdelse av pitch clock från pitchern eller batter kommer att ogiltigförklara alla pitch-resultatmarknader.
3. Pitch-hastighet och pitch-typ-resultat baseras på den officiella statistiken från ligans styrande organ. Sweepers och slurves blir utbetalda som sliders. Någon annan pitch som inte är nämnd i spelmarknaden klassificeras som "övriga".

Vad blir at-bat-resultatet: Du måste förutse resultatet av den nämnda batter i den nämnda plate appearance. Det finns nio möjliga utfall: homerun, strikeout, looking, single, triple, flyout, walk, strikeout swinging, double, ground-out.

At-Bat-resultat.

1. At-Bat måste inträffa i den angivna inningen mot den angivna pitchern. Om inte, spel blir ogiltiga.
2. Om inningen slutar innan At-Bat-slutet (d.v.s. baserunner, fångad eller plockas bort), kommer spelet att ogiltigförklaras.
3. Spel kommer att ogiltigförklaras i händelse av en automatisk avsiktlig walk.
4. Catcher-interferens kommer att betals som en "reach on error".

Vad blir nästa pitch: Du måste förutse resultatet av det specifika pitch-kastet. Det finns tre möjliga utfall: strike, ball, inplay-hit, inplay-out.

Pitch-resultat:

1. Catcher-interferens kommer att ogiltigförklara alla pitch-resultatmarknader.
2. Överträdelse av pitch clock från pitchern eller batter kommer att ogiltigförklara alla pitch-resultatmarknader.
3. Pitch-hastighet och pitch-typ-resultat baseras på den officiella statistiken från ligans styrande organ.

Baseboll Långtidsspel/Vinnarspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Division / Konferensvinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna divisionen eller konferensen enligt tävlingens officiella ranking.

Grundsäsongsvinster - Lag: Du måste förutsäga hur många vinster (över/under) det nämnda laget kommer att samla under grundsäsongen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

H2H - Rätt matchserieresultat: Du måste förutsäga det slutliga resultatet av matchserien mellan de två angivna lagen. För rapporteringsskäl anses endast officiella webbplatser för varje tävling giltiga.

H2H - När kommer matchserien att sluta: Du måste förutsäga hur många matcher i matchserien mellan de två angivna lagen kommer spelas. För rapporteringsskäl anses endast giltiga webbplatser för varje tävling giltiga.

H2H - Vinnare: Du måste förutsäga vilket av de två angivna lagen som kvalificerar sig i den givna kvalificeringsfasen eller slutspelet.

Tar de sig till slutspelet - Lag: Du måste förutsäga om det nämnda laget når slutspelet för den givna turneringen enligt den officiella tävlingen.

Topp 4, Topp 6, Topp 8, Topp 10: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att sluta i respektive topposition när tävlingen avslutas.

RUGBY

Om inte annat anges, beräknas alla spel på Rugby-matcher för 80 minuters spel, inklusive tilläggstid som lagts till av domaren. Om en match avbryts innan slutet av ordinarie tid kommer alla spel i den matchen att ogiltigförklaras, förutom de marknader som redan har avgjorts.

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Dubbelchans: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns tre möjliga resultat: 1X (i slutet av matchen, hemmalaget vinner eller spelar oavgjort), X2 (i slutet av matchen, bortlaget vinner eller spelar oavgjort), 12 (i slutet av matchen vinner hemmalaget eller bortlaget).

Draw no bet (DNB): denna spelmarknad består av följande, för att ett spel ska vinna, måste det finnas ett vinnande lag, vilket innebär att pengarna betalas tillbaka om matchen slutar oavgjort. Till exempel, om en slutresultat resulterar i ett oavgjort resultat, kommer spelet att avgöras som ogiltigt.

Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga matchens slutresultat med hänsyn till handikappet inom parentes. Det rätta resultatet läggs till eller subtraheras från de poäng som föreslås i handikappet, och efter den uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortlaget.

Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga matchens slutresultat med hänsyn till handikappet inom parentes.

Exempelvis indikerar (0: 1) att bortlaget har en poängfördel, som för (1: 0) indikerar att hemmalaget har en poängfördel.

Totalt antal poäng: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng under ordinarie tid i matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Totalt antal poäng Lag: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs av hemmalaget eller bortalaget under ordinarie tid i matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Vinstmarginal: Du måste förutsäga vinstmarginalen i matchen för hemmalaget eller bortalaget, eller om matchen slutar oavgjort.

Halvtid/Fulltid: Du måste förutsäga resultatet av matchens första halvlek tillsammans med matchens slutresultat under ordinarie tid. De möjliga resultaten är: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X och 2/2).

Halvlek med flest poäng: förutspå vilken av de två halvlekarna av matchen som kommer att ha flest poäng.

Udda/jämnt: Du måste förutsäga om matchresultatet är ett udda eller jämnt tal. Om matchresultatet är "0-0" räknas spel som "jämnt".

Poängintervall: Du måste förutsäga poängintervallet under matchen.

Att kvalificera sig: Du måste förutsäga om det angivna laget kvalificerar sig till följande fas i turneringen.

Vilket lag vinner finalen: Du måste förutsäga vilket lag som vinner finalen i den valda turneringen.

Vilket lag vinner matchen om 3:e pris: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att rankas som trea i vald turnering.

Vilket lag vinner resten av matchen: Oavsett den faktiska ställningen i eventet, kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet.

Övertid - 1x2: Du måste förutsäga vilket lag som vinner övertidsperioden i matchen.

Första poängspel (Prelive): Du måste förutsäga hur de första poängen i matchen kommer att göras. Det finns 6 möjliga resultat:

lag 1 med försök

lag 1 med straffmål

lag 1 med droppmål

lag 2 med försök

lag 2 med straffmål

lag 2 med droppmål

Race till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som når först till X poäng under matchen.

Nästa poängspel (Live): Du måste förutsäga hur X:e poängen i matchen kommer att göras. Det finns 6 möjliga resultat:

lag 1 med försök

lag 1 med straffmål

lag 1 med droppmål

lag 2 med försök

lag 2 med straffmål

lag 2 med droppmål

Första poängspel: Du måste förutse hur de första poängen i matchen kommer att göras. Det finns tre möjliga resultat:

Försök

Straffmål

droppmål

Sista poängspel: Du måste förutse hur de sista poängen i matchen kommer att göras. Det finns fyra möjliga resultat.

Försök

Straff

droppmål

Conversion

Sista poängspel: Du måste förutse hur de sista poängen i matchen kommer att göras. Det finns tio möjliga resultat.

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 1 - conversion

Lag 1 - missad conversion

Lag 2 - Försök

Lag 2 - straff

Lag 2 - droppmål

Lag 2 - conversion

Lag 2 - missad conversion

Lag - första poängen: Vilket lag gör första poängen i matchen.

Lag - sista poängen: Vilket lag gör sista poängen i matchen.

Halvtid/fulltid: Vad är resultatet i första halvlek samt i andra halvlek.

Båda halvlekarna - första poäng: Hur görs den första poängen i första halvlek samt i den första i den andra halvleken. Det finns sex möjliga resultat.

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 2 - försök

Lag 2 - straff

Lag - droppmål

1:a eller 2:a halvlek - första poäng: Hur görs de första poängen antingen i första halvlek eller i den andra halvleken. Det finns sex möjliga resultat.

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 2 - försök

Lag 2 - straff

Lag - droppmål

Båda halvlekarna - första poäng: Hur görs de första poängen i första halvleken och i den andra halvleken.

Det finns tre möjliga resultat.

Försök

Straffmål

droppmål

1:a eller 2:a halvlek - första poäng: Hur görs de första poängen antingen i första halvlek eller i den andra halvleken. Det finns tre möjliga resultat.

Försök

Straffmål

droppmål

Båda halvlekarna - handikapp: Ett spel där vinnaren av första och andra halvlek måste avgöras med respektive målmarginal. Rätt målresultat läggs till eller dras bort från de poäng som föreslås i handikappet. Efter nämnda uträkning så kommer det att avgöras vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortalaget.

1:a eller 2:a halvlek - handikapp: Ett spel där vinnaren av första eller andra halvlek måste avgöras med respektive målmarginal. Rätt målresultat läggs till eller dras bort från de poäng som föreslås i handikappet. Efter nämnda uträkning så kommer det att avgöras vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortalaget.

Båda halvlekarna - sista poäng: Hur görs de sista poängen i första halvleken och i den andra halvleken.

Det finns tre möjliga resultat.

Försök

Straff

droppmål

Conversion

1:a eller 2:a halvlek - sista poäng: Hur görs de sista poängen antingen i första halvlek eller i den andra halvleken. Det finns fyra möjliga resultat.

Försök

Straff

droppmål

Conversion

Båda halvlekarna - sista poäng: Hur görs de sista poängen i första halvleken och i den andra halvleken.

Det finns tio möjliga resultat.

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 1 - conversion

Lag 1 - missad conversion

Lag 2 - Försök

Lag 2 - straff

Lag 2 - droppmål

Lag 2 - conversion

Lag 2 - missad conversion

1:a eller 2:a halvlek - sista poäng: Hur görs de sista poängen antingen i första halvlek eller i den andra halvleken. Det finns tio möjliga resultat.

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 1 - conversion

Lag 1 - missad conversion

Lag 2 - Försök

Lag 2 - straff

Lag 2 - droppmål

Lag 2 - conversion

Lag 2 - missad conversion

Matchresultat - båda halvlekarna: Vad är resultatet efter första halvlek och i andra halvlek.

Matchresultat - 1:a eller 2:a halvlek: Vad är resultatet i första halvlek eller i andra halvlek.

Båda halvlekarna - först till X poäng: vilket lag gör poäng X först i matchen. Båda halvlekarna räknas.

1:a eller 2:a halvlek - först till X poäng: Vilket lag gör poäng X först antingen i första halvlek eller i andra halvlek.

Båda halvlekarna - första poäng: Vilket lag gör de första poängen i 1:a halvlek och i 2:a halvlek.

1:a eller 2:a halvlek - första poäng: Vilket lag gör första poängen antingen i 1:a halvlek eller i 2:a halvlek.

Båda halvlekarna - sista poäng: Vilket lag gör sista poängen i 1:a halvlek och i 2:a halvlek.

1:a eller 2:a halvlek - sista poäng: Vilket lag gör sista poängen antingen i 1:a halvlek eller i 2:a halvlek.

Droppmål - hemmalag/bortalag: Hur många droppmål görs av hemmalaget och bortalaget i matchen.

Båda halvlekarna - hemmalag/bortalag antal poäng: Hur många poäng görs av lagen i båda halvlekarna (över/under).

1:a eller 2:a halvlek - antal poäng: Hur många poäng görs antingen i första halvlek eller i andra halvlek (över/under).

1:a eller 2:a halvlek - antal poäng/lag: Hur många poäng görs antingen i första halvlek eller i andra halvlek av respektive lag (över/under).

Båda halvlekarna - Udda/jämt: Blir det totala antalet poäng gjorda av lagen i båda halvlek udda eller jämt (0-0 räknas som jämt).

Båda halvlekarna - antal poäng: Hur många poäng görs av lagen i båda halvlekarna (över/under).

1:a eller 2:a halvlek - Udda/jämt: Blir det totala antalet poäng antingen i första halvlek eller i andra halvlek udda eller jämt (0-0 räknas som jämt).

Droppmål - hemmalag/bortalag - båda halvlekarna: Hur många droppmål görs av hemmalaget och bortlaget i första halvlek och den andra halvleken.

Droppmål - hemmalag/bortalag - 1:a eller 2:a halvlek: Hur många droppmål görs antingen i första halvlek eller i andra halvlek av respektive lag.

Båda halvlekarna - hemmalag/bortalag - Udda/jämt: Blir det totala antalet poäng gjorda i 1:a halvlek och i 2:a halvlek av båda lagen udda eller jämt (0-0 räknas som jämt).

1:a eller 2:a halvlek - hemmalag/bortalag - Udda/jämt: Blir det totala antalet poäng gjorda antingen i 1:a halvlek eller i 2:a halvlek av båda lagen udda eller jämt (0-0 räknas som jämt).

Vinnare - båda halvlekarna: Vinner antingen hemmalaget eller bortlaget båda halvlekarna.

1:a halvlek - tryscorer: Vilken spelare gör poäng i första halvlek.

2:a halvlek - tryscorer: Vilken spelare gör poäng i andra halvlek.

Båda halvlekarna - tryscorer: Vilken spelare gör poäng i matchen.

Första halvlekens Marknader

1:a halvlek - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av matchens första halvlek. Poäng som görs i andra halvlek av matchen räknas inte.

1:a halvlek - Dubbelchans: Du måste förutsäga utfallet av första halvlek. Det finns tre möjliga resultat: 1X (hemmalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), X2 (bortalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), 12 (hemmalaget eller bortlaget vinner i slutet av första halvlek).

1:a halvlek - Draw no Bet (DNB): Du måste förutsäga vilket lag som vinner den första halvleken av matchen. Om första halvlek slutar oavgjort blir spelet ogiltigt.

1:a halvlek - Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den första halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes.

1:a halvlek - Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den första halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes. Till exempel (0:1) indikerar att bortlaget har en poängfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en poängfördel.

1:a halvlek - Totalt antal poäng: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs under första halvlek är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Totalt antal poäng Lag: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs av hemmalaget eller bortlaget under första halvlek är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Totalt antal försök: Du måste förutsäga om det totala antalet försök som görs under första halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Totalt antal försök Lag: Du måste förutsäga om det totala antalet försök som görs av hemmalaget eller bortalaget under första halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om resultatet i första halvlek är ett udda eller jämnt tal. Om resultatet är "0-0" räknas spel som "jämnt".

1:a halvlek - Vilket lag vinner resten av halvleken: Oavsett den faktiska ställningen i eventet, kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet. Marknaden kommer endast att ta hänsyn till första halvlek.

1:a halvlek - Vinstmarginal: Du måste förutsäga vinstmarginalen i första halvleken av matchen för hemmalaget eller bortalaget, eller om halvleken slutar oavgjort.

1:a halvtidsintervall: Du måste förutsäga poängintervallet för den första halvleken av matchen.

1:a halvlek - Race till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som når först till X poäng under första halvleken av matchen.

1:a halvlek - Försök - 1X2: Du måste förutsäga resultatet av första halvlek i flest uppnådda försök.

1:a halvlek - Försök - Dubbelchans: Du måste förutsäga resultatet av första halvlek i flest uppnådda försök. 1X (hemmalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), X2 (bortalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), 12 (hemmalaget eller bortalaget vinner i slutet av första halvlek). Spelet gäller antalet försök i första halvlek.

1:a halvlek - Försök - Draw no bet (DNB): Du måste förutsäga vilket lag som får flest antal försök i den första halvleken av matchen. Om första halvlek slutar oavgjort i antal försök blir spelet ogiltigt.

1:a halvlek - Försök - Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den första halvleken i antal uppnådda försök med hänsyn till handikappet inom parentes.

1:a halvlek - Försök - Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den första halvleken i antal uppnådda försök med hänsyn till handikappet inom parentes. Till exempel (0:1) indikerar att bortalaget har en försöksfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en försöksfördel.

1:a halvlek - Försök - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om resultatet i första halvlek i uppnådda försök är ett udda eller jämnt tal. Om försökresultatet är "0-0" räknas spelen som "jämnt".

1:a halvlek - första poäng: Hur görs den första poängen i första halvlek. Det finns sex möjliga resultat.

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 2 - försök

Lag 2 - straff

Lag - droppmål

1:a halvlek - första poäng: Du måste förutse hur första poängen i första halvlek kommer att göras. Det finns tre möjliga resultat:

Försök

Straffmål

droppmål

1:a halvlek - sista poäng: Du måste förutse hur sista poängen i första halvlek kommer att göras. Det finns fyra möjliga resultat:

Försök

Straffmål

droppmål

conversion

1:a halvlek - sista poäng: Du måste förutse hur sista poängen i första halvlek kommer att göras. Det finns tio möjliga resultat:

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 1 - conversion

Lag 1 - missad conversion

Lag 2 - Försök

Lag 2 - straff

Lag 2 - droppmål

Lag 2 - conversion

Lag 2 - missad conversion

1:a halvlek - Första poäng: Vilket lag gör den första poängen i 1:a halvlek.

1:a halvlek - första försök-poäng - lag: Vilket lag gör försök-poäng först i 1:a halvlek.

1:a halvlek - sista poäng: Vilket lag gör den sista poängen i 1:a halvlek.

1:a halvlek - sista försök-poäng - lag: Vilket lag gör försök-poäng sist i 1:a halvlek.

1:a halvlek - hemmalag/bortalag - Udda/jämnt försök: Blir antalet försöks-poäng i 1:a halvlek udda eller jämnt för båda lagen kombinerat (0-0 räknas som jämnt).

1:a halvlek - flest försök: Gör hemmalaget eller bortlaget flest försöks-poäng i första halvlek.

1:a halvlek - första försök-poänggörare: Vilken spelare gör den första försök-poängen i 1:a halvlek.

1:a halvlek - hemmalag/bortalag - första försök-poänggörare: Vilken spelare i respektive lag gör den första försök-poängen i 1:a halvlek.

1:a halvlek - sista försök-poänggörare: Vilken spelare gör den sista försök-poängen i 1:a halvlek.

1:a halvlek - hemmalag/bortalag - sista försök-poänggörare: Vilken spelare i respektive lag gör den sista försök-poängen i 1:a halvlek.

1:a halvlek - hemmalag/bortalag - antal droppmål: Hur många droppmål görs av båda lagen i första halvlek.

Andra halvlekens Marknader

2:a halvlek - första poäng: Hur görs den första poängen i 2:a halvlek. Det finns sex möjliga resultat.

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 2 - försök

Lag 2 - straff

Lag - droppmål

2:a halvlek - första poäng: Du måste förutse hur första poängen i 2:a halvlek kommer att göras. Det finns tre möjliga resultat:

Försök

Straffmål

droppmål

2:a halvlek - Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den andra halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes.

2:a halvlek - Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga slutresultatet av den andra halvleken av matchen med hänsyn till handikappet inom parentes. Till exempel (0:1) indikerar att bortalaget har en poängfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en poängfördel.

2:a halvlek - sista poäng: Du måste förutse hur sista poängen i andra halvlek kommer att göras. Det finns fyra möjliga resultat:

Försök

Straffmål

droppmål

conversion

2:a halvlek - sista poäng: Du måste förutse hur sista poängen i andra halvlek kommer att göras. Det finns tio möjliga resultat:

Lag 1 - försök

Lag 1 - straff

Lag 1 - droppmål

Lag 1 - conversion

Lag 1 - missad conversion

Lag 2 - Försök

Lag 2 - straff

Lag 2 - droppmål

Lag 2 - conversion

Lag 2 - missad conversion

2:a halvlek - först till X poäng: Vilket lag gör poäng X först i andra halvleken av matchen.

2:a halvlek - först till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som når först till X poäng under andra halvleken av matchen.

2:a halvlek - Första poäng: Vilket lag gör den första poängen i 2:a halvlek.

2:a halvlek - första försök-poäng - lag: Vilket lag gör försök-poäng först i 2:a halvlek.

2:a halvlek - sista poäng: Vilket lag gör den sista poängen i 2:a halvlek.

2:a halvlek - sista försök-poäng - lag: Vilket lag gör försök-poäng sist i 2:a halvlek.

2:a halvlek - Totalt antal försök: Du måste förutsäga om det totala antalet försök som görs under andra halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen.

2:a halvlek - flest försök: Gör hemmalaget eller bortalaget flest försök-poäng i andra halvlek.

2:a halvlek - första försök-poänggörare: Vilken spelare gör den första försök-poängen i andra halvlek.

2:a halvlek - sista försök-poänggörare: Vilken spelare gör den sista försök-poängen i andra halvlek.

2:a halvlek - hemmalag/bortalag - antal droppmål: Hur många droppmål görs av båda lagen i andra halvlek.

2:a halvlek - Totalt antal försök: Du måste förutsäga om det totala antalet försök som görs under andra halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen.

2:a halvlek - hemmalag/bortalag - Udda/jämnt försök: Blir antalet försök-poäng i andra halvlek udda eller jämnt för båda lagen kombinerat (0-0 räknas som jämnt).

2:a halvlek - hemmalag/bortalag - första försök-poänggörare: Vilken spelare i respektive lag gör den första försök-poängen i andra halvlek.

2:a halvlek - sista försök-poänggörare: Vilken spelare gör den sista försök-poängen i andra halvlek.

Kombinationsmarknader

1X2 & Totalt antal poäng: Denna spelmarknad kombinerar två huvudmarknader där du måste förutsäga vem som vinner matchen (eller spelar oavgjort) och hur många poäng (över/under) som kommer att göras i matchen.

Försökmarknader

Försök - 1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen i uppnådda försök. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen kommer att rita), 2 (bortalaget vinner).

Försök - Dubbelchans: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen i uppnådda försök. Det finns tre möjliga resultat: 1X (i slutet av matchen vinner eller drar hemmalaget), X2 (i slutet av matchen vinner eller drar bortalaget), 12 (i slutet av matchen vinner hemmalaget eller bortalaget vinner).

Försök - Draw no bet (DNB): denna spelmarknad består av följande, för att ett spel ska vinna, måste det finnas ett vinnande lag, vilket innebär att pengarna betalas tillbaka antal försök i matchen slutar oavgjort. Till exempel, om en slutresultat resulterar i ett oavgjort resultat för försök, kommer spelet att avgöras som ogiltigt.

Försök - Handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga matchens slutresultat med hänsyn till handikappet inom parentes. Det rätta resultatet läggs till eller subtraheras från de poäng som föreslås i handikappet, och efter den uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortalaget.

Försök - Handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga matchens slutresultat med hänsyn till handikappet inom parentes.

Exempelvis indikerar (0:1) att bortalaget har en poängfördel, som för (1:0) indikerar att hemmalaget har en poängfördel.

Försök - Totalt antal försök: Du måste förutsäga om det totala antalet försök som görs under matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Försök - Totalt antal försök Lag: Du måste förutsäga om det totala antalet försök som görs under matchen från hemmalaget eller bortalaget kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Försök - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om matchresultatet i uppnådda försök är ett udda eller jämnt tal. Om matchresultatet är "0-0" räknas spel som "jämnt".

Första försök-poäng - lag: Vilket lag gör försök-poäng först i matchen.

Sista försök-poäng - lag: Vilket lag gör försök-poäng sist i matchen.

Flest försök-poäng: Vilket lag gör flest försök-poäng i matchen.

Första försök-poänggörare: Vilken spelare gör den första försök-poängen i matchen.

Sista försök-poänggörare: Vilken spelare gör den sista försök-poängen i matchen.

Försök-poänggörare: Vilken spelare gör ett försök-poäng i matchen.

Båda halvlekarna - första försök-poäng: Vilket lag gör försök-poäng först i första halvlek och i andra halvlek.

1:a halvlek eller 2:a halvlek - lag - första försök: Vilket lag gör den första försök-poängen antingen i första halvlek eller i andra halvlek.

Båda halvlekarna - sista försök-poäng: Vilket lag gör försök-poäng sist i första halvlek och i andra halvlek.

1:a halvlek eller 2:a halvlek - lag - sista försök: Vilket lag gör den sista försök-poängen antingen i första halvlek eller i andra halvlek.

Båda halvlekarna - antal försök: Du måste förutsäga om det totala antalet försök som görs under matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek eller 2:a halvlek - lag - antal försök: Du måste förutsäga om det totala antalet försök som görs antingen i första halvlek eller i andra halvlek kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Hemmalag/bortalag - försök - Udda/jämnt: Blir antalet försök-poäng i matchen udda eller jämnt för båda lagen kombinerat (0-0 räknas som jämnt).

Båda halvlekarna - flest försök: Gör hemmalaget eller bortaget flest försök-poäng i den första halvleken och i den andra halvleken.

1:a halvlek eller 2:a halvlek - flest försök: Vilket lag gör flest försök-poäng antingen i första halvlek eller i andra halvlek.

Båda halvlekarna - först till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som når först till X poäng i den första halvleken och i den andra halvleken.

1:a halvlek eller 2:a halvlek - först till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som når först till X poäng antingen i den första halvleken eller i den andra halvleken.

Första försök-poänggörare: Vilken spelare gör den första försök-poängen matchen.

Båda halvlekarna - första försök-poänggörare: Vilken spelare gör den första försök-poängen i första halvlek och andra halvlek.

Hemmalag/bortalag - sista försök-poänggörare: Vilken spelare från respektive lag gör den sista försök-poängen matchen.

Båda halvlekarna - sista försök-poänggörare: Vilken spelare gör den sista försök-poängen i första halvlek och andra halvlek.

Rugby Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Grundsäsongsvinnare - Lag: Du måste förutsäga hur många vinster (över / under) det nämnda laget kommer att samlas enligt den officiella rankningen av tävlingen.

Grundsäsong - Flest förluster - Lag: Du måste förutsäga hur många förlorade (under / under) nämnda lag kommer att samlas enligt tävlingens officiella ranking.

H2H - Vinnare: Du måste förutsäga vilket av de två lag som anges kommer att kvalificera sig i den givna kvalificeringsfasen eller slutspelet.

Att nå Grand Final: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att nå Grand final (Ja) eller inte (Nej) under turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

Att nå slutspelet: Du måste förutsäga om det valda laget når slutspelet (Ja) eller inte (Nej) under turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

Topp 4, Topp 6, Topp 8: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att sluta i respektive topposition när tävlingen avslutas.

MOTORSPORTER

Resultatet av ett spel på ett Formel 1/Nascar/Indy Car/Rally-event baseras på de första publicerade officiella resultaten. De beslut som fattas av det officiella förbundet (inklusive, men inte begränsat till FIA) och som påverkar eller ändrar det resultat som uppnåts på tävlingsområdet kommer inte att beaktas.

Varje lopp börjar med uppvärmningsvarvet. Om föraren som användaren har valt inte befinner sig i startuppställningen för uppvärmningsvarvet, eller är redo att starta loppet från pitstop, kommer spelet vara ogiltigt och insatsen återbetalas, om ett lopp avbryts och det inte finns något officiellt deklarerat resultat, kommer alla spel som inte redan är avgjorda på det loppet att rättas som ogiltiga.

Motorsportmarknader

Vinnare (Lopp): Du förutspår att den valda föraren kommer att vara vinnaren av loppet.

Vinnande konstruktör (Lopp): Du måste förutsäga vilken konstruktör den vinnande föraren tillhör.

Vinstmarginal (Lopp): Du måste förutsäga vilket konstruktör/förare som kommer att vinna loppet med tillämpad marginal.

Gruppvinnare (Lopp): Du förutspår att den valda föraren kommer att vara vinnaren av den valda gruppen under loppet.

Topp 3 (Lopp): Du måste förutsäga att den valda föraren kommer att nå pallplatsen.

Topp 6 (Lopp): Du måste förutsäga att den valda föraren kommer att avsluta loppet inom de första sex positionerna. För att kunna betraktas som vinnare måste föraren slutföra minst 90% av varv som avslutats av vinnaren avrundat ner till närmaste hela antal varv.

Topp 10 (Lopp): Du måste förutsäga att den valda föraren kommer att avsluta loppet inom de första tio positionerna. För att kunna betraktas som vinnare måste föraren slutföra minst 90% av varv som avslutats av vinnaren avrundat ner till närmaste hela antal varv.

H2H (Lopp): Du måste förutsäga vilken av de två förare som anges i spelet som kommer att uppnå den bästa positionen i loppet. Om dessa förare avbryter loppet eller diskvalificeras i samma varv anses denna typ av spel vara ogiltigt. Om en eller flera av de förare som anges i spelet inte kan delta i loppet kommer denna typ av spel att betraktas som ogiltigt.

Båda bilarna tar poäng: Du måste förutsäga om båda bilarna för den valda konstruktören kommer att avsluta loppet inom de första tio positionerna.

Båda bilarna blir klassificerade: Du måste förutsäga om båda bilarna för den valda konstruktören kommer att klassificeras eller inte enligt den officiella rapporten (inklusive, men inte begränsat till FIA)

Alla förare som vinner Lopp, Pole Position och Snabbasta Varv: Detta kallas också Hat-trick och du måste förutsäga vilken förare som vinner Lopp, Pole Position och Snabbasta Varv.

Första föraren som gör ett pitstopp: Du förutspår vilken förare som gör det första pitstoppet under loppet.

Vinnarens startnäringsposition: Du förutsäger startpositionen på startstråket för vinnaren av loppet.

Vinnande nationalitet: Du förutsäger nationaliteten för vinnaren av loppet.

Förare klassificerad/ej klassificerad: Du måste förutsäga om föraren kommer att klassificeras eller inte enligt den officiella rapporten (inklusive, men inte begränsad till FIA), publicerad efter huvudloppet. För att kunna betraktas som klassificerad måste föraren ha fullföljt minst 90% av varv som avslutats av vinnaren avrundat ner till närmaste hela antal varv.

Antal klassificerade förare: Du måste förutsäga hur många bilar/förare som klassificeras enligt den officiella rapporten (inklusive, men inte begränsad till FIA) som publicerades efter huvudloppet.

Snabbaste varvet: Du måste förutsäga vilken förare som kommer att utföra det snabbaste varvet under Grand Prix-huvudloppet.

Första förare att avbryta loppet: Du måste förutsäga vilken förare som avbryter loppet först under Grand Prix huvudlopp. En förare som diskvalificeras eller har en olycka anses ha avbrutit. Om två eller flera förare avbryter under samma varv anses de vara lika, oberoende av i vilken ordning de avbröt loppet.

Första konstruktör att avbryta loppet: Du måste förutsäga vilken konstruktör som avbryter först under Grand Prix huvudlopp. En förare som diskvalificeras eller har en olycka anses ha avbrutit. Om två eller flera förare avbryter under samma varv anses de vara lika, oberoende av i vilken ordning de avbröt loppet.

Säkerhetsbil: Du måste förutsäga om säkerhetsbilen kommer ut på banan under loppet.

Virtuell säkerhetsbil: Du måste förutsäga om den virtuella säkerhetsbilen kommer ut på banan under loppet.

Vinnare (Pole position): Du måste förutsäga att den valda föraren kommer att uppnå bästa position under kvalet.

Pallplats (Pole position): Du måste förutsäga att den valda föraren kommer att avsluta kvalificeringssessionen på första, andra eller tredje plats.

H2H (Pole position): Du måste förutsäga vilken av de två förare som anges i spelet som kommer att uppnå den bästa positionen i kvalet.

Vinstmarginal (Pole position): Du måste förutsäga vilket konstruktör/förare som vinner kvalet med tillämpad marginal.

Gruppvinnare (Pole position): Du måste förutsäga att den valda föraren kommer att vara vinnaren av den valda gruppen under kvalsessionen.

Vinnare (Träning): Du måste förutsäga att den valda föraren kommer att uppnå bästa position under träningssessionen.

Podium (Träning): Du måste förutsäga att den valda föraren kommer att avsluta övningssessionen i första, andra eller tredje position.

H2H (Träning): Du måste förutsäga vilken av de två förarna som anges i spelet som kommer att uppnå den bästa positionen i träningssessionen.

Vinstmarginal (Träning): Du måste förutsäga vilket konstruktör/förare som vinner träningen med tillämpad marginal.

Championship-Vinnare (förare och konstruktörer): Denna typ av marknad kommer att avgöras baserat på de totala poängen som uppnåtts av förarna, omedelbart efter pallpresentationsceremonin för säsongens sista Grand Prix.

Championship Förare/Konstruktör H2H (Overall): Du förutsäger vilken förare/konstruktör som kommer att få den bästa placeringen i den aktuella Driver Championship. Om båda förarna/konstruktörerna uppnår samma poäng under säsongen, kommer vinnaren att förklaras med samma kriterier som används av det officiella förbundet (inklusive, men inte begränsat till FIA, vilket innebär att endast de bästa placeringarna under säsongerna kommer att beaktas för att avgöra vinnaren.

MOTORCYKLAR

Resultatet av ett spel på ett MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway-event baseras på de första publicerade officiella resultaten. De beslut som fattas av det officiella förbundet (inklusive, men inte begränsat till FIM) och som påverkar eller ändrar det resultat som uppnåtts på tävlingsområdet kommer inte att beaktas.

När ett lopp officiellt skjuts upp eller avbryts förblir alla relaterade spel giltiga om tävlingen äger rum före midnatt dagen efter det datum som ursprungligen sattes för eventet. Om det inte återupptas eller om det inte slutförts inom den nämnda tidsramen, kommer alla spel relaterade till det eventet att betraktas som ogiltiga.

Motorcykelmarknader

Vinnare (Lopp): Du förutspår att den valda föraren kommer att vara vinnaren av loppet.

Pallplats (Lopp): Du förutspår att den valda föraren kommer att nå pallen (första, andra eller tredje position).

H2H (Lopp): Du måste förutsäga vilken av de två förare som anges i spelet som kommer att uppnå den bästa positionen i loppet. Om båda förarna antingen avbryter eller diskvalificeras i samma varv anses denna typ av spel vara ogiltigt.

Vinnare (Pole position): Du förutspår att den valda föraren kommer att uppnå bästa position under kvalet.

Pallplats (Pole position): Du förutspår att den valda föraren kommer att avsluta kvalificeringssessionen i första, andra eller tredje position.

H2H (Pole position): Du måste förutsäga vilken av de två förare som anges i spelet kommer att uppnå den bästa positionen i kvalet.

Bäst i gruppen (Lopp, Pole position): Du måste förutsäga vilken förare som kommer att uppnå den högsta positionen i den valda gruppen. Om en av förarna i gruppen inte deltar i den valda tävlingen, kommer spelet att anses ogiltigt.

CYKEL

Resultatet av ett spel på en Cykel-tävling baseras på det första publicerade officiella resultatet. Om ett lopp förkortas eller på annat sätt påverkas av väderförhållandena kommer spel att avgöras enligt de beslut som tagits av turneringsansvariga.

Om ett lopp officiellt avbryts kommer alla relaterade spel att betraktas som ogiltiga. När ett etapplopp skjuts upp eller avbryts är alla relaterade spel giltiga tills loppet är avslutat eller avbrutet. Vinnaren av loppet blir den som tar första plats på pallen. Eventuell diskvalificering, som ges efter loppet, kommer inte att beaktas vid avgörande av spel.

Cykelmarknader

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av loppet eller tävlingen.

Gruppvinnare: Du måste förutsäga vilka av de namngivna cyklister som ingår i spelet som når den bästa positionen inom gruppen. Om en eller flera cyklister i gruppen drar sig ur innan loppet börjar kommer alla spel att ogiltigförklaras.

Pallplats: Du måste förutsäga att den valda cyklisten når pallen (första, andra eller tredje position).

Topp 6: Du måste förutsäga att den valda cyklisten kommer att slutföra loppet inom de första sex positionerna.

Topp 10: Du måste förutsäga att den valda cyklisten kommer att slutföra loppet inom de tio första positionerna.

H2H: Du måste förutsäga vilken av de två cyklister som anges i spelet som kommer att uppnå den bästa positionen totalt i eventet. Om en av två ryttare avbryter eller diskvalificeras under ett av loppetapperna, kommer den ryttare som är kvar i loppet att anses vara vinnaren. Om båda ryttarna inte når nästa steg kommer spelet att ogiltigförklaras.

Etappvinnare: Etappvinnaren blir den som tar första plats på pallen. Diskvalificering kommer inte att tas med i beräkningen när spelet rättas.

Icke-startande/Non-Runner: Om en ryttare drar sig ur tävlingen eller diskvalificeras när loppet eller etappen redan har startat kommer spel på denna löpare att rättas som förlorade.

Matchmaking - Efter etapp och totalklassificering: Minst en av ryttarna eller lagen måste slutföra etappen eller loppet för att matchmaking-satsningen ska vara giltig. Om båda inte avslutar etappen eller tävlingen blir alla spel ogiltiga.

CURLING

Marknader anses vara avgjorda om en match är officiellt avslutad eller om det förlorande laget ger upp. Extra ends räknas i rättningssyfte.

Om en match blir flyttad eller avbruten utan att återupptas eller spelas inom 48 timmar kommer alla marknader som inte är avgjorda att ogiltigförklaras.

Curling Huvudmarknader:

Vinnare (inkl. Extra ends): Du måste förutsäga matchvinnaren.

Totalt antal poäng (inkl. Extra ends): Du måste förutsäga det totala antalet poäng (över/under) i matchen.

Handikapp (inkl. Extra ends): Du måste förutsäga vinnaren under ordinarie tid i matchen (i vunna poäng) och lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen (i poäng).

Curling Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights:

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen efter den officiella slutställningen.

VINTERSPORTER

Avser Vintersporter som längdskidåkning, alpint, backhoppning, skidskytte, bob, freestyle, konståkning, skeleton och skridskor. Pallplatser räknas som officiella resultat, oavsett eventuell diskvalificering. Om det inte finns någon ceremoni för podiet, kommer resultatet att bestämmas enligt det officiella resultat som deklarerar av organisationen i slutet av tävlingen.

Uppskjutna eller avbrutna event; Om, av någon anledning, ett event (annat än de olympiska spelen eller världsmästerskapen) skjuts upp eller avbryts, ogiltigförklaras alla spel på detta event. Om inte tävlingen äger rum inom 48 timmar från den tid som ursprungligen planerades att börja, eller om ett officiellt resultat deklarerar av en tillsynsorganisation inom 48 timmar. Om en olympisk tävling eller världsmästerskap av någon anledning skjuts upp eller avbryts kommer alla spel på detta event att ogiltigförklaras. Om inte eventet äger rum före spelets avslutningsceremoni.

Vintersportsmarknader

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av tävlingen.

Pallplats: Du förutspår att den valda deltagaren hamnar på pallen (första, andra eller tredje position).

H2H: Om en av de två deltagarna inte startar kommer spel att ogiltigförklaras. Om ingen av deltagarna avslutar loppet blir spelet ogiltigförklarat. Om en av deltagarna lyckas avsluta loppet och den andra inte gör det är den förstnämnda vinnaren.

Om en av deltagarna misslyckas med att fullfölja preliminären och den andra inte kvalificerar sig efter preliminären, kommer den högst rankade deltagaren i preliminären att vara vinnaren.

Om ingen av deltagarna kvalificerar sig efter preliminären är det den bäst placerade deltagaren i preliminären som anses vara vinnaren.

Om en av deltagarna inte fullföljer tävlingen efter att ha klarat preliminären och den andra inte lyckas klara preliminären blir den förstnämnda vinnaren.

Vinnargrupp: Du måste förutsäga vilka av de deltagare som anges för den här typen av spel som kommer att få bästa resultat i eventet. Om ingen av deltagarna inte slutför tävlingen kommer vinnaren att vara den som fick bäst tidpunkt under föregående fas. I händelse av tävlingar som består av två körningar/åk, om båda deltagarna drar sig ur i den första körningen/åket, förklaras spelet ogiltigt.

BOXNING/MMA

Ljudet från klockan är signalen för början av den första ronden för vadslagning. När en kämpa inte kan svara på klockan för nästa rond, kommer den andra kämpen att betraktas som vinnare i föregående rond.

I Boxning anses en rond vara helt avgjord när 1:30 minuter av rondens slutförts.

I MMA anses en rond vara helt avgjord när 2:30 minuter av rondens slutförts.

När en kamp förklaras som "Ingen tävling" (Fight utan beslut) ogiltigförklaras alla spel, med undantag för de spel som redan har avgjorts i eventet.

Oavgjort eller teknisk oavgjort: Oavgjort är ett poängoavgjort. Teknisk oavgjort är om domaren avbryter kampen innan den femte ronden börjar, av någon annan anledning än knockout, teknisk knockout eller diskvalificering.

Knockout: En knockout är när en kämpe inte står upp efter räkningen till 10. Teknisk knockout är när 3 knockouts-regeln (3 knockouts i samma rond) gäller eller om domaren beslutar det. Varje uppgivning från hörnet kommer att betraktas som en teknisk knockout om inte kampen avgörs av domarnas poäng eller om den förklaras som "Ingen tävling".

Tekniskt beslut: Det bestäms av domarnas poängmarkörer när som helst annat än slutet av kampen.

Boxningsmarknader/MMA

Vinnare (1,2): Det är en satsning på en fighter mot en annan där vinnaren måste väljas.

Vinnare (1X2): Du måste förutsäga resultatet i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (spelare 1 vinner), X (oavgjort), 2 (spelare 2 vinner).

Totalt antal ronder: Satsning där antalet ronder som uppnåtts i kampen måste anges.

Vinnande metod: Du måste förutsäga vem som vinner och på vilket sätt (KO, beslut) eller oavgjort.

Kommer kampen att gå hela vägen (ja/nej): Du måste förutsäga om kampen kommer att "" gå hela vägen " (fighters avslutar alla omgångar till slutet, utan knockout/beslut).

Knockout: En knockout är när en fighter inte reser sig efter att domaren har räknat till tio. Teknisk knockdown är när 3-knockdown-regeln tillkommer eller om domaren bestämmer sig för att avbryta matchen. Om en boxare själv avbryter matchen från sin ringhörna så räknas det som en teknisk knockout om inte domaren avgör fighten på poäng eller om det förklaras som "no contest".

Vinnare och exakt antal ronder: Du måste förutsäga vem som blir vinnaren och i exakt hur många ronder (eller beslut) eller oavgjort.

Vinnare & Rondintervall: Du måste förutsäga vem som kommer att vara vinnaren och exakt inom vilket rondintervall (eller beslut) eller om det blir oavgjort. Vadslagningen är på en boxare att antingen vinna på KO (knockout), TKO (teknisk knockout) eller diskvalificering. I händelse av ett tekniskt domarbeslut före slutet av kampen så kommer alla vad att avgöras som en vinst genom beslut. "Draw" är poängkorts-dragning. Teknisk "draw" är om domaren stoppar fighten före starten av den 5:e ronden, av någon annan anledning än knockout, teknisk knockout eller för diskvalifikation. I händelse av att en fight förklaras som en "no contest" så kommer alla spel att ogiltigförklaras och insatserna återbetalas. I händelse av att en boxare själv avslutar fighten under en vila, sittande på sin pall, mellan ronderna nio och tio så kommer det att räknas som omgång nio för utbetalning av spel, d.v.s. den sista genomförda ronden.

Rondintervall - vadslagning: Vadslagning på ronder eller intervall av ronder är spel på en fighter att vinna antingen på KO (knockout) TKO (teknisk Knockout) eller diskvalificering under pågående rond eller i gruppen av omgångar. I händelse av ett tekniskt beslut före slutet av kampen så kommer alla spel att avgöras som en vinst genom beslut.

“Draw” är poängkorts-dragning. Teknisk “draw” är om domaren stoppar fighten före starten av den 5:e rondan, av någon annan anledning än knockout, teknisk knockout eller för diskvalifikation. I händelse av att en fight förklaras som en “no contest” så kommer alla spel att ogiltigförklaras och insatserna återbetalas. I händelse av att en boxare själv avslutar fighten under en vila, sittande på sin pall, mellan ronderna nio och tio så kommer det att räknas som omgång nio för utbetalning av spel, d.v.s. den sista genomförda rondan.

Boxare X att göra en knockdown: Du måste förutsäga om boxare X kommer att göra en knockdown under fighten. För utbetalning så räknas spelet om domaren räknar till minst åtta eller inte på den utslagna boxaren (allt som domaren bedömer som en “slip” räknas inte).

Båda boxare att göra en knockdown: Du måste förutsäga om båda boxarna kommer att göra en knockdown under fighten. För utbetalning så räknas spelet om domaren räknar till minst åtta eller inte på den utslagna boxaren (allt som domaren bedömer som en “slip” räknas inte).

Endera boxare att göra en knockdown: Du måste förutsäga om minst en av de två boxarna kommer att göra en knockdown under fighten. För utbetalning så räknas spelet om domaren räknar till minst åtta eller inte på den utslagna boxaren (allt som domaren bedömer som en “slip” räknas inte).

Knockdown - vilken runda (boxare X): Du måste förutsäga om boxare X gör en knockdown under en specifik rond. För utbetalning så räknas spelet om domaren räknar till minst åtta eller inte på den utslagna boxaren (allt som domaren bedömer som en “slip” räknas inte).

Antal knockdowns (över/under): Du måste förutsäga om det totala antalet gjorda knockdowns under hela fighten kommer att vara över eller under den angivna linan. För utbetalning så räknas spelet om domaren räknar till minst åtta eller inte på den utslagna boxaren (allt som domaren bedömer som en “slip” räknas inte).

Antal knockdowns - boxare X: Du måste förutsäga om det totala antalet knockdowns som gjorts av boxare X i fighten kommer att vara över eller under den angivna linan. För utbetalning så räknas spelet om domaren räknar till minst åtta eller inte på den utslagna boxaren (allt som domaren bedömer som en “slip” räknas inte).

Att bli knockad och att ändå vinna fighten (fighter X, ja/nej): Du måste förutsäga om boxare X kommer att bli knockad under fighten och att vinna eller förlora matchen. För utbetalning så räknas spelet om domaren räknar till minst åtta eller inte på den utslagna boxaren (allt som domaren bedömer som en “slip” räknas inte).

Significant Strikes: Blir det någon distans-strike eller clinch/ground strike som anses vara en "powerstrike" av officiella poängdomare. En Significant Strike räknas som både en Strike och en Significant Strike och är värd totalt 0.4 poäng.

Knockdown: Tilldelas en fighter som slår ner sin motståndare på grund av försvagning från vad de officiella poängdomarna anser vara en anseelig tid. Regelbundna slag hänvisar till alla lagliga slagtekniker, inklusive slag, sparkar, armbågar och knän, som en fighter använder för att attackera sin motståndare. Dessa attacker räknas till fighters övergripande anfallsstatistik. Å andra sidan är betydande varningar en delmängd av vanliga varningar och definieras som varningar som har en tydlig inverkan på motståndaren, antingen genom att landa med betydande kraft eller genom att synbart påverka motståndaren. Significant Strikes

används för att mäta en fighters effektiva slag under en match , och de är ofta en nyckelfaktor för att bedöma resultatet av en kamp. Sammanfattningsvis; medan vanliga Strikes omfattar alla lagliga slagtekniker , hänvisar betydande varningar specifikt till de varningar som har en märkbar inverkan på en motståndare.

Fighter Strikes Landed: Du måste förutsäga hur många strikes som fighter 1 och fighter 2 (ej kombinerat) gör i en match (300 eller fler).

Totala strikes - båda fighters: Du måste förutsäga hur många slag som fighter 1 och fighter 2 gör tillsammans i matchen (250 eller fler).

Fighter Significant Strikes: Du måste förutsäga hur många betydande strikes som görs av fighter 1, fighter 2 eller respektive (fighter 1 och fighter 2 - båda att få poäng, t.ex. 200 strikes; ej kombinerat) fighter får i tävlingen (30 eller fler).

Fighter takedowns: Du måste förutsäga hur många takedowns fighter 1 eller fighter 2 (fighter 1 och fighter 2 att göra poäng genom antalet takedowns - ej kombinerat)(10 eller fler).

Totala Significant Strikes: Hur många significant strikes kommer fighter 1 och fighter två att göra tillsammans i matchen (30 eller fler).

Fighter X - totala significant strikes: Du måste förutsäga hur många significant strikes fighter X gör i en fight (10 eller fler).

Antalet strikes (över/under): Du måste förutsäga hur många kombinerade strikes det görs av båda tävlande i en fight (t.ex. över/under 220,5).

Fighter X - totala strikes (över/under): Du måste förutsäga antalet totala strikes från fighter X i matchen.

Totala antalet takedowns (över/under): Du måste förutsäga hur många takedowns det blir i matchen från båda fighters kombinerat (t.ex. över/under 12,5).

Totala antalet takedowns - fighter X (över/under): Du måste förutsäga hur många takedowns fighter X kommer att göra under matchen.

Rond 1 - antalet strikes (över/under): Du måste förutsäga hur många strikes fighter 1 och fighter 2 gör tillsammans i rond 1 (ex. över/under 30,5).

Rond 1 - fighter X strikes (över/under): Du måste förutsäga hur många strikes fighter X gör i rond 1.

Rond 1 - Antalet significant strikes (över/under): Du måste förutsäga hur många significant strikes fighter 1 och fighter 2 gör tillsammans i rond 1 (ex. över/under 10,5).

Rond 1 - fighter X antalet significant strikes (över/under): Du måste förutsäga hur många significant strikes fighter X gör i rond 1.

Rond 1 - fighter strikes: Du måste förutsäga hur många strikes fighter 1 och fighter 2 (fighter 1 och fighter 2 antalet poäng t.ex. 50 strikes. Går ej att kombinera) gör i rond 1 (30 eller fler).

Rond 1 - båda fighters antalet strikes: Du måste förutsäga hur många strikes som fighter 1 och fighter 2 gör tillsammans i rond 1. (20 eller fler).

Rond 1 - fighter significant strikes: Du måste förutsäga hur många significant strikes fighter 1 och fighter 2 gör tillsammans i rond 1 (10 eller fler).

Rond 1 - båda fighters antalet significant strikes: Du måste förutsäga hur många significant strikes som fighter 1 och fighter två gör tillsammans i rond 1 (30 eller fler).

Flest strikes (1X2): Du måste förutsäga vem som gör flest strikes i matchen.

Flest significant strikes (1X2): Du måste förutsäga vem som gör flest significant strikes i matchen.

Rond 1 - flest strikes (1X2): Du måste förutsäga vem som gör flest strikes i rond 1.

Rond 1 - flest significant strikes (1X2): Du måste förutsäga vem som gör flest significant strikes i rond 1.

Fighter punches thrown: Du måste förutsäga antalet regelrätta "punches" som fighter 1 eller fighter 2 delar ut under fighten (fighter 1/fighter 2 - 150, 200, 250 eller mer etc.).

Fighter punches thrown - kombinerat: Du måste förutsäga antalet slag som kommer att göras av båda fighters tillsammans under fighten (500, 600 eller fler etc.).

Fighter punches: Du måste förutsäga antalet slag som fighter 1 eller fighter 2 kommer att ha under matchen (fighter 1/fighter 2 - 50, 75, 100 eller mer etc.).

Fighter punches landed - kombinerat: Du måste förutsäga antalet regelrätta "landed" slag som båda fighters delar ut tillsammans under fighten (200, 250 eller fler etc.).

Flest punches thrown: Du måste förutsäga vilken fighter som kommer att slå flest regelrätta slag under fighten.

Flest punches landed: DU måste förutsäga vilken fighter som får flest "punches landed" under fighten.

VOLLEYBOLL*

**Några av de listade marknaderna kan finnas under E-Volleyboll (samma regler gäller)*

En Volleyboll-match har ingen specifik varaktighet, matchen beror på de sets som vunnits av varje lag, när ett lag vinner 3 set med maximalt 5 set är matchen över.

Om en match inte slutförs kommer spelen i slutet av matcherna att förklaras ogiltiga och insatsen kommer att återbetalas, såvida inte spelmarknaderna redan har avgjorts.

Huvudmarknader

Vinnare: Förutse om det vinnande laget i matchen blir hemmalaget (1) eller bortalaget (2)

Poänghandikapp: Du måste förutsäga det vinnande laget i matchen (i vunna poäng) lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen (i poäng).

Totalt antal poäng: Består av att förutsäga om det totala antalet poäng som görs av båda lagen kommer att vara mer eller mindre än antalet som ges på den valda spelmarknaden.

Exakt antal set: Består av att förutsäga om det totala antalet set som spelas i matchen kommer att vara mer eller mindre än antalet som ges på den valda spelmarknaden.

Kommer ett 4:e set att spelas (Ja/Nej): Det 4:e setet i matchen måste spelas.

Kommer ett 5:e set att spelas (Ja/Nej): Det 5:e setet i matchen måste spelas.

Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat i matchen i termer av set som vunnits av varje lag.

Hemmalaget vinner ett set: Du måste förutsäga om hemmalaget vinner minst ett set.

Bortalaget vinner ett set: Du måste förutsäga om bortalaget vinner minst ett set.

Hemmalaget vinner exakt ett set: Du måste förutsäga om hemmalaget vinner exakt ett set.

Bortalaget vinner exakt ett set: Du måste förutsäga om bortalaget vinner exakt ett set.

Hemmalaget vinner exakt två set: Du måste förutsäga om hemmalaget vinner exakt två set.

Bortalaget vinner exakt två set: Du måste förutsäga om bortalaget vinner exakt två set.

Hur många set kommer att avgöras av extrapoäng?: Förutse hur många set som når extrapoäng (vinnaren av setet har mer än 25 poäng).

X:e Set - N:e Poäng: Du måste förutsäga vilket lag som vinner poäng N i set X.

Setmarknader

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Vinnare: Förutse om vinnaren i nämnda set kommer att vara hemmalaget (1) eller bortalaget (2)

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Totalt antal poäng: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda lagen i ett givet set kommer att vara över eller under ett visst antal på marknaden.

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Poänghandikapp: Du måste förutsäga vinnaren av nämnda set (i vunna poäng) genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen (i poäng).

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Udda/Jämnt: Förutse om de totala poängen som ackumulerats av båda lagen i den aktuella matchen eller setet kommer att vara ett udda eller jämnt antal.

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Race till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att nå X poäng först för nämnda set.

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Topp 4, Topp 6, Topp 8, Topp 10: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att sluta i respektive topposition när tävlingen avslutas.

BEACHVOLLEY

En Beachvolley-match har ingen specifik varaktighet, matchen beror på de set som varje lag har vunnit. Om någon spelare byts ut mot en annan spelare före matchens början kommer alla spel att ogiltigförklaras. Om en match startar men inte slutförs kommer alla spel baserade på det slutliga resultatet att anses ogiltiga, med undantag för marknader där resultatet redan har fastställts.

Huvudmarknader

Vinnare: Förutse om vinnaren i matchen blir hemmalaget (1) eller bortalaget (2)

Exakt antal set: Består av att förutsäga om det totala antalet set som spelas i matchen kommer att vara mer eller mindre än antalet som ges på den valda spelmarknaden.

Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat i matchen i termer av set som vunnits av varje lag.

Poänghandikapp: Du måste förutsäga vinnaren i matchen (i vunna poäng) lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen (i poäng).

Totalt antal poäng: Består av att förutsäga om det totala antalet poäng som görs av båda lagen kommer att vara mer eller mindre än antalet som ges på den valda spelmarknaden.

Hur många set kommer att avgöras av extrapoäng?: Förutse hur många set som når extrapoäng (vinnaren av setet har mer än 25 poäng).

Setmarknader

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Vinnare: Förutse om vinnaren i nämnda set kommer att vara hemmalaget (1) eller bortalaget (2)

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Totalt antal poäng: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda lagen i ett givet set kommer att vara över eller under ett visst antal på marknaden.

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Poänghandikapp: Du måste förutsäga vinnaren av nämnda set (i vunna poäng) genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen (i poäng).

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Udda/Jämnt: Förutse om de totala poängen som ackumulerats av båda lagen i den aktuella matchen eller setet kommer att vara ett udda eller jämnt antal.

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - Race till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att nå X poäng först för nämnda set.

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet - X:e poängen: Du måste förutsäga vilket lag som vinner X:e poängen i det nämnda setet.

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

DARTS

En dartmatch anses ha börjat när den första pilen kastas i första omgången av första set/leg. Om det angivna antalet set inte är slutförda blir spel för rätt resultat ogiltiga. Den högsta möjliga poängen med tre darts är 180, erhålls när alla tre darts träffar trippel 20 (termen finns på många marknader).

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmaspelaren vinner), X (det blir oavgjort), 2 (bortaspelaren vinner).

Set-handikapp (2-vägs): Du måste förutsäga resultatet i termer av sets som vunnits av varje spelare som lägger till eller drar till det slutliga resultatet av variationen som anges i spelet.

Totalt antal 180-kast: Du måste förutsäga om det totala antalet 180-kast som uppnås i matchen av båda spelarna kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Flest 180-kast: Du måste förutsäga vilken spelare som uppnår flest 180-kast i matchen (eller om det blir oavgjort).

Handikapp 180-kast: Du måste förutsäga resultatet i termer av 180-kast som uppnås genom att varje spelare lägger till eller subtraherar variationen som anges i spelet till slutresultatet.

Totalt antal 180-kast Hemmaspelare: Du måste förutsäga om det totala antalet 180-kast som uppnås i matchen av spelare 1 kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Totalt antal 180-kast Bortaspelare: Du måste förutsäga om det totala antalet 180-kast som uppnås i matchen av spelare 2 kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Set-handikapp (3-vägs): Du måste förutsäga resultatet i termer av sets som vunnits av varje spelare som lägger till eller drar ifrån till det slutliga resultatet av variationen som anges i spelet.

Rätt resultat (sets): Du måste förutsäga rätt resultat i sets för hela matchen.

Spelare gör 180: Du måste förutsäga vilken spelare som kommer att kasta en 180-omgång i matchen (eller om det inte blir någon).

King of the Oche (match-trippel): King of the Oche är om en spelare vinner matcher, gör mer än 180 poäng mer än motståndaren och har den högsta checkouts i matchen.

Spelare med högst checkout: Vilken spelare kommer att ha högst checkout i ett singelspel.

Högst checkout i en match: Vad blir högst checkout i matchen av en spelare.

Totala X + checkout i matchen: Du måste förutsäga om den totala poängen från checkout blir en specifik poäng eller över (ex. over/under 100+ checkout).

Matchvinnare och högst checkout: Vilken spelare vinner matchen och vilken spelare gör högst checkout. Högst checkout kan bli lika.

Matchvinnare och flest 180s: Vilken spelare vinner matchen och vilken spelare gör flest 180-kast. 180s kan bli lika.

Högst checkout & flest 180-kast: Vilken spelare har högst checkout och vem gör flest 180-kast. Både checkout och 180-kast kan bli lika.

Vem leder efter X-leg: Vilken spelare leder matchen efter X legs. Tre möjliga utfall; spelare 1, oavgjort, spelare 2.

X leg checkout - totala: Vad blir checkout i en specifik leg (ett normalt erbjudande på denna marknad är o/u 40.5).

Poäng efter X-legs: Vad är poängen /resultatet efter X-legs i matchen.

170 checkout i en match: Vilken spelare har högst checkout i matchen (170)(T20, T20, BULL).

Snabba Marknader

X:e set - N:e Leg-vinnare: Du måste förutsäga vilken spelare som vinner Leg N i set X.

X:e set - Rätt resultat (i legs): Förutse rätt resultat i legs för nämnda set.

X:e set - Leg-handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av nämnda set (i leg) att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen (i leg).

X:e set - Totalt antal leg: Förutse om det totala antalet leg som spelas i det angivna setet kommer att vara över eller under ett givet nummer på marknaden.

X:e set - Udda/jämnt leg: Förutse om det totala antalet leg som spelas i det angivna setet kommer att vara ett udda eller jämnt antal.

X:e set leg x - Totalt antal darts: Du måste förutsäga om det totala antalet darts som kastas av en spelare för att vinna ett specifikt leg kommer att vara över eller under den angivna variationen.

X:e set leg x - Högst poäng Spelare på x:e besöket: Du måste förutsäga vilken spelare som får fler poäng vid ett specifikt besök (vid tavlan).

X:e set leg x - Poängintervall på x:e besöket: Du måste förutsäga vad som kommer att vara poängintervallet för en spelares specifika besök.

X:e set leg x - Checkout-poäng: Du måste förutsäga om checkout-poäng för ett specifikt leg kommer att vara över eller under 40,5

X:e set leg x - Checkout-färg: Du måste förutsäga om checkout-färgen för ett specifikt leg kommer att vara röd eller grön.

X:e set - Flest 180s: Du måste förutsäga vilken spelare som kommer att uppnå flest 180s i nämnda set (eller om det blir oavgjort).

X:e set - Totalt antal 180s: Du måste förutsäga om det totala antalet 180s som uppnås i nämnda set av båda spelarna kommer att vara över eller under den angivna variationen.

X:e set - Totalt antal 180s Hemmaspelare: Du måste förutsäga om det totala antalet 180s som uppnåtts i den nämnda seten av spelare 1 kommer att vara över eller under den angivna variationen.

X:e set - Totalt antal 180s Bortaspelare: Du måste förutsäga om det totala antalet 180s som uppnåtts i den nämnda seten av spelare 2 kommer att vara över eller under den angivna variationen.

X:e set leg x - Vilken spelare gör 180-kast: Du måste förutsäga om någon spelare kommer att uppnå 180 i nämnda set och leg (eller om det inte blir någon).

X:e set leg x - Hemmaspelare gör 180: Du måste förutsäga om spelare 1 uppnår 180 i nämnda set och leg (eller om det inte blir någon).

X:e set leg x - Bortaspelare gör 180: Du måste förutsäga om spelare 2 uppnår 180 i nämnda set och leg (eller om det inte blir någon).

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Topp 2: Du måste förutsäga om en spelare går till final i den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Vem går längst: Förutse vilka av de nämnda spelarna som kommer att nå det senare steget i turneringen (eller samma).

När åker spelaren ur: Förutsäg vilken runda den valda spelaren kommer att åka ur i.

Vinnande nationalitet: Du måste förutsäga vinnarens nationalitet.

Vinnande halva: Du måste förutsäga att turneringsvinnaren kommer från topphalvan eller bottenhalvan av turneringsplanen.

Vinnande kvart: Du måste förutsäga att turneringsvinnaren kommer från 1:a/2:a/3:e/4:e kvarten.

Första gången-vinnare: Du måste förutsäga om det blir en första gånga-vinnare eller inte.

X:e Kvart-vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den nämnda kvarten (1:a/2:a/3:e/4:e).

FUTSAL

En match i Futsal betraktas med 40 minuters spel som officiellt. Alla matcher bestäms med slutresultatet av ordinarie tid om inte annat anges. Ordinarie tid måste vara genomförd för att spel ska gälla om inte annat anges.

Spelen är giltiga inom ordinarie tid; plus tilläggstid tillagd av domaren. Förlängning, Golden Goal och straffavgöranden är inte giltiga för att avgöra spel på denna sport.

Huvudmarknader

Vinnare - 1X2: För detta kan det finnas tre möjligheter: att hemmalaget vinner (1), att slutresultatet blir oavgjort (x) eller att bortalaget är vinnaren (2).

Dubbelchans (1X-12-X2): spelmarknad där spelaren kan maximera sina chanser att vinna genom att spela på två utfall: 1X (hemmavinst eller oavgjort), 12 (hemmavinst eller bortavinst) och X2 (oavgjort eller bortavinst).

***Om en match spelas på neutral mark anses det lag som nämns först vara hemma.**

Nästa mål: Satsa på att förutsäga vilket av de två lagen som gör nästa mål. Du kan också satsa på "inget mål" (inga fler mål görs).

Båda lagen gör mål: Det finns två möjligheter (ja/nej) att båda lagen gör minst ett mål vardera.

Udda/jämnt mål: Satsningen består i att förutsäga om de totala målen i en match kommer att vara udda eller jämnt. Om matchen slutar oavgjort på 0-0 avgörs det som jämnt. Om matchen avbryts kommer alla spel på matchen att ogiltigförklaras.

Totalt antal mål (totalt antal mål hemmalag - totalt antal mål bortalag): består av att satsa på antalet mål i en match gjord av båda lagen eller av varje lag individuellt. Till exempel bestämmer du dig för att spela på en "Över", det betyder att du spelar på mer än ett visst antal mål. Om du satsar på en "Under" satsar du på mindre än ett visst antal mål.

Vem vinner resten av matchen? (Livebetting gäller): Detta är en livebettmarknad. Oavsett den faktiska ställningen i eventet, kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet.

Draw no bet (DNB): denna spelmarknad består av följande, för att ett spel ska vinna, måste det finnas ett vinnande lag, vilket innebär att pengarna betalas tillbaka om matchen slutar oavgjort. Till exempel, om en slutresultat resulterar i ett oavgjort resultat, kommer spelet att avgöras som ogiltigt.

Handikapp: satsning där vinnaren av spelet måste avgöras med respektive målmarginal. Rätt mål läggs till eller subtraheras från de mål som föreslås i handikappet, och efter uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortalaget.

Rätt resultat: Spela på det rätta resultatet av en match, det vill säga det rätta resultat i slutet av 40 minuter.

Vinstmarginal: I denna typ av spel förutsäger du vilket lag som vinner och med hur stor skillnad det vinner.

Hemmalagets målintervall: Förutse i ett valt intervall, hur många mål totalt kommer att göras av hemmalaget.

Bortalagets målintervall: Förutse i ett valt intervall, hur många mål totalt kommer att göras av bortalaget.

Första halvlekens Marknader

1:a halvlek - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av första halvlek. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (det blir oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

1:a halvlek - Vilket lag vinner resten: Oavsett den faktiska ställningen i eventet, kommer ställningen för eventet att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet.

1:a halvlek - X:e målet: Du måste förutsäga vilket lag som gör nästa mål i första halvlek. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget gör mål), X (inga fler mål), 2 (bortalaget gör mål).

1:a halvlek - Handikapp: Du måste förutsäga slutresultatet av första halvlek med hänsyn till handikappet inom parentes.

1:a halvlek - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål under första halvlek kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Övriga Marknader

Förlängning - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av förlängningen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (det blir oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Förlängning - Vilket lag vinner resten: Oavsett den faktiska ställningen i förlängningen, kommer ställningen för förlängningen att anses vara 0-0 vid tidpunkten för spelet.

Förlängning - X:e målet: Du måste förutsäga vilket lag som gör nästa mål i förlängningen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget gör mål), X (inga fler mål), 2 (bortalaget gör mål).

Förlängning - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål under förlängningen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Straffavgörande - Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av straffavgörandet.

Straffavgörande - X:e målet: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att göra det x:e målet i straffavgörandet.

SNOOKER

Om en match börjar, men inte avslutas av någon anledning, är alla spel som erbjuds på det slutliga resultatet av matchen ogiltiga.

För speländamål räknas endast bollar som har gått "lagligt", t.ex. när det är en "foul boll" inblandad kommer inte de angivna bollarna att beaktas. Spel avgörs i enlighet med detta.

Snookermarknader

Om det blir en re-rack gäller följande regler:

Matchvinnare: alla spel är giltiga och avgörs enligt matchens officiella vinnare.

När det gäller re-rack i någon av framen, gäller följande regler:

Avgjorda spel: alla spel vars resultat har bestämts innan re-rack är giltiga. Varje händelse efter re-rack är irrelevant för spel.

Icke-avgjorda spel: alla spel vars resultat inte har bestämts innan re-racket kommer att avgöras endast enligt de händelser som inträffade efter re-racket. Varje händelse före re-racket är irrelevant för spel. Alla spel som hänvisar till det slutliga resultatet av ramen (till exempel: totalt antal poäng, udda/jämnt-spel) kommer att rättas med det officiella resultatet av ramen.

Frame-spel (Rätt resultat): Spelet refererar till det rätta slutresultatet i det totala antalet spelade frames.

Frame-vinnare: Detta spel avser vinnaren av en viss frame. Denna frame måste spelas klart för att spel ska vara giltiga.

Totalt antal poäng: Förutse antalet poäng som kommer att erhållas i matchen.

Först att nå 3 frames: Förutse vem som kommer att vara först med att nå 3 frames, någon av spelarna måste nå 3 frames för att spelen ska gälla.

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

GOLF

Regeln för dead heat gäller marknader där spel inte uttryckligen erbjuds såsom 2ball och 3ball marknader. Ett dead heat definieras som en händelse där det finns två eller flera gemensamma vinnare, där dead heat-reglerna anger att spelet ska divideras med antalet spelare som är inblandade i dead heat och sedan rättas till de normala oddsen. Med regeln om dead heat beräknas de potentiella vinsterna om baserat på antalet spelare med samma resultat.

En spelare anses ha spelat när han/hon har startat. I händelse av att en spelare drar sig ur efter att ha startat kommer spel att rättas som förlorade för grupp, match och 18-håls spel.

Om en turnering av någon anledning reduceras från det schemalagda antalet hål (dvs dåliga väderförhållanden) rättas spel som placeras före den slutgiltiga avslutade omgången på den spelare som tilldelats trofén om 36 hål i turneringen har slutförts. Om mindre än 36 hål har slutförts eller om regelbundet spel placerats efter den slutgiltiga avslutade omgången kommer spelen att ogiltigförklaras.

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights/Antepost spel på spelare som deltar i en kvalificeringsturnering men som inte lyckas kvalificera sig för huvudturneringen kommer att rättas som förlorare.

Skins-turneringar kommer att omfattas av Dead-Heat-regler om spelare vinner lika mycket prispengar i slutet av den angivna tävlingen. Om ytterligare hål spelas för att utse en enda vinnare kommer detta att användas för rättningen.

Golfmarknader

Turneringsvinnare: Du måste förutsäga vinnaren av turneringen.

Gruppvinnare: Du måste förutsäga vilka av de namngivna spelarna som ingår i (grupp) spelet som kommer att uppnå den bästa slutpositionen i turneringen.

Podium: Du måste förutsäga om din valda spelare kommer att hamna topp 3 i turneringen, inklusive delade positioner.

Topp 6: Du måste förutsäga om din valda spelare kommer att hamna topp 6 i turneringen, inklusive delade positioner.

Topp 10: Du måste förutsäga om din valda spelare kommer att hamna topp 10 i turneringen, inklusive delade positioner.

Topp 20: Du måste förutsäga om din valda spelare kommer att hamna topp 20 i turneringen, inklusive delade positioner.

Vinnarens nationalitet: Du måste förutsäga vilken nationalitet den vinnande spelaren har i turneringen.

Bäst från Kontinent: Du måste förutsäga vilken av de namngivna spelarna, från den utvalda kontinenten, som ingår i spelet kommer att uppnå den bästa slutpositionen i turneringen.

Vinstmarginal: Baserat på antalet slag mellan den vinnande spelaren och individen (erna) som slutar tvåa (inkluderar ett odds för att turneringen ska gå till sarspel). I händelse av dåligt väder som påverkar turneringen kommer rättningen att gälla så länge som minst 36 hål i en turnering spelas.

Kommer det att bli sarspel: Du måste förutsäga om det kommer att bli sarspel (extra hål) i den nämnda turneringen.

Kommer det att bli en Hole in one: Avser en hole in one (en spelare uppnår hole in one i ett slag) som spelas in i de angivna rundorna i en angiven turnering. I händelse av dåligt väder som påverkar turneringen så kommer spelen att gälla så länge som minst 36 hål i en turnering spelas. Om en spelare gör en hole in one, men 36 hål inte spelas, kommer "ja" -alternativet - "att göra en hole in one" - att rättas som vinnare.

Bäst vänsterhänta spelare: Du måste förutsäga vilken av de namngivna vänsterhänta spelarna som ingår i spelet som kommer att uppnå den bästa slutpositionen i turneringen.

Bäst tidigare vinnare: Du måste förutsäga vilka av de namngivna spelarna som har vunnit den nämnda titeln tidigare, som ingår i spelet, kommer att uppnå den bästa slutpositionen i turneringen.

Spelare som klarar cutten: Klara/Missa Cutten - En turnerings-cut måste tillämpas för att spel ska gälla. I fallet med en turnering där ett system med flera cut är på plats kommer avgörande att definieras av en spelare som spelar eller inte spelar i nästa omgång efter den första officiella cutten.

Ledare efter 1:a rundan: Du måste förutsäga vilka av de namngivna spelarna som ingår i spelet som uppnår den bästa slutpositionen i första rundan.

Topp X (5,10,20) 1:a rundan: Du måste förutsäga om de namngivna spelarna som ingår i spelet kommer att uppnå topp X-position i första rundan.

Vinnarspel inklusive 'Övriga fältet': Icke-startande/Non-Runner - inget spel förutom 'Övriga fältet'. Oddset för 'Övriga fältet' inkluderar alla spelare som inte är angivna på denna marknad. Spel accepteras endast på vinnare. Ovanstående regler för Vinnarspel/Outrights gäller.

Spel utan nominerade spelare: Dead heat-regler gäller för att vinna spel såvida inte de uteslutna spelarna inte vinner turneringen. Regler för dead heat gäller också för platsdelen av varje 'Each-way' (Vinnare och plats)-spel.

Gruppspel: Vinnaren blir den spelare som uppnår den högsta placeringen i slutet av turneringen. Alla spelare som missar cutten kommer att betraktas som förlorare. Om alla spelare missar cutten kommer den lägsta scoren efter att cutten har gjorts avgöra rättningen. Icke-startande/Non-Runner - inga spelavdrag i linje med Tattersalls regel 4 (c) gäller. Regler för dead heat gäller förutom där vinnaren bestäms av ett särspel.

Om en turnering påverkas av dåligt väder kommer spel att rättas förutsatt att det finns en turneringsvinnare och minst 36 hål är genomförda. Vinnaren kommer att vara spelaren i ledningen i slutet av den senaste avslutade rundan.

Slutgiltig position för en namngiven spelare: I händelse av oavgjort för en slutposition räknas den delade positionen. Till exempel räknas oavgjort med 5 spelare för 8:e plats som slutgiltig plats 8:a för samtliga 5.

Matchspel på 54, 72 och 90 hål: Om en turnering påverkas av ogynnsamt väder kommer spel att rättas förutsatt att det anses vara en turneringsvinnare och minst 36 hål har slutförts. Vinnaren kommer att vara spelaren i ledningen i slutet av den senaste avslutade rundan.

Om en spelare missar cutten anses den andra spelaren vara vinnaren. Om båda spelarna missar cutten kommer den lägsta scoren efter cutten har bestämts att avgöra avgörandet.

Om en spelare diskvalificeras eller drar sig tillbaka efter start, antingen före avslutandet av två rundor eller efter att båda spelarna har klarat cutten, anses den andra spelaren vara vinnaren.

Om en spelare diskvalificeras under antingen den 3:e eller 4:e rundan när den andra spelaren i matchspelet redan har missat cutten, anses den diskvalificerade spelaren vara vinnaren.

Ett odds kommer att erbjudas för oavgjort och i händelse av oavgjort är spel på endera spelaren förlorade.

Turneringar match-ups: Som ovan men spel ogiltiga i händelse av oavgjort.

Six-shooter: Dead Heat-regler gäller. Regel 4 kan gälla i händelse av en Icke-startande/Non-Runner. Spelare som startar men inte avslutar sin runda betraktas som förlorare.

Five-shooter: Som ovan men med fem golfare grupperade tillsammans.

18-hålsspel: Vinnaren blir den spelare som har lägst poäng över 18 hål. Spelare är ihop-parade, de kanske spelar tillsammans eller inte.

18 hål - Två- och tre-bollspel: Spel gäller när spelarna har slagit ut på det första hålet. Om en runda avbryts är spelen den rundan ogiltiga.

Spel på 2- eller 3-boll kommer att gälla oavsett om de faktiska parningarna/grupperna kan skilja sig åt. För turneringar som använder Stablefords poängsystem anses den högsta poänggöraren under rundan vara vinnare. Icke-startande/Non-Runner - 2- och 3-boll-spel ogiltiga. Vid 2-bollspel där ett odds inte erbjuds för oavgjort, blir spel ogiltiga i händelse av oavgjort. Om ett odds erbjuds för oavgjort gäller den för rättning. Vid 3-bollspel gäller Dead-Heat-regler.

För alla andra spel som involverar grupper på mer än 3 spelare tillsammans över 18 hål (t ex 7-boll, 9-boll osv.) Gäller reglerna för dead heat. Icke-startande/Non-Runner inget spel. Avdrag i linje med Tattersalls regel 4 (c) gäller.

4-boll: Spel gäller när båda paren har slagit ut på det första hålet.

Handikappspel: Avdrag handikapp från slutlig score för att avgöra vinnaren. Turneringen måste slutföras, annars är spel ogiltiga. Alla spelare som missar cutten kommer att betraktas som en förlorare. Alla villkor som inte ingår i regel 4 och SP-plats gäller. Regler för dead heat gäller.

Mytiska matchningar: Vinnaren blir den spelare som har lägst score över 18 hål. Om scoren är lika efter 18 hål kommer spel att ogiltigförklaras.

Spelare som har den lägsta rundan.

Regler för dead heat gäller.

Enskild spelares rundscore

Linjen kan justeras In-Play. Alla spel blir ogiltiga om spelaren inte slutför rundan.

Nästa hål-handikapp - 3-boll: Dead-Heat-regler gäller där så är tillämpligt. Alla spel kommer att ogiltigförklaras om alla tre spelare inte startar på det nominerade hålet. Rättningen bestäms när spelarna lämnar greenen.

Nästa hål-vinnare - 2-boll: Alla spel blir ogiltiga om båda spelarna inte slår ut på det nominerade hålet. Rättandet bestäms när spelarna lämnar greenen.

Nästa hål totalt antal slag: Spelen avgörs på de angivna spelarnas sammanlagda score vid det angivna hålet. Alla spel blir ogiltiga om alla spelare inte slutför det nominerade hålet. Rättandet bestäms när spelarna lämnar greenen.

Vald spelares score vid nästa hål: Alla spel blir ogiltiga om spelaren inte slutför det nominerade hålet. Rättande av spel bestäms när spelaren lämnar greenen.

Rundledare: Du måste förutsäga vem som leder efter den nämnda rundan. Regler för dead heat gäller.

Matchspel-marknader: Om ett matchspel inte startar (t.ex. spelare skadad eller diskvalificerad innan ett matchspel startar) ogiltigförklaras alla spel på det matchspelet.

Spel på marknader som kan avgöras med hjälp av den officiella turneringen och matchresultat (inklusive slutresultat rätt resultat och individuella matchspel) kommer att avgöras med dessa resultat. Detta inkluderar där ett matchspel avslutas tidigt antingen efter överenskommelse mellan spelarna eller genom skada.

Alla andra marknader där ett matchspel avslutas innan 18 hål är färdiga (t.ex. efter överenskommelse), såsom matchpoäng, kommer att avgöras som om de återstående oavslutade hålen är oavgjorda. Till exempel, spelare har 2 upp vid 13:e hålet när matchen är klar anses ha vunnit 2 och 1 (vid 17:e hålet). Oavslutade spel med enstaka hål blir ogiltiga.

Greensomes: Spel rättas efter officiellt turneringsresultat.

Foursomes: Spel gäller när båda paren har slagit ut på det första hålet.

36-håls matchspel: Rättningen sker på spelaren som uppnår den högsta placeringen efter 36 hål. Om antalet spelade rundor minskas, t ex för dåligt väder kommer spel att rättas förutsatt att en spelare har vunnit trofén (spel gäller så länge det finns en vinnare och minst 18 hål är färdigspelade).

Om en spelare diskvalificeras eller drar sig ur efter att ha startat innan två rundor har slutförts, anses den andra spelaren vara vinnaren.

Ett odds kommer att erbjudas för oavgjort och i händelse av oavgjort är spel på endera spelaren förlorade.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup och andra "internationella turneringar/matchspel"

Alla marknader, inklusive Vinnarspel/Outright, Draw No Bet, Handikapp, Topp-poängscorare, Rätt resultat-marknader, kommer att avgöras på officiellt resultat om inte annat anges. I Presidents Cup, 'Att lyfta Trofén' (utan Oavgjort-alternativet), gäller regler för dead heat.

Singelmatcher: Om en enskild match slutar oavgjort, blir spel ogiltiga.

Marknader för rätt resultat: Alla schemalagda matcher måste vara färdigspelade för att spel ska gälla oavsett om matcher fortsätter dagen eller dagarna efter.

Ledaremarknader (dag): Rättningen kommer att ske baserat på poäng efter schemalagt antal matcher oavsett om matcher fortsätter dagen eller dagarna efter.

Ledarmarknader (dag-format): Rättningen baseras på poäng efter schemalagt antal matcher i det angivna formatet oavsett om matcher fortsätter dagen eller dagarna efter.

Flest poängmatcher: Marknader kommer att avgöras under hela turneringen. Om en enskild match slutar oavgjort blir spel ogiltiga. Spel kommer att gälla när spelaren har startat.

Vinnande poäng: Rättningen sker efter avslutade 72 hål (eller 90 för turneringar där så är tillämpat) annars är spel ogiltiga.

Att vinna/att inte vinna en Major: De fyra majors är US Open, US Masters, USPGA och British Open. Avancerad vinst - Avser vinnarspel/outrights i turneringen.

Matcher att gå till 18:e hålet: Det schemalagda antalet matcher måste starta för att spel ska gälla. Antalet matcher där båda lagen startar på 18:e hålet kommer att användas för rättning.

Lagets 1:a fullpoängare: För rättning kommer vinnaren att vara det första laget som vinner en schemalagd match och som ett resultat får en full poäng. I händelse av att varje schemalagd match slutar oavgjort blir spel ogiltigförklarade.

CRICKET

Alla spel kommer att avgöras enligt det officiella resultatet.

Cricketmatcher består av antingen en eller två innings. 1:a inningmarknader i en match som endast har en inning (ex T10, T20 event) rättas som fulltid. En match med två innings (Test-serier), 1:a och 2:a inningmarknader rättas separat, kumulativa marknader för fulltid kommer inte inkludera några innings i beskrivningen av marknaderna.

Om en match avbryts innan något spel har ägt rum betraktas alla marknader som ogiltiga såvida inte matchen spelas om inom 48 timmar efter den ursprungliga starttiden. I händelse av att en Over inte slutförts anses alla icke-avgjorda marknader för denna specifika Over vara ogiltiga om inte innings har nått sitt naturliga avgörande, t ex deklARATION, Lag all out, etc.

Vissa turneringar kan pågå i upp till 5 dagar (t ex testserie), avgjorda marknader kommer att rättas omedelbart, alla marknader som kräver att ett event är fullständigt slutfört (t ex vinnare, handikapp) kommer att rättas efter att eventen officiellt aviseras som avslutade.

I vissa event kan Duckworth-Lewis-metoden tillämpas för att avgöra vinnaren. Duckworth-Lewis-Stern-metoden (DL) är en matematisk formulering utformad för att beräkna målpoängen för laget som slår tvåa i en match avbruten av väder eller andra omständigheter.

Om marknaderna förblir öppna med en felaktig poäng som har en betydande inverkan på oddsen, förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara spelen.

Om en match reduceras i overs för antingen ett eller båda lagen (t ex från 50 till 35 overs på grund av dåliga väderförhållanden) förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara alla icke-avgjorda spel på det ursprungliga formatet och justera odds och marknader/linjer för att bli erbjudna igen baserat på det nya formatet.

Cricket-Marknader

*Super over-resultat ingår endast på spelmarknader med (inkl. Super-Over) text.

Om en match skapas i fel format (d.v.s. T10 istället för T20), kommer spel att ogiltigförklaras och en ny match skapas.

Vinnare (inkl Super-Over): Förutse vinnaren av matchen (resultatet inkluderar Super-Over).

Draw No Bet: Draw no bet är ett spel på lag 1 eller lag 2. Insatsen återbetas vid händelse av att spelet slutar oavgjort.

Totalt antal runs (över/under): Förutse om runs kommer att vara över eller under än ett givet antal under hela eventet.

Asiatiskt Handikapp: Förutse vem som kommer att vinna spelet med handikapp (inget oavgjort).

1X2: Förutse vinnaren av matchen (resultatet inkluderar inte super-Over). Tillgängliga alternativ: Hemma, Oavgjort, Borta.

Rätt resultat: Förutse vad poängen blir i slutet av spelet.

Dubbelchans: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns tre möjliga resultat: 1X (i slutet av matchen, hemmalaget vinner eller spelar oavgjort), X2 (i slutet av matchen, bortalaget vinner eller spelar oavgjort), 12 (i slutet av matchen vinner hemmalaget eller bortalaget).

Att göra flest Fours: Vilket lag gör flest Fours. Fyra (Four) runs görs om bollen studsar eller rullar längs marken innan den rör eller går över kanten av fältet. Om den inte rör vid fältkanten måste den röra marken framför den.

Att göra flest Sixes: Vilket lag gör flest Sixes. Sex (Sixes) är en term i cricket som betyder att bollen flyger över gränsen utan att röra marken inuti fältet, vilket krediterar batsman med 6 runs istället för 4.

Totalt (Över/Under) - Match Sixes: Kommer det totala antalet Sixes som görs i spelet att vara under / över en specifik linje.

Totalt (Över/Under) - Hemma/Bortalag: Förutse om runs kommer att vara över eller under än ett givet antal under hela eventet för hemma/bortalaget. Resultatet inkluderar Super-Over.

Udda/Jämnt: Förutse om det totala antalet runs som uppnåtts under en angiven tidsperiod kommer att vara ett udda eller jämnt antal.

Udda/Jämnt Hemma/Bortalag: Förutse om det totala antalet runs som uppnåtts under en viss tidsperiod kommer att vara ett udda eller jämnt antal för hemma/bortalag.

Högsta öppningspartnerskap: Vilket lag gör flest runs innan de förlorar sin första wicket.

1:a Wicket-metoden: Förutse vad som kommer att bli den första wicket-metoden. De tillgängliga alternativen är: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped eller någon annan (inkluderar Utvisad/Avbruten Out).

Dismissalmetod 6-vägs: Vad blir metoden för dismissal. De tillgängliga alternativen är: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped eller någon annan. Om inga ytterligare wickets faller kommer alla spel att ogiltigförklaras.

Dismissalmetod: Kommer nästa dismissal att vara en catch (lyra) eller inte. De tillgängliga alternativen är: Caught, not Caught.

Runs vid nedslagning av Wicket Hemma/Bortalag: Totalt antal runs för hemma/bortalag efter att ha träffat det andra lagets wicket.

Over vid nedslagning av Wicket Hemma/Bortalag: Förutsäg vid vilken Over nästa hemma/bortawicket kommer att falla. Som ett exempel om en wicket faller efter 6,2 overs, görs rättningen för den 7:e over. Om rättande av spel kan fastställas kommer de att rättas i enlighet med detta. Till exempel om ett lag lämnar fältet på grund av ett avbrott under over 15 kommer tidigare overs mindre än detta att rättas. Overs högre än detta kommer dock att förklaras ogiltiga.

Totalt antal Udda/Jämnt Over: Förutse om det totala antalet runs som uppnåtts under en specifik over kommer att vara ett udda eller jämnt antal.

Totalt antal Udda/Jämnt Over - Hemma/Bortalag: Förutse om det totala antalet runs som uppnåtts under en angiven over kommer att vara ett udda eller jämnt antal för hemma/bortalag.

Totalt antal Runs Over: Förutse om runs kommer att vara över eller under än ett givet antal på en angiven over. Over måste slutföras för att spel ska gälla om inte resultatet redan är avgjort.

Totalt antal Runs Over - Hemma/Bortalag: Förutse om runs kommer att vara över eller under än ett givet antal på en angiven over för hemma/bortalag. Over måste slutföras för att spel ska gälla om inte resultatet redan är avgjort.

Totalt antal Runs Over - Hemma/Bortalag 1:a inning: Förutse om runs kommer att vara över eller under än ett givet antal på en angiven over för hemma/bortalag i första inningen. Over måste slutföras för att spel ska gälla om inte resultatet redan är avgjort.

Totalt antal Runs Over - Hemma/Bortalag 2:a inning: Förutse om runs kommer att vara över eller under än ett givet antal på en angiven over för hemma/bortalag i andra inningen. Over måste slutföras för att spel ska gälla om inte resultatet redan är avgjort.

Wicket i Over - Hemma/Bortalag: Förutse om det kommer att finnas en wicket eller inte i en angiven over för hemma/bortalaget. Om en inning slutar under en over så kommer denna over att betraktas som fullständig såvida inte inningen slutar på grund av dåligt väder.

Runs i X:e Delivery - Hemma/Bortalag: Förutsäg om antalet runs för hemma/bortalaget i X:e delivery kommer att vara över/under en specifik linje.

Att vinna slantsinglingen: Förutse vilket lag som vinner slantsinglingen som avgörs före matchen startat.

Femtio kommer att göras i matchen: Förutse om det kommer att finnas minst en batsman som gör 50 runs eller högre. Om en match minskas i overs och ett officiellt matchresultat är tillgängligt kommer alla spel

att gälla. Om en match avbryts och inte återupptas inom 48 timmar kommer alla obestämda spel att ogiltigförklaras.

Hundra kommer att göras i matchen: Förutse om det kommer att finnas minst en batsman som gör 100 runs och högre. Om en match minskas i overs och ett officiellt matchresultat är tillgängligt kommer alla spel att gälla. Om en match avbryts och inte återupptas inom 48 timmar kommer alla obestämda spel att ogiltigförklaras.

Flest Run-outs: Förutse vilket lag som kommer att ha flest Run-outs. En run-out inträffar vanligtvis när batsmen försöker springa mellan wickets och fältlaget lyckas få bollen till en wicket innan batsman har nått sin bas i den overn. Om en match av någon anledning avbryts, kommer alla obestämda spel att ogiltigförklaras om inte utgången redan är bestämd. Om en match minskas i overs och ett matchresultat uppnås kommer det lag som uppnådde flest run-outs under fältning/bowling vara vinnare oavsett hur många bollar som kastades.

Match Topp-batsman: Förutse topp-batsman. Den som gör flest runs blir vinnaren. De som startade matchen men inte slagit är avgjorda som förlorare. Spel som placeras på spelare som inte deltar i matchen blir ogiltiga. Om två eller fler spelare uppnår samma antal runs så räknas det som dead-heat rule.

Match Topp-bowler: Förutse topp-bowler. Den som får flest wickets är vinnaren. Om alla spelare har 0 wickets är alla spel ogiltiga. Om två eller flera bowlers har gjort lika många wickets så kommer den bowler som har släppt in minst "runs" att vinna. Om det finns två eller flera bowlers med samma wickets så blir det dead-heat rule. Spel som placeras på spelare som inte deltar i matchen blir ogiltiga.

Man of the Match/Matchens Lirare: Förutse vilken spelare som blir den bästa spelaren i matchen. Spel avgörs på den officiellt utsedda spelaren i matchen.

Batsman att göra femtio i matchen: Förutse vilken spelare som får femtio runs i matchen.

Högsta 1:a 6 Overs-poäng: Förutse vilket lag som har flest totala runs jämfört med de 6 första overs för båda lagen. I händelse av samma antal runs för båda lagen kommer spel att ogiltigförklaras.

Spelare som gör flest Sixes: Förutse vilken spelare som får flest Sixes i spelet. Om två eller flera spelare gör samma antal Sixes så blir det dead-heat rule.

Högsta individuella poäng: Förutse om den högsta individuella poängen i runs som uppnås av någon spelare kommer att vara över/under en specifik linje.

Totalt antal (Över/Under) Wides: Förutse om antalet wides i matchen kommer att vara över/under en specifik linje.

Totalt antal (Över/Under) Ducks: Förutse om antalet ducks (duckningar) i matchen kommer att vara över/under en specifik linje.

Totalt antal (Över/Under) Wicket: Förutse om antalet wickets som tas i matchen kommer att vara över/under en specifik linje.

Totalt antal (Över/Under) Extras: Förutsäg om antalet extras i matchen kommer att vara över/under en specifik linje.

Fall 1:a Wicket: Hur många runs kommer att göras innan fallet av 1:a wicket.

Fall 1:a Wicket - Hemma/Bortalag: Hur många runs gör hemma/bortalaget innan fallet av 1:a wicket.

Lag med Topp-batsman: Förutse i vilket lag spelets bästa batsman kommer att vara.

Lag med Topp-bowler: Förutse i vilket lag spelets bästa bowler kommer att vara.

Totalt antal runs (Över/Under) Topp-batsman: Förutse om poängen i runs för topp-batsman-poängen kommer att vara över/under en specifik linje.

1:a inning X:e Over Dismissal - Hemma/Bortalag: Förutse om en dismissal kommer att inträffa i X:e Over i den 1:a inningsen för hemma/bortalaget.

Högsta poäng Over - Totalt (Över/Under): Förutse om poängen i Overn med högst poäng kommer att vara över/under en specifik linje.

Totalt antal Runs (Över/Under): Förutse om antalet runs kommer att vara över/under en specifik linje.

Match-handikapp: Vilket lag vinner matchen med wickets- och runs-handikapp.

Att vinna slantsinglingen och matchen: Vilket lag vinner slantsinglingen och matchen.

Totalt antal runs (Över/Under) 1:a Over: Förutse om antalet runs i 1:a over är över/under en specifik linje.

Kommer spelet gå till Super-Over: Förutse om det kommer att finnas en Super-Over i matchen.

Oavgjord Match: Förutse om en match slutar som oavgjort efter ordinarie tid. Oavgjort är när båda lagen har avslutat sin inning och deras poäng är lika.

Slutförd match: Förutse om matchen kommer att slutföras. En match anses vara avslutad om det finns ett officiellt resultat.

Match - milstolpe: Förutse hur många av de angivna milstolparna (50,100) som kommer att göras totalt i matchen. Detta bestäms av hur många individuella runs på 50+ eller 100+ som görs i matchen. En poäng på över 100 räknas som både 50 och 100.

Spelare att bli fångad i 1:a/2:a innings: Du måste förutse om en spelare blir fångad i första eller i andra innings (Ja/Nej).

Totalt antal runs i 1:a/2:a innings - Udda/jämnt - Spelare: Du måste förutse om antalet runs en spelare gör i första eller i andra innings blir udda eller jämnt.

Slagman dismissal-metod: Förutse hur den namngivna slagmannen kommer att vara ute. Om nämnda slagman inte är ute, så kommer alla spel att ogiltigförklaras. Om slagmannen avslutar spelet och inte återvänder senare i matchen, så blir alla spel ogiltiga. Om slagmannen återvänder till spel för att slå så gäller alla spel. Fångad och bowled ingår i fielder catch.

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt tävlingens officiella ranking.

Serie/test-vinnare: Du måste förutsäga vilket lag som vinner serien/testet (ett antal matcher/tests)

E-SPORTS

Generella Regler

Alla e-sportsmarknader är baserade på poänghändelser i spelet eller resultat i slutet av en match/karta. All rättning kommer att ske med den officiella poängen och resultaten som deklarerats på den officiella videostreamen eller matchstreamen för de relevanta matcherna.

Datum och starttider visas endast i informationssyfte och är inte någon garanti på att vara korrekta. Spel är giltiga även om datum och tid är felaktiga.

Om ett spelare/lag/turnering är felstavade, kommer alla spel att vara giltiga såvida det inte är uppenbart att det felstavade namnet är samma som ett annat spelare/lag/turnering.

Om ett lagnamn ändras på grund av att laget ändrar en organisation, ansluter till en annan organisation, eller om det är ett officiellt namnbyte, gäller alla spel.

Om en match eller karta spelas om på grund av en organisatör eller tekniska problem, kommer alla spel på icke-avgjorda marknader att ogiltigförklaras. Omspelade matcher eller kartor kommer separat hanteras som ny match.

Om organisatören för ett event tillåter för stand-ins och det finns ett officiellt resultat rättas alla spel normalt.

Om ett event involverar samma två spelare eller lag som spelar flera spel eller kartor, till exempel "bäst av tre", och ett eller flera spel eller kartor spelas inte eftersom resultatet av eventet redan har fastställts, spel på ospelade spel eller kartor är ogiltiga och insatser återbetalas.

Om arrangören gör ett underkännande av matchresultatet på grund av oförutsedda omständigheter – såsom fusk – kommer alla spel på den matchen att ogiltigförklaras.

Om en match har förklarats som en walkover-vinst av turneringsarrangören, kommer alla spel att vara ogiltiga.

Alla matcher inkluderar övertid om inget annat angetts.

Om matchen är listad felaktigt förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara alla spel.

Om ett event avbryts, skjuts upp eller avbryts och inte slutförs inom 48 timmar efter den ursprungligen planerade starttiden, är spel på detta event ogiltiga och insatser återbetalas. Spel eller kartor som slutförs inom 48 timmar rättas dock normalt även om ytterligare spel eller kartor som skulle vara en del av samma match avbryts eller skjuts upp ytterligare.

Spel rättas baserat på den officiella streamen av spelet av utgivaren eller eventarrangören. Om streamen visar en räknare med vunna omgångar, kills, drakar, torn etc. kommer detta vanligtvis att användas för att rätta relevanta spel. Om resultatet av ett spel är oklart från streamen, eller om det inte finns någon stream, kommer statistik-API för spelet att användas där det är tillgängligt.

När det gäller indexerade eller numrerade marknader (till exempel vinnaren av en specifik runda i Counter Strike: GO, eller laget som gör en viss numrerad kill i League of Legends eller DOTA2), bestämmer index uppgiften som räknas. Ord som "nästa" i marknadsnamnet är det inte garanterat att det är korrekt, eftersom streams kan försenas och vi kanske inte alltid flyttar indexet exakt när en uppgift slutförts eller en runda är klar. Alla spel avgörs därför på den specifika numrerade rundan eller den angivna uppgiften, oavsett någon annan formulering i marknadsnamnet eller dess tidpunkt i förhållande till när spelet placerades.

Om det schemalagda antalet omgångar eller kartor ändras, eller om marknader felaktigt erbjuds baserat på ett annat antal omgångar eller kartor från det faktiskt schemalagda antalet, satsar du på vinstmarginalen (inklusive handikapp), totalt antal omgångar/kartor, rätt resultat etc. är ogiltiga och insatser återbetalas.

Spel på kartvinnare och matchvinnare är giltiga. Om någon karta inte spelas eller tilldelas en spelare eller ett lag genom walkover eller standard utan att spelet har påbörjats, är alla spel på den kartan och i matchen som helhet ogiltiga och insatser återbetalas. Spel som bara gäller kartor som spelas är giltiga. En karta anses ha startat så snart spelklockan startar eller när något lag eller spelare vidtar en spelåtgärd som rör den kartan, inklusive val, förbud och vapeninköp.

*Omgång: Ett lag vinner rundor för att vinna en karta. Omgången är vunnen när 1) ett lag eliminerar den andra 2) av terrorister - när de lyckas detonera en bomb 3) av kontraterrorister när en bomb inte detonerar inom 120 sekunder från omgångens start. Det första laget som får poäng i 13 omgångar vinner kartan.

Denna regel gäller för alla spel som läggs på matcher där en fränkoppling eller ett teknisk problem uppstår för en tävlande:

Om en tävlande kopplar ur eller slutar efter att den 10:e spelminuten av en karta har börjat, och har spel så rättas spelet enligt det officiella resultatet från en kombination av källor inklusive Dotabuff-matchsidan och relevanta Twitch-klipp.

Om en tävlande kopplas bort under de första 10 minuterna och kan återansluta eller ersättas för resterande karta, kommer alla berörda spel på kartan och matchen att gälla.

Denna regel gäller för alla e-sporter förutom CS:

Vid CS 2 - Om spelarna bestämmer sig för att fortsätta spela 4 mot 5 när en spelare har blivit bortkopplad och spelet pågår minst 3 omgångar (efter bortkopplingen) så är alla obestämda kartmarknader, inklusive matchpengar + obestämda sidomarknader på matchen ogiltiga.

Korrekt matchresultat: Du måste förutse slutresultatet i en match.

På vissa spelmarknader så kan en karta även kallas för ett spel.

Extra E-sports-marknader:

Karta X - Lag - First blood: Du måste förutse vilket lag som uppnår det första dödandet i en specifik karta i en match. Avrättningar av towers eller monster räknas inte. Första dödandet måste uppnås av spelaren.

Karta X - Lag to Slay the Zth Roshan: Du måste förutse vilket lag som det första att döda Zth Roshan i en match på karta X.

Karta X - Lag to Slay the Rift Herald: Du måste förutse vilket lag som det första att döda Rift Herald i en match på karta X.

Runda - handikapp: Denna spelmarknad ger ett lag en handikapp-fördel eller nackdel jämfört med det totala antalet vunna rundor i en match.

Antal kills-poäng (över/under): Du måste förutse om det totala antalet dödsfall i en match kommer att vara över eller under den angivna siffran.

Antal rundor: Du måste förutse det totala antalet rundor i en match.

Karta X - Antal dödade baroner: Du måste förutse om det totala antalet dödade baroner i en match på karta X kommer att vara över eller under den angivna siffran.

Karta X - Antal dödade drakar: Du måste förutse om det totala antalet dödade drakar i en match på karta X kommer att vara över eller under den angivna siffran.

Karta X - Antal förstörda Inhibitors: Du måste förutse om det totala antalet förstörda inhibitors i en match på karta X kommer att vara över eller under den angivna siffran.

Karta X - Antal dödade Roshans: Du måste förutse om det totala antalet dödade Roshans i en match på karta X kommer att vara över eller under den angivna siffran.

Karta X - Pistol runda Z - vinnare: Du måste förutse vilket lag som kommer att vinna den valda pistol-omgången Z i karta X i en match.

Karta X - Döda med kniv: Du måste förutse om minst en spelare kommer att uppnå ett dödande med en kniv på karta X i en match.

Karta X - Vilket lag kommer att ha ett högre nettovärde vid minut Z: Du måste förutse vilket lag som kommer att ha mest guld (eller nettovärde) vid en angiven minut på karta X i en match.

Karta X - Team N - antal torn: Du måste förutse det totala antalet torn som förstörts av Team N på karta X i en match.

Udda/jämnt - kartor: Förutse om antalet spelade kartor i en match blir udda eller jämnt.

Karta X - spelare Z - antal dödade: Ett spel på det totala antalet dödade av spelare Z på den angivna kartan.

Antal rundor (exkl. ÖT): Det totala antalet rundor som utkämpats i en match av tävlande X på den angivna kartan. Utbetalningen är baserat på om resultatet är över eller under den totala siffran.

Karta X - kartans varaktighet: Du måste förutse matchens totala varaktighet på karta X. Spela tidslängden på den angivna kartan i minuter (över/under). Det beräknas enligt spelets timer. Exempel - Ska resultatet bli över 40,5 så måste kartan vara minst 40 minuter och 30 sekunder för att anses vara vinnande. Det blir ett förlorat spel om tiden är 40 minuter och 29 sekunder eller mindre.

Karta X - CT antal rundor (exkl. ÖT): Du måste förutse det totala antalet vinnande rundor av terrorister i en match på karta X.

Spelare Z - antal rundor (inkl. ÖT): Det totala antalet kämpande rundor från spelare Z. Utbetalningen baseras på om resultatet kommer att vara över eller under den angivna siffran.

Karta X - Terrorister antal rundor (exkl. ÖT): Du måste förutse det totala antalet vinnande rundor som vunnits av Counter-terrorist-sidan (CT) i en match på karta X.

Karta X - första halvlek - rundor handikapp: För- eller nackdel för ett av lagen, uttryckt i antal vinnande eller förluster på en angiven karta i den första halvleken.

Karta X första halvlek - Lag N antal rundor: Ett spel på om lag N vinner fler eller färre än det angivna antalet rundor på den angivna kartan i första halvlek.

Karta X - andra halvlek - vinnare 1X2 (exkl. ÖT): Ett spel på vinnaren av andra halvlek på den angivna kartan.

Karta X - andra halvlek - antal rundor: En satsning på det totala antalet rundor inom den angivna kartan i andra halvlek. Exempel - om en spelare satsar på över 22 men det blir endast 20 rundor på kartan så förloras spelet eftersom det totala antalet rundor är mindre än det totala värdet. Om insatsen placeras på under 22 med 22 spelade rundor så blir det vinst. Det maximala antalet omgångar utan övertid i MR12-format-matcher är 24.

Karta X - Lag N totala antalet rundor: En satsning på om Lag N vinner fler eller färre rundor än det angivna antalet på karta X.

Karta X - Första Courier Kill: Ett spel på vilket av lagen som kommer att döda fiendens kurir först på karta X. Om ingen kurir dödas i kartan så kommer spelet att avgöras med oddset "1".

Karta X - Divine Rapier: Du måste förutse om en Divine Rapier kommer att förvärfvas av någon spelare i en match på karta X.

Match-handikapp - antal döda: Du måste förutse det totala antalet döda för ett lag samtidigt som du lägger till eller subtraherar ett specificerat antal döda som handikapp.

Lag N - antal döda: Du måste förutse det totala antalet dödsfall som lag N säkrar i en match.

Karta X - rätt poäng för pistolrundor: Du måste förutse den exakta poängen för pistol-omgångarna för varje lag på karta X.

Karta X - Lag N antal döda: Du måste förutse det totala antalet dödsfall som lag N säkrar i en karta.

Karta X - blir det en HE Grenade Kill: Du måste förutse om minst en spelare kommer att säkra en död med en HE-granat på karta X i en match.

Karta X - blir det ett dödande av en Molotov (brandgranat): Du måste förutse om minst en spelare kommer att säkra en död med en molotov på karta X i en match.

Karta X - blir det en Zeus X27-död: Du måste förutse om minst en spelare kommer att säkra ett dödande med ett Zeus X27-vapen på karta X i en match.

Karta X - Övertid Z - 1X2: Du måste förutse resultatet av förlängningen Z i en match på karta X.

Karta X - övertid Z - rund-handikapp: Du måste förutse resultatet i förlängningen Z på karta X, samtidigt som du räknar in handikapp, vilket ger ett lag en fördel eller nackdel.

Karta X - övertid Z - antal rundor: Du måste förutse det totala antalet omgångar som kommer att spelas i förlängningen Z i en match.

Counter Strike:GO Regler

De flesta kartspel baseras på det schemalagda antalet omgångar exklusive extraomgångar som spelas vid oavgjort. Om en kartvinnarmarknad erbjuds utan ett alternativ för "oavgjort", avgörs detta till förmån för den totala vinnaren av kartan inklusive extraomgångar om de spelas. Om övertid kan spelas, kommer detta att inkluderas i utbetalningen, såvida inte draw-deltagaren är tillagd för en specifik spelmarknad. I vilket fall så görs utbetalningar baserat på antalet omgångar.

Titel-specifik ordlista:

- **T / CT (Terrorister / Counter-terrorister):** Titelspecifikt namn på Mörkt / Ljust lag.
- **Runda:** Lag vinner Rundor för att vinna Kartan. En Runda är vunnen om 1) ett lag eliminerar det andra laget 2) av Terrorister när de framgångsrikt detonerar bomben 3) av Counter-terrorister när bomben inte detonerar under de 120 sekunder från starten av Rundan. Det första laget som vinner 16 rundor vinner Kartan.
- **Övertid:** Om en karta blir oavgjord, kommer den första övertiden att spelas i bäst-av-6-format. Om kartan fortfarande är oavgjord, kommer nästa övertid att spelas i samma format. Den här processen fortsätter tills ett lag vinner. Övertidsregler kan vara specifika för en viss turnering.
- **Pistolrunda:** 1:a och 13:e rundorna på en Karta.

Dota2 Regler

För spel som involverar torn räknas alla förstörda torn som förstörda av motståndarlaget även om den senaste träffen var från en minion.

För spel som involverar baracker räknas alla förstörda baracker som förstörda av motståndarlaget även om den senaste träffen var från en minion. Räckvidds- och närstridsbaracken i varje par räknas som separata baracker, så att varje lag har totalt sex baracker.

För spel som involverar kills (annat än "First Blood") är den officiella streamen eller spel-API:t, om det är tillgängligt, avgör om en Champion kill räknas som en kill. Till exempel, när en Champion dödas av torn- eller minionsskador utan inblandning av en fiende-Champion, kan detta inte registreras som en kill i streamen, i vilket fall den inte räknas som en kill för rättningsändamål.

För spel på First Blood måste streamen eller den officiella API-resultatet registrera killen som First Blood. Om till exempel en kill nekas av en lagspelar, kan den inte räknas som First Blood (oavsett om den är registrerad som en kill i stream-kill-räknaren), i vilket fall räknas den inte som First Blood för rättningsändamål. För att undvika tvivel avgörs alla andra kill-marknader än "First Blood" baserat på kill-räknaren, men en kill som registreras på kill-räknaren räknas endast som First Blood om den meddelas som sådan.

För spel på Roshans anses laget som gör den sista träffen på Roshan som bestäms av stream- eller spel-API:t, ha dödat Roshan, oavsett spelaren som plockar upp aegis of the immortal.

För spel som involverar nästa lag för att göra ett visst uppdrag eller laget för att göra flest av ett visst uppdrag, där alternativet "varken eller" eller "oavgjort" erbjuds och är det vinnande resultatet, är spel på båda lagen förlorade. Om inget sådant urval erbjuds och inget av lagen vinner, är alla spel på marknaden ogiltiga och insatser återbetalas.

Om ett lag ger upp står spel och avgörs enligt följande. För spel som involverar kartvinnaren är det vinnande laget laget som inte gav upp. Spel som involverar Roshans, baracker och kills avgörs baserat på situationen vid uppgivandet. Spel som involverar torn avgörs som om det vinnande laget hade förstört det minsta antal ytterligare torn som teoretiskt krävs för att vinna spelet normalt från positionen när uppgivandet inträffade. Till exempel, om det vinnande laget har förstört alla nivå 1-torn och ett nivå 2-torn, kommer det att anses ha förstört ytterligare tre torn (totalt sju), eftersom det skulle ha behövt förstöra minst ett nivå 3-torn och de två forntida tornen för att ha vunnit spelet normalt från den positionen.

Titel-specifik ordlista:

- **Ancient:** Det primära syftet med Kartan. Det första laget som förstör motståndarnas Ancient vinner Kartan.
- **GG:** Detta tillåter att det relevanta laget ger upp Kartan när det skrivs i chatten.
- **Dire / Radiant:** Titeln specificerar namnen på det Mörka / Ljusa lagen.

- **Kill:** Ljusa/Mörka lagens poäng, vilket representerar det totala antalet gånger spelare i motståndarlaget har dödats.
- **Aegis:** Ett föremål som dyker upp efter att spelmålet Roshan har dödats. Det kan plockas upp av en spelare.
- **Torn/Tower:** Ett lagspecifikt spelmål som kan förstöras av motståndarlaget.
- **Barracker/Barracks:** Ett lagspecifikt spelmål som kan förstöras av motståndarlaget.

League of Legends (LoL) Regler

För spel som involverar torn räknas alla förstörda torn som förstörda av motståndarlaget även om den senaste träffen var från en minion.

För spel som involverar inhibitors räknas alla förstörda inhibitors som förstörda av det motstående laget även om den senaste träffen var från en minion. För spel som involverar antalet förstörda inhibitors räknas var och en av de sex inhibitorna bara en gång, även om den förstörs, återkommer och förstörs igen. För spel som involverar nästa inhibitor som förstörs, räknas varje förstörelse av en inhibitors separat, även där den har återkommit och förstörs för en andra eller efterföljande gång.

För spel som involverar kills (inklusive "First Blood", som i League of Legends är synonymt med första kill på kartan), är den officiella streamen eller spel-API:t, avgörande om en Champions död räknas som en kill. Till exempel, när en Champion dödas av torn- eller minionsskador utan inblandning av en fiende-Champion, kan detta inte registreras som en kill i streamen, i vilket fall den inte räknas som en kill för rättningsändamål.

För spel som involverar nästa lag för att göra ett visst uppdrag eller laget för att göra flest av ett visst uppdrag, där alternativet "varken eller" eller "oavgjort" erbjuds och är det vinnande resultatet, är spel på båda lagen förlorade. Om inget sådant urval erbjuds och inget av lagen vinner, är alla spel på marknaden ogiltiga och insatser återbetalas.

Om ett lag ger upp är spel giltiga och avgörs enligt följande. För spel som involverar kartvinnaren är det vinnande laget laget som inte gav upp. Spel som involverar drakar, baroner och kills avgörs baserat på situationen vid uppgivandet. Spel som involverar torn och inhibitors avgörs som om det vinnande laget hade förstört det minsta antalet ytterligare torn och/eller inhibitors som teoretiskt krävs för att vinna spelet normalt från positionen då uppgivandet inträffade. Till exempel, om någon inhibitors av det förlorande laget är nere vid uppgivandet anses ingen ytterligare inhibitors ha förstörts. Om ingen inhibitors av det förlorande laget är nere, anses det vinnande laget ha förstört en ytterligare inhibitor, med prioritet till en inhibitor som redan har förstörts om en sådan inhibitor finns och har återkommit. Om det vinnande laget har förstört alla

nivå 1-tornen och ett nivå 2-torn, kommer det att anses ha förstört ytterligare tre torn (sju totalt), eftersom det skulle ha behövt förstöra minst ett nivå 3-torn och de två nexus-torn för att ha vunnit spelet normalt från den positionen.

Titel-specifik ordlista:

- **Nexus:** Det primära syftet med Kartan. Det första laget som förstör motståndarnas Nexus vinner Kartan.
- **Kill:** Blåa/Röda lagens poäng, vilket representerar det totala antalet gånger spelare i motståndarlaget har dödats.
- **Turret:** Ett lagspecifikt spelmål som kan förstöras av motståndarlaget.
- **Inhibitor:** Ett lagspecifikt spelmål som kan förstöras av motståndarlaget.
- **Drake/Dragon:** Ett spelmål som kan dödas av spelare.
- **Baron:** Ett spelmål som kan dödas av spelare.

Generella Marknader*

*En eller flera marknader från den specifika avdelningen kan hittas på olika E-sporttitlar som erbjuds på vår plattform. Några av de titlarna är: **KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), VALORANT, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League, SMITE.**

Vinnare (1,2): Bestäm vinnaren av spelet (x kartor) enligt antalet kartor som erbjuds i eventet.

Vinnare (1X2): Bestäm vinnaren av spelet (x kartor) enligt antalet kartor som erbjuds i eventet, eller om matchen kommer att sluta oavgjort.

Karthandikapp: spel där vinnaren av matchen måste avgöras med respektive kartmarginal. Det rätta resultatet läggs till eller subtraheras från de kartor som föreslås i handikappet, och efter uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget eller bortalaget.

Exempel på match: NomGaming vs Team Spotnet:

Nom-Gaming (-1,5) → Denna marknad hänvisar till Nom win (X) -kartor som ger en nackdel på 1,5, om eventet slutar 3-0 till förmån för Nom, skulle han vinna spelet, eftersom handikappet vi valde är 1,5, Nom fortsätter på resultattavlan med 1,5 - 0 till sin fördel.

Team Spotnet (+1.5) → Denna marknad ger en fördel på 1,5 till Team Spotnet på alla kartor som spelet har, och om eventet slutar 2-1 skulle vinnaren av detta vara Team Spotnet eftersom en fördel med 1,5 ger honom ett poäng till hans fördel med 2,5, med slutresultatet 2 - 2,5.

Totalt antal kartor: Denna marknad hänvisar till antalet kartor som spelet kommer att ha.

Rätt resultat (kartor): Denna marknad hänvisar till det rätta resultatet i matchen som erbjuder alternativen 0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

Första kartan - Vinnare - Andra kartan - Vinnare: Denna marknad definierar endast vinnaren av antingen den första eller andra kartan i eventet inklusive övertid.

Första kartan - Vinnare 1x2: På den här marknaden erbjuder vi dig de 3 vanliga alternativen, som är (Hemma - Oavgjort - Borta) och definieras enligt den karta som spelas just nu.

CS:GO-Marknader

Vinnare: Bestäm vinnaren av spelet (x kartor) utifrån antalet kartor som erbjuds i eventet

Första kartan - Totalt antal omgångar: Denna spelmarknad definierar om den tillgängliga kartan kommer att ha över 26,5 omgångar eller under 26,5 omgångar inklusive övertid i eventet.

Första kartan - Rundhandikapp: På denna spelmarknad kan du ge lag X en fördel eller nackdel över det totala antalet omgångar som den valda kartan har. Exempelmatch Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2,5) → Denna marknad hänvisar till att Ffamix vinner omgången och har en nackdel på -2,5 poäng (om kartan slutar 20-10 i Ffamix favör, skulle dom fortfarande vinna spelet eftersom dom skulle vara kvar med poäng till deras fördel (17.5-10).

Exdt (+2,5) → Denna marknad innebär att Exdt-spelaren vinner omgången med en fördel på +2,5 poäng. Om slutresultatet är 15-15 är vinnaren av dessa omgångar Exdt med en poäng på 17,5 poäng.

X:e Kartan - Övertid (Ja/Nej): Förutse om det kommer att gå till övertid på X:e kartan.

X:e Kartan - Vinnare av den första pistolrundan: Förutse vem som vinner den första pistolrundan på X:e kartan.

X:e Kartan - Vinnare av den andra pistolrundan: Förutse vem som vinner den andra pistolrundan på X:e kartan.

X:e Kartan - Lag att vinna den nionde omgången: Förutse vilket lag som vinner den nionde omgången på X:e kartan.

X:e Kartan - Race till 3/6/9/12 omgångar: Förutse vilket lag som kommer att nå 3/6/9/12 omgångar först på X:e kartan.

Extra CS:GO-Marknader

Lag att vinna åtminstone 1 Karta ja/nej: Förutsäg om ett visst lag kommer vinna åtminstone en Karta i en specific match.

Övertid Ja/Nej: Förutse om matchen går till Övertid eller inte.

Pistolrundavinnare (Första, andra pistolrundan): Vilket lag (Terrorister / Counter-terrorister) vinner den specifika pistolrundan (1:a/16:e).

Vinnare av Första Halvan: Vilket lag (Terrorister / Counter-terrorister) har flest antal vunna rundor efter 12 rundor.

Vinnare av Andra Halvan: Vilket lag (Terrorister / Counter-terrorister) har flest antal vunna runder mellan runda 12 och tills Kartan är avgjord.

Dota2-Marknader

Vinnare: Bestäm vinnaren av spelet (x kartor) utifrån antalet kartor som erbjuds i eventet

X:e Kartan - 1:a Aegis: Avgörandet av spelet bestäms av laget som samlar in Immortal's Aegis och inte vem som dödar Roshan.

X:e Kartan - 1:a Tornet: På denna spelmarknad kan du välja vilket av de två lagen som förstör ett torn först

X:e Kartan - 1:a Baracken: På denna spelmarknad kan du välja vilket av de två lagen som förstör en barack först.

Första kartan - Vinnare: Denna marknad definierar vinnaren av den första kartan endast under ordinarie tid, exklusive övertid.

Andra kartan - Vinnare: Denna marknad definierar vinnaren av den andra kartan endast under ordinarie tid, exklusive övertid.

Första kartan - Kills, Draw no Bet: Denna marknad definierar vinnaren av den första kartan i uppnådda kills, och klargör att om eventet slutar oavgjort, rättas detta som ogiltigt.

Första kartan - Kill-handikapp: På denna marknad kan vi ge fördelar eller nackdelar med det valda laget X som den som kommer att få flest kills på den första kartan.

Totalt antal kartor: Denna marknad hänvisar till antalet kartor som spelet kommer att ha.

Karthandikapp: Spel där vinnaren av matchen måste avgöras med respektive kartamarginal. Den rätta resultatet läggs till eller subtraheras från de kartor som föreslås i handikappet, och efter uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget eller bortalaget.

X:e Kartan - Lag att Förstöra Nästa Torn: Förutse vilket lag som förstör nästa torn på den specifika kartan.

X:e Kartan - Lag att få First Blood: Förutse vilket lag som gör första kill på den specifika kartan.

X:e Kartan - Lag som får flest Kills: Förutse vilket lag som gör flest kills på den specifika kartan (eller oavgjort).

X:e Kartan - Lag att göra Nästa Kill: Förutse vilket lag som kommer att göra nästa kill.

X:e Kartan - Lag att Dräpa Nästa Roshan: Förutse vilket lag som kommer att dräpa nästa Roshan.

X:e Kartan - Totalt antal Kills Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om det totala antalet kills på X:e kartan kommer att vara udda eller jämnt.

X:e Kartan - Totalt antal Kills Över/Under: Denna marknad hänvisar till antalet kills som den specifika kartan kommer att ha.

X:e Kartan - Totalt antal dräpta Roshan: Denna marknad hänvisar till det exakta antalet dräpta Roshan som den specifika kartan kommer att ha.

X:e Kartan - Totalt antal dräpta Roshan Över/Under: Denna marknad hänvisar till antalet dräpta Roshan som den specifika kartan kommer att ha (över/under).

X:e Kartan - Totalt antal Torn Förstörda: Denna marknad hänvisar till det exakta antalet torn som förstörs på den specifika kartan.

X:e Kartan - Totalt antal Torn Förstörda Över/Under: Denna marknad hänvisar till antalet torn som förstörs på den specifika kartan (över/under).

Lag att göra en rampage: Du måste förutsäga vilket lag (eller inget lag) som kommer att göra en rampage. Rampage är en framstående prestation som består av att döda fem fiendens Champions på kort tid - Lag A/Lag B. Om det inte finns någon Rampage Kill på kartan, kommer spel att betraktas som förlorade.

Lag för att göra en Ultrakill: Du måste förutsäga vilket lag (eller inget lag) som gör en Ultrakill. En Ultrakill är en framstående prestation som består av att döda fyra fiendens Champion på kort tid - Lag A/Lag B. Om det inte finns någon Ultrakill på kartan kommer spel att betraktas som förlorade.

X:e Kartan - Speltid Över/Under: Du måste förutsäga i hur många minuter X:e Kartan kommer att spelas - Över/Under.

X:e Kartan - Lag som gör flest Kills Handikapp: Spel där vinnaren av matchen måste avgöras med respektive killmarginal. Det rätta resultat läggs till eller subtraheras från de kills som föreslås i handikappet, och efter uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget eller bortalaget.

X:e Kartan - Race till 5/10/15/20 Kills: Förutse vilket lag som når 5/10/15/20 kills först på X:e Kartan.

Extra Dota2-Marknader

Lag att vinna åtminstone 1 Karta ja/nej: Förutsäg om ett visst lag kommer vinna åtminstone en Karta i en specific match.

Karta Varaktighet: Förutsäg om en kartas avslutande spellängd är över eller under en specifik linje.

Rättning: En varaktighet som är densamma som gränsen rättas som ÖVER. Varaktigheten rättas baserad på resultatskärmen vilken är tillgänglig från den officiella streamens API, är kartan har avslutats.

Karta X:e Kill: Vinnare av den här marknaden är laget som gör Kill X.

Karta Rampage: Om en spelare från något av lagen gör 5 kills under en kort period och som annonseras i spelet.

Karta Ultrakill: Om en spelare från något av lagen gör 4 kills under en kort period och som annonseras i spelet.

Karta Beyond Godlike: Om en spelare från något av lagen gör 10 kills utan att dö och som annonseras i spelet.

Karta Megacreeps: Om Mörka eller Ljusa lagens alla barracker har förstörts och som annonseras i spelet.

Karttyp av aktiverad Rune Spawned vid en specifik karttid: Typ av Rune som spawnar vid en specifik speltid (gränser) och är aktiverad (eller bottled och aktiveras senare) av en av spelarna.

League of Legends-Marknader

Vinnare: Bestäm vinnaren av spelet (x kartor) enligt antalet kartor som erbjuds i eventet.

Karthandikapp: vad där vinnaren av matchen måste avgöras med respektive kartmarginal. Det rätta resultatet läggs till eller subtraheras från de kartor som föreslås i handikappet, och efter uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget eller bortalaget.

Totalt antal kartor: Denna marknad hänvisar till antalet kartor som spelet kommer att ha.

Rätt resultat (kartor): Denna marknad hänvisar till det rätta resultatet i matchen som erbjuder alternativen

0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

Första Kartan - 1:a Inhibitorn: På denna spelmarknad kan du välja vilket av de två lagen som förstör en inhibitors först på den första kartan.

Första Kartan - 1:a Tornet: På denna spelmarknad kan du välja vilket av de två lagen som förstör ett torn först på den första kartan.

Första Kartan - 1:a Draken: På denna spelmarknad kan du välja vilket av de två lagen som kommer att dräpa en drake först på den första kartan.

Första Kartan - 1:a Baron: På denna spelmarknad kan du välja vilket av de två lagen som ska dräpa en baron först på den första kartan.

Första Kartan - First Kill: På denna spelmarknad kan du välja vilket av de två lagen som gör det första dödandet på den första kartan.

X:e Kartan - Lag att Förstöra Nästa Torn: Förutse vilket lag som förstör nästa torn på den specifika kartan.

X:e Kartan - Lag att få First Blood: Förutse vilket lag som gör det första dödandet på den specifika kartan.

X:e Kartan - Lag som får flest Kills: Förutse vilket lag som gör flest kills på den specifika kartan (eller oavgjort).

X:e Kartan - Lag att göra nästa Kill: Förutse vilket lag som kommer att göra nästa kill.

X:e Kartan - Totalt antal Kills Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om det totala antalet kills på X:e kartan kommer att vara udda eller jämnt.

X:e Kartan - Totalt antal Kills Över/Under: Denna marknad hänvisar till antalet kills som den specifika kartan kommer att ha.

X:e Kartan - Totalt antal Förstörda Torn Över/Under: Denna marknad hänvisar till antalet torn som förstörs på den specifika kartan.

X:e Kartan - Speltid Över/Under: Du måste förutsäga i hur många minuter X:e Kartan kommer att spelas - Över/Under.

X:e Kartan - Lag som gör flest Kills Handikapp: Spel där vinnaren av matchen måste avgöras med respektive killmarginal. Det rätta resultatet läggs till eller subtraheras från de kills som föreslås i handikappet, och efter uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget eller bortalaget.

X:e Kartan - Race till 5/10/15/20 Kills: Förutse vilket lag som når 5/10/15/20 kills först på X:e Kartan.

X:e Kartan - Båda lagen att förstöra en Inhibitor: Förutse om båda lagen förstör en Inhibitor på den specifika kartan eller inte.

X:e Kartan - Båda lagen att dräpa en Baron: Förutse om båda lagen kommer att dräpa en Baron på den specifika kartan eller inte.

X:e Kartan - Båda lagen att dräpa en Drake: Förutse om båda lagen kommer att dräpa en Drake på den specifika kartan eller inte.

X:e Kartan - Lag att förstöra nästa Inhibitor: Förutse vilket lag som kommer att förstöra nästa Inhibitor på den specifika kartan.

X:e Kartan - Lag att Dräpa Nästa Baron: Förutse vilket lag som kommer att dräpa nästa Baron på den specifika kartan.

X:e Kartan - Lag att Dräpa Nästa Drake: Förutse vilket lag som kommer att dräpa nästa Drake på den specifika kartan.

X:e Kartan - Totalt antal dräpta Baron: Denna marknad hänvisar till det exakta antalet dräpta Baron som den specifika kartan kommer att ha.

X:e Kartan - Totalt antal dräpta Baron Över/Under: Denna marknad hänvisar till antalet dräpta Baron som den specifika kartan kommer att ha (över /under).

X:e Kartan - Totalt antal dräpta Drakar: Denna marknad hänvisar till det exakta antalet dräpta Drakar som den specifika kartan kommer att ha.

X:e Kartan - Totalt antal dräpta Drakar Över/Under: Denna marknad hänvisar till antalet dräpta Drakar som den specifika kartan kommer att ha (över/under).

X:e Kartan - Totalt antal Inhibitors Förstörda: Denna marknad hänvisar till det exakta antalet förstörda inhibitors som den specifika kartan kommer att ha.

X:e Kartan - Totalt antal Inhibitors Förstörda Över/Under: Denna marknad hänvisar till antalet förstörda inhibitors som den specifika kartan kommer att ha (över/under).

Lag att göra en Penta-kill: Du måste förutsäga vilket lag (eller inget lag) som gör en penta-kill. En penta-kill är en framstående prestation av att ensam döda 5 av fiendens Champions på kort tid - Lag A/Lag B. Om det inte finns någon Penta-kill på kartan kommer spel att betraktas som förlorade.

Lag att göra en Quadra-kill: Du måste förutsäga vilket lag (eller inget lag) som gör en quadra-kill. En quadra-kill är en framstående prestation av att ensam döda 4 av fiendens Champions på kort tid - Lag A/Lag B. Om det inte finns någon Quadra-kill på kartan kommer spel att betraktas som förlorade.

X:e Kartan - Lag att Dräpa Rift Herald: Förutse vilket lag som kommer att dräpa Rift Herald på den specifika kartan.

Extra League of Legends-Marknader

Lag att vinna åtminstone 1 Karta ja/nej: Förutsäg om ett visst lag kommer vinna åtminstone en Karta i en specific match.

Karta Varaktighet: Förutsäg om en kartas avslutande spellängd är över eller under en specifik linje.

Rättning: En varaktighet som är densamma som gränsen rättas som ÖVER. Varaktigheten rättas baserad på resultatskärmen vilken är tillgänglig från den officiella streamens API, är kartan har avslutats.

Karta X:e Kill: Vinnare av den här marknaden är laget som gör Kill X.

Karta Totalt antal Turrets: Förutse om det totala antalet förstörda turrets (baserat på spelets ställning, vilket är summan av det Röda + Blåa lagens förstörda turrets) i en specifik karta över/under den angivna linjen.

Karta QuadraKill: Om en spelare från något av lagen gör 4 kills under en kort period och som annonseras i spelet.

Karta Pentakill: Om en spelare från något av lagen gör 5 kills under en kort period och som annonseras i spelet.

Karta X:e Draktyp: Förutse vilken draktyp den första / andra spawned draken är från början av kartan.

Karta typ av Draksjäl: Förutse vilken draksjäl den tredje spawned draken är från början av kartan.

Karta Specifik typ av Drakdräpande: Förutse om en specifik draktyp kommer dräpas åtminstone en gång i en specifik karta.

Karta X - Slain the Second Rift Herald: Du måste förutse i en specifik karta (som Summoner's Rift) om ett lag kommer att lyckas besegra Second Rift Herald i en match.

Call of Duty-Marknader

Vinnare: Bestäm vinnaren av spelet (x kartor) enligt antalet kartor som erbjuds i eventet.

Karthandikapp: Spel där vinnaren av matchen måste avgöras med respektive kartmarginal. Rätt resultat läggs till eller subtraheras från de kartor som föreslås i handikappet, och efter uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget eller bortalaget.

Totalt antal kartor: Denna marknad hänvisar till antalet kartor som spelet kommer att ha.

Rätt resultat (kartor): Denna marknad hänvisar till det rätta resultatet i matchen som erbjuder alternativen

0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

X:e Kartan - Lag att vinna N:e omgången: Förutse vilket lag som vinner N:e omgången på X:e kartan.

X:e Kartan - Race till 3/6/9/12 omgångar: Förutse vilket lag som kommer att nå 3/6/9/12 omgångar först på X:e kartan.

X:e Kartan - Totalt antal omgångar: Denna spelmarknad definierar om den tillgängliga kartan kommer att ha över 26,5 omgångar eller under 26,5 omgångar inklusive övertid i eventet.

X:e Kartan - Rund-handikapp: På denna spelmarknad kan du ge Lag X en fördel eller nackdel över det totala antalet omgångar som den valda kartan har. Exempel matchning Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Denna marknad hänvisar till att Ffamix vinner kartan även med en nackdel på -2,5 poäng (om kartan slutar 20-10 i Ffamix favör, vinner laget fortfarande spellinjen eftersom dom har poäng till deras fördel (17.5-10)).

Exdt (+2.5) → Denna marknad innebär att Exdt vinner kartan med en fördel på +2,5 poäng. Om slutresultatet blir 15-15 är vinnaren av dessa omgångar Exdt med en poäng på 17,5 poäng.

X:e Kartan Övertid (Ja/Nej): Förutse om det kommer att bli övertid på X:e kartan.

X:e Kartan Totalt antal Poäng (Över/Under): Denna marknad hänvisar till antalet poäng som den specifika kartan kommer att ha.

Overwatch-Marknader

Vinnare: Bestäm vinnaren av spelet (x kartor) enligt antalet kartor som erbjuds i eventet.

Karthandikapp: Spel där vinnaren av matchen måste avgöras med respektive kartmarginal. Rätt resultat läggs till eller subtraheras från de kartor som föreslås i handikappet, och efter uträkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget eller bortalaget.

Totalt antal kartor: Denna marknad hänvisar till antalet kartor som spelet kommer att ha.

Rätt resultat (kartor): Denna marknad hänvisar till det rätta resultatet i matchen som erbjuder alternativen
0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

X:e Kartan - Lag att vinna N:e omgången: Förutse vilket lag som vinner N:e omgången på X:e kartan.

X:e Kartan - Race till 3/6/9/12 omgångar: Förutse vilket lag som kommer att nå 3/6/9/12 omgångar först på X:e kartan.

X:e Kartan - Totalt antal omgångar: Denna spelmarknad definierar om den tillgängliga kartan kommer att ha över 26,5 omgångar eller under 26,5 omgångar inklusive övertid i eventet.

X:e Kartan - Rund-handikapp): På denna spelmarknad kan du ge Lag X en fördel eller nackdel över det totala antalet omgångar som den valda kartan har. Exempel matchning Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Denna marknad hänvisar till att Ffamix vinner kartan även med en nackdel på -2,5 poäng (om kartan slutar 20-10 i Ffamix favör, vinner laget fortfarande spellinjen eftersom dom har poäng till deras fördel (17.5-10)).

Exdt (+2.5) → Denna marknad innebär att Exdt vinner kartan med en fördel på +2,5 poäng. Om slutresultatet blir 15-15 är vinnaren av dessa omgångar Exdt med en poäng på 17,5 poäng.

X:e Kartan Övertid (Ja/Nej): Förutse om det kommer att bli övertid på X:e kartan.

X:e Kartan Totalt antal Poäng (Över/Under): Denna marknad hänvisar till antalet poäng som den specifika kartan kommer att ha.

FIFA-Marknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Draw no bet (DNB): Denna spelmarknad består av följande, för att ett spel ska vinna måste det finnas ett vinnande lag, vilket innebär att pengarna betalas tillbaka om matchen slutar oavgjort. Till exempel, om ett slutresultat resulterar i ett oavgjort resultat, kommer spelet att rättas som ogiltigt.

Totalt antal mål (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet mål i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

NBA 2K-Marknader

Vinnare av matchen 1X2: Förutse om segern går till hemmalaget eller bortlaget med möjlighet att välja oavgjort.

Money Line (Vinnare) (inkl.ÖT): Spelmarknad som består av att förutse matchvinnaren oavsett poängmarginal. Denna marknad kommer att omfatta övertid.

Totalt antal poäng (över/under) (inkl.ÖT): Består av att förutsäga om det totala antalet poäng som görs av båda lagen kommer att vara över eller under än det antal som ges på den valda spelmarknaden. Till exempel: Över 215,5 - Under 215,5. denna marknad kommer att omfatta övertid.

Handikapp (spread) (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vinnaren i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchresultatet. Denna marknad kommer att omfatta övertid.

E-Basket

1:a halvlek - Draw no bet: Du måste förutse vinnaren i den första halvleken. Spelen blir återbetalda om det slutar oavgjort och om halvleken inte avslutas så blir marknaden ogiltig.

Vinnare (Inkl. förlängning): Vilket lag vinner matchen

Antal poäng (Inkl. förlängning): Hur många poäng gör båda lagen i en match.

Udda/jämnt (Inkl. förlängning): Blir slutresultatet av en match ett udda eller jämnt tal.

STRANDFOTBOLL

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen (3 perioder på 12 minuter vardera). Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

Gruppvinnare: Du spelar på laget som slutar med det högre antalet poäng i sin grupp.

BADMINTON

I händelse av att en match inte avslutas anses alla oavgjorda marknader vara ogiltiga. Om en spelare/lag avbryter matchen anses alla oavgjorda marknader vara ogiltiga.

Huvudmarknader

Vinnare (1,2): Spelmarknad som består av att förutsäga matchens vinnare oavsett vinstmarginal.

Rätt resultat: Du måste förutsäga matchens rätta resultat när det gäller game som vinns av varje spelare.

Om en spelare avbryter matchen anses alla oavgjorda spel vara ogiltiga.

Poänghandikapp: Du måste förutsäga vinnaren under ordinarie tid i matchen (i vunna poäng) och lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchens resultat (i poäng).

Totalt antal poäng: Består av att förutsäga om det totala antalet poäng som gjorts av båda lagen/spelare kommer att vara mer eller mindre än antalet som ges på den valda spelmarknaden.

X:e game - Vinnare: Förutse vinnaren i det nämnda gamet.

X:e game - Totalt antal poäng: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda lagen/spelarna i ett visst game kommer att vara över eller under ett visst antal på marknaden.

X:e game - Poänghandikapp: Du måste förutsäga vinnaren av det nämnda gamet (i vunna poäng) lägga till eller subtrahera den angivna variationen till gamets resultat (i poäng).

X:e game - Udda/Jämnt: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda lagen/spelare i det relevanta gamet kommer att vara ett udda eller jämnt tal.

X:e game - Race till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som når X -poäng först för det nämnda spelet.

X:e game – N:e poängen: Du måste förutsäga vilket lag/spelare som kommer att vinna N:e poängen för det nämnda gamet.

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

SKIDSKYTTE / FRIIDROTT

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du förutspår att den valda spelaren kommer att bli vinnaren av turneringen/eventet.

H2H: Du måste förutsäga vilken av de två deltagarna som anges i spelet som kommer att uppnå den bästa positionen i turneringen/eventet. Om båda deltagarna antingen avbryter eventet eller blir diskvalificerade i samma skede av tävlingen kommer denna typ av spel att vara ogiltig.

PESÄPALLO

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

SQUASH

Om en spelare avbryter eller ger upp matchen eller diskvalificeras anses alla oavgjorda marknader vara ogiltiga. Om straffpoäng tilldelas av domaren kommer alla spel på det gamet att gälla.

Huvudmarknader

Vinnare (1,2): Spelmarknad som består av att förutsäga matchens vinnare oavsett vinstmarginal.

Rätt resultat: Du måste förutsäga matchens rätta resultat när det gäller set som vinns av varje spelare. Om en spelare avbryter matchen anses alla oavgjorda spel vara ogiltiga.

X:e game - Vinnare: Förutse vinnaren i det nämnda gamet.

X:e game - Totalt antal poäng: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda lagen/spelarna i ett visst game kommer att vara över eller under ett visst antal på marknaden.

X:e game - Poänghandikapp: Du måste förutsäga vinnaren av det nämnda gamet (i vunna poäng) lägga till eller subtrahera den angivna variationen till gamets resultat (i poäng).

X:e game - Udda/Jämnt: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda lagen/spelarna i det relevanta gamet kommer att vara ett udda eller jämnt tal.

X:e game - Race till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag/spelare som når X poäng först för det nämnda gamet.

X:e game - N:e poäng: Du måste förutsäga vilket lag/spelare som kommer att vinna N:e poängen för det nämnda gamet.

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

BACKHOPPNING

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av turneringen.

Topp 3: Du måste förutsäga om din valda spelare kommer att sluta topp 3 i turneringen, inklusive delade positioner.

H2H: Du måste förutsäga vilken av de två spelarna som anges i spelet som kommer att uppnå den bästa positionen i turneringen. Om båda spelarna antingen drar sig ur eller blir diskvalificerade i samma skede kommer denna typ av spel att anses vara ogiltig.

GAELIC HURLING

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen (3 perioder på 12 minuter vardera). Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

AUSSIE RULES

Alla marknader exkluderar övertid om inte annat anges. Marknaderna baseras på resultatet efter ett schemalagt spel på 80 minuter om inte annat anges. Detta inkluderar tilläggstid men inte förlängning.

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen (3 perioder på 12 minuter vardera). Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Draw no Bet: denna spelmarknad består av följande, för att rätta ett spel som en vinnare, måste det finnas ett vinnande lag, vilket innebär att om matchen slutar oavgjort, kommer pengarna att återbetalas. Till exempel, om ett slutresultat resulterar i oavgjort, rättas spelet som ogiltigt.

Handikapp: spel där vinnaren under ordinarie tid i matchen måste avgöras med respektive målmarginal. Rätt resultat läggs till eller subtraheras från de mål som föreslås i handikappet, och efter beräkningen kommer det att bestämmas vem som vinner: hemmalaget, oavgjort eller bortalaget.

Totalt antal mål: Du förutsäger om det kommer att bli fler eller färre mål under ordinarie tid.

Totalt antal mål Lag: Du spelar på om det kommer att bli fler eller färre mål under ordinarie tid i en match för hemmalaget eller bortalaget.

Udda/jämnt: Förutse om det totala antalet mål som görs är ett udda eller jämnt antal. Om slutresultatet är 0-0 kommer spelet att rättas som jämnt.

Udda/jämnt Hemma. Du måste förutse om antalet mål gjorda av hemmalaget under ordinarie tid i matchen kommer att bli udda eller jämnt. Om hemmalaget inte gör något mål är det vinnande urvalet jämnt.

Udda/jämna Borta: Du måste förutse om antalet mål gjorda av bortalaget under ordinarie tid i matchen kommer att bli udda eller jämnt. Om bortalaget inte gör något mål är det vinnande urvalet jämnt.

1X2 & Totalt antal mål: Förutsäg vem som kommer att bli matchvinnare och de totala målen som görs för ett visst över/under-värde på marknaden, båda förutsägelserna måste vinna för att kombinationen ska vinna.

Quartermarknader

Quarter 1x2: Du måste förutsäga resultatet av den valda quartern, valet är 1-hemmalaget, 2-bortalaget och X-oavgjort. Om quartern är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarter Draw no Bet: Du måste förutsäga vinnaren av den valda quartern. Om quartern slutar oavgjort kommer alla spel på denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarterhandikapp: Du måste förutsäga att vinnaren av den valda quartern lägger till eller subtraherar den angivna variationen till quarterns resultat, om quartern är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarter Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs under den valda quartern kommer att vara över eller under den angivna variationen. Om quartern är oavslutad kommer denna marknad att bli ogiltigförklaras.

Quarter Totalt antal mål Hemma/Borta: Du måste förutsäga om det totala antalet mål som görs av det namngivna laget (Hemma eller Borta) under den valda quartern kommer att vara över eller under den angivna variationen, om quartern är oavslutad kommer denna marknad att ogiltigförklaras.

Quarter Vinstmarginal: Spelmarknad som förutspår hur stor skillnad ett lag kommer att ha från sin motståndare i slutet av den valda quartern.

Quarter Udda/jämnt: Du måste förutsäga om resultatet för den valda quartern är ett udda eller jämnt tal, om quarterresultatet är "0-0", räknas spel som "jämnt".

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

Topp 4, Topp 8: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att sluta i respektive topp-position när tävlingen avslutas.

Att nå finalen: Du måste förutsäga om det valda laget kommer att nå finalen i tävlingen.

Grundsäsong Flest Vinster/Förluster: Du måste förutsäga vilket lag som kommer att notera flest vinster/förluster under den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

BORDTENNIS

Huvudmarknader*

**Några av de listade marknaderna kan finnas under E-Bordtennis (samma regler gäller)*

Vinnare (1,2): Spelmarknad som består av att förutsäga matchens vinnare oavsett vinstmarginal.

Game Handikappspel : Du måste förutsäga vinnaren i matchen som lägger till eller subtraherar den angivna variationen till matchens resultat.

Totalt antal games: Består av att förutsäga om det totala antalet games som spelas kommer att vara mer eller mindre än antalet som ges på den valda spelmarknaden.

Rätt resultat: Du måste förutsäga matchens rätta resultat när det gäller games som vinnas av varje spelare. Om en spelare avbryter matchen anses alla oavgjorda spel vara ogiltiga.

Poänghandikapp: Du måste förutsäga vinnaren i matchen (i vunna poäng) och lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchens resultat (i poäng).

Totalt antal poäng: Består av att förutsäga om det totala antalet poäng som gjorts av båda lagen/spelare kommer att vara mer eller mindre än antalet som ges på den valda spelmarknaden.

Hur många games kommer att avgöras efter extrapoäng?: Förutse hur många games som kommer att gå till extrapoäng (vinnaren i gamet har mer än 11 poäng).

Exakt antal games: Du måste förutsäga det exakta antalet games under matchen.

I händelse av att en spelare inte avslutar en match, så avgörs alla avslutade spelmarknader i enlighet med detta medan resterande förklaras ogiltiga och voidas. Vid tvivel om en spelare avslutar matchen innan den sista poängen har avgjorts så blir matchvinnare också void, medan alla andra fastställda spelmarknader för games etc. utbetalas i enlighet med de officiella resultaten.

Gamemarknader

X:e game - Vinnare: Förutse vinnaren i det nämnda gamet.

X:e game - Totalt antal poäng: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda lagen/spelarna i ett visst game kommer att vara över eller under ett visst antal på marknaden.

X:e game - Poänghandikapp: Du måste förutsäga vinnaren av det nämnda gamet (i vunna poäng) lägga till eller subtrahera den angivna variationen till gamets resultat (i poäng).

X:e game - Udda/Jämnt: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda lagen/spelare i det relevanta gamet kommer att vara ett udda eller jämnt tal.

X:e game - Race till X poäng: Du måste förutsäga vilket lag som når X -poäng först för det nämnda spelet.

X:e game – N:e poängen: Du måste förutsäga vilket lag/spelare som kommer att vinna N:e poängen för det nämnda gamet.

Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

BASKET 3x3

Huvudmarknader

Money Line (Vinnare) (inkl.ÖT): Spelmarknad som består av att förutse matchvinnaren oavsett poängmarginal. Denna marknad kommer att omfatta övertid.

Totalt antal poäng (över/under) (inkl.ÖT): Består av att förutsäga om det totala antalet poäng som görs av båda lagen kommer att vara över eller under än det antal som ges på den valda spelmarknaden. Till exempel: Över 215,5 - Under 215,5. denna marknad kommer att omfatta övertid.

Handikapp (spread) (inkl.ÖT): Du måste förutsäga vinnaren i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchresultatet (inkl. övertid).

Vinnare av matchen 1X2: Förutse om segern går till hemmalaget eller bortlaget med möjlighet att välja oavgjort.

Udda/Jämnt (inkl.ÖT): Här förutsäger du om resultatet blir ett udda eller jämnt tal. Denna marknad kommer att omfatta övertid.

Totalt antal poäng per lag (hemma - borta) (inkl.ÖT): Totalt antal poäng per lag, förutspå det totala antalet poäng som görs av ett av lagen antingen genom att välja hemma eller borta. Denna marknad kommer att omfatta övertid.

BANDY

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Totalt antal mål (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet mål under ordinarie tid i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Bandy Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

INNEBANDY

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren under ordinarie tid i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchresultatet.

Totalt antal mål (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet mål under ordinarie tid i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Innebandy Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

VATTENPOLO

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Totalt antal mål (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet mål under ordinarie tid i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Vattenpolo Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

KABADDI

Huvudmarknader

1X2: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns 3 möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (lagen spelar oavgjort), 2 (bortalaget vinner).

Totalt antal mål (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet mål under ordinarie tid i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Dubbelchans: Du måste förutsäga resultatet under ordinarie tid i matchen. Det finns tre möjliga resultat: 1X (i slutet av matchen, hemmalaget vinner eller spelar oavgjort), X2 (i slutet av matchen, bortlaget vinner eller spelar oavgjort), 12 (i slutet av matchen vinner hemmalaget eller bortlaget).

Draw no bet (DNB): Denna spelmarknad består av följande, för att ett spel ska vinna måste det finnas ett vinnande lag, vilket innebär att pengarna betalas tillbaka om matchen slutar oavgjort. Till exempel, om ett slutresultat resulterar i ett oavgjort resultat, kommer spelet att rättas som ogiltigt.

Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren under ordinarie tid i matchen genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchresultatet.

Vinstmarginal: i denna typ av satsningar förutsäger du vilket lag som vinner och med hur mycket marginal det vinner.

Halvtid/Fulltid: Du måste förutsäga resultatet av matchens första halvlek tillsammans med resultatet under ordinarie tid i matchen. De möjliga resultaten är: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X och 2/2).

Totalt antal poäng Hemmalaget: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng, från Hemmalaget, kommer att vara över eller under den angivna variationen under ordinarie tid i matchen.

Totalt antal poäng Bortalaget: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng från bortalaget kommer att vara över eller under den angivna variationen under ordinarie tid i matchen.

Halvlek med flest poäng: förutspå vilken av de två halvlekarna av matchen som kommer att ha flest poäng.

Udda/Jämnt: Du måste förutsäga om matchresultatet är ett udda eller jämnt tal. Om matchresultatet är "0-0" räknas spel som "jämnt".

Första halvlekens Marknader

1:a halvlek - 1x2: Du måste förutsäga resultatet av matchens första halvlek. Poäng som görs i andra halvlek av matchen räknas inte.

1:a halvlek - Draw no bet (DNB): Du måste förutsäga vilket lag som vinner den första halvleken av matchen. Om första halvlek slutar oavgjort blir spelet ogiltigt.

1:a halvlek - Dubbelchans: Du måste förutsäga utfallet av första halvlek. Det finns tre möjliga resultat: 1X (hemmalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), X2 (bortalaget vinner eller spelar oavgjort i slutet av första halvlek), 12 (hemmalaget eller bortalaget vinner i slutet av första halvlek).

1:a halvlek - Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av den första halvleken genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till halvtidsresultatet.

1:a halvlek - Totalt antal mål: Du måste förutsäga om det totala antalet poäng som görs under första halvlek är över eller under den angivna variationen.

1:a halvlek - Totalt antal poäng per lag (hemma - borta) (Över/Under): Totalt antal poäng per lag, förutspå det totala antalet poäng (över/under) som görs av ett av lagen antingen genom att välja hemma eller borta.

1:a halvlek - Udda/jämnt: Du måste förutsäga om antalet mål under första halvlek kommer att vara udda eller jämnt. Halvlekens resultat 0-0 anses vara jämnt.

BOWLS

Huvudmarknader

Vinnare (1,2): Spelmarknad som består i att förutsäga vinnaren av matchen oavsett poängmarginal.

Set-Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av matchen att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen.

Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat i matchen i termer av set vunna av varje spelare. Om en spelare avbryter matchen betraktas alla icke-avgjorda spel som ogiltiga.

Totalt antal sets (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet sets som spelas i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

X:e Set – 1X2: Du måste förutsäga resultatet av X:e setet. Det finns tre möjliga resultat: 1 (hemmalaget vinner), X (det blir oavgjort i setet), 2 (bortalaget vinner).

X:e Set – Draw no Bet: Du måste förutsäga vinnaren av det valda setet. Om setet slutar oavgjort kommer alla spel på denna marknad att ogiltigförklaras, och om setet är oavslutat kommer denna marknad att bli ogiltigförklarad.

X:e Set – Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av det angivna setet (i vunna poäng) genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till setet.

X:e Set - Totalt antal poäng: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av båda spelarna i ett visst set kommer att vara över eller under den angivna linjen.

X:e Set - Totalt antal poäng Spelare 1/2: Förutse om de totala poängen som ackumuleras av den valda spelaren i ett visst set kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Bowls Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.

KORT-FOTBOLL

Huvudmarknader

1:a halvlek - Udda/jämnt: Du måste förutse om det totala antalet gjorda mål i första halvlek i en match kommer att vara ett udda eller jämnt nummer.

1X2: Du måste förutse matchresultatet under ordinarie tid. Det finns tre möjliga utfall: 1. hemmalaget vinner X. oavgjort, 2. bortagalaget vinner.

1:a halvlek - dubbelchans: Du måste förutse resultatet i första halvlek. Det finns tre möjliga utfall. 1X. - X2. - 1 2.

Antal mål - över/under: Du måste förutse om det totala antalet mål blir över eller under den angivna siffran under ordinarie tid.

Antal mål i 1:a halvlek - över/under: Du måste förutse om totala antalet mål i 1:a halvlek blir över eller under den angivna siffran.

1:a halvlek - 1X2: Du måste förutse den första halvlekens slutresultat.

Udda/Jämnt: Blir det totala antalet gjorda mål i en match ett udda eller jämnt tal.

PADEL

Huvudmarknader

Vinnare (1,2): Spelmarknad som består i att förutsäga vinnaren av matchen oavsett poängmarginal.

Game-Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av matchen att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen.

Set-Handikapp: Du måste förutsäga vinnaren av matchen att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till resultatet av matchen.

Rätt resultat: Du måste förutsäga rätt resultat i matchen i termer av set vunna av varje spelare. Om en spelare avbryter matchen betraktas alla icke-avgjorda spel som ogiltiga.

Totalt antal game (Över/Under): Du måste förutsäga om det totala antalet games som spelas i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Udda/jämnt game: Förutsäg i slutet av matchen att det totala antalet games är ett udda eller jämnt antal.

Totalt antal game (över/under) spelare 1: Du måste förutsäga om det totala antalet game för spelare 1 kommer att vara över eller under den angivna variationen. Ett tiebreak betraktas som ett game. Antalet game som spelas kommer att anges i spelavräkningen med det andra numret inom parentes. Om matchen inte är klar kommer alla icke-avgjorda spel att betraktas som ogiltiga.

Totalt antal game (över/under) spelare 2: Du måste förutsäga om det totala antalet game för spelare 2 kommer att vara över eller under den angivna variationen. Ett tiebreak betraktas som ett game. Antalet game som spelas kommer att anges i spelavräkningen med det andra numret inom parentes. Om matchen inte är klar kommer alla icke-avgjorda spel att betraktas som ogiltiga.

Vinnare & Totalt antal game: Du måste förutsäga vinnaren av matchen och om antalet spelade game är över eller under den angivna variationen.

Tiebreak (ja/nej): Du måste förutsäga om det blir ett tie-break i matchen.

Deuce i gamet (Ja/Nej): "Deuce i gamet/40 lika" betyder att poängen i gamet når 40-40.

Kommer gå till Deuce? (Set "N", Game "X") (Ja/Nej): Du måste förutsäga om poängen i game "X" i set "N" når 40-40.

Vinnare av första set: Du måste förutsäga vinnaren av det första setet. Spelet kommer att betraktas som ogiltigt om det första setet inte spelas klart.

Vinnare av andra set: Du måste förutsäga vinnaren av andra setet. Spelet kommer att betraktas som ogiltigt om detta set inte spelas klart.

Set "X"-vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av Set "X". Spelet kommer att betraktas som ogiltigt om detta set inte spelas klart.

Dubbelresultat (Första set/match): Förutse vinnaren av första setet och matchen på en enda spelmarknad.

Spelare 1 vinner exakt 1 set: Förutse om hemmaspelaren kommer att vinna 1 set under matchen.

Spelare 2 vinner exakt 1 set: Förutse att bortaspelaren kommer att vinna 1 set under matchen.

Exakt antal set: Du måste förutsäga det exakta antalet set under matchen.

Totalt antal set: Du måste förutsäga om det totala antalet spelade set i matchen kommer att vara över eller under den angivna linjen.

Någon spelare som vinner set mot noll: Förutse om minst en av matchens set kommer att avslutas med 6-0/0-6 exakt resultat.

Set "X" Handikappspel: Du måste förutsäga vinnaren av Set "X" genom att lägga till eller subtrahera den angivna variationen till matchens resultat. Om matchen inte är klar kommer alla icke-avgjorda spel att betraktas som ogiltiga.

Set "X" totalt antal game: Du måste förutsäga om det totala antalet game som spelas i Set "X" under matchen kommer att vara över eller under den angivna variationen.

Set "X" rätt resultat: Du måste förutsäga den exakta resultatet för Set "X". Om det nämnda setet inte är klar kommer alla icke-avgjorda spel att betraktas som ogiltiga.

Spelare 1 att vinna ett set: Du måste förutsäga om spelare 1 vinner, eller inte, minst ett set i matchen. Det finns två möjliga resultat: JA och NEJ.

Spelare 2 att vinna ett set: Du måste förutsäga om spelare 2 vinner, eller inte, minst ett set i matchen. Det finns två möjliga resultat: JA och NEJ.

Set "X" udda/jämnt: Du måste förutsäga om det totala antalet game som spelas i Set "X" under matchen kommer att vara udda eller jämnt.

Set "X" kommer det att bli ett tiebreak: Du måste förutsäga om det i Set "X" kommer att bli ett tiebreak.

Set "N" - Race till x games: Du måste förutsäga vilken spelare som kommer att nå "X" games först i det specifika setet.

Vem vinner game (X och Y) i set N: Spelmarknad som består av att förutsäga spelaren som vinner game X och Y för set N, till exempel: 1 (game 6 och 7) 2:a setet (där insatsen är för hemmaspelaren) - X (game 6 och 7) 2:a set (där du satsar på Oavgjort) - 2 (Game 6 och 7) 2:a set (där du satsar på bortaspelaren).

Vem vinner poäng X i game Y i set N (Inkluderar live-spel): Förutse spelaren som vinner poäng X i game Y i set N. Till exempel kommer spelaren Wawrinka att vinna den första poängen i game 10 i det tredje setet av matchen.

Vem vinner game x i setet (1,2,3,4,5) (Inkluderar live-spel): Förutse spelaren som vinner game x för det angivna setet på spelmarknaden. Till exempel: 1 (game 10) 2:a setet - 2 (game 10) 2:a setet.

Exakt antal poäng i game X (1:a setet): (Inkluderar live-spel): Förutspår det exakta antalet poäng som spelas i det valda gamet för det första setet.

Deuce i gamet ja-nej (Inkluderar live-spel): "Deuce i gamet" betyder att poängen i gamet når 40-40.

Resultat av game X (Set N) Spelare 1 eller 2 (0-15-30-40): Det består av att förutsäga vinnaren av ett game och hur många poäng motspelaren kommer att göra (0-15-30-40), det vill säga om du väljer spelare 1 till 30 betyder det att gamet vinns av spelare 1 men spelare 2 får 30 poäng.

Set "N" game x - Udda/jämnt poäng: Det består i att förutsäga om antalet poäng som spelas i ett game i en set kommer att vara udda eller jämnt.

Set "N" game x - Rätt poäng eller break: Det består i att förutsäga vinnaren av ett game, och hur många poäng den motsatta spelaren kommer att få (0-15-30-40), eller om det blir ett break i serve i det nämnda gamet.

Set "N" game Y - Race till x-poäng: Förutse spelaren som når först till X-poäng i det specifika gamet.

Set "N" game Y - Vinnare av första x-poäng: Förutse den spelare som vinner de första X-poängen i det specifika gamet.

Padel Vinnarspel/Långtidsspel/Outrights

Vinnare: Du måste förutsäga vinnaren av den givna turneringen enligt den officiella rankningen av tävlingen.