



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

Geldig vanaf 4 juni 2018



SPEEL BEWUST 18+
www.toto.nl

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

Deze nadere regels voor Toto zijn geldig vanaf 4 juni 2018 en kunnen van tijd tot tijd wijzigen. De meest actuele versie van vind je altijd op de website van Toto: www.toto.nl. Mocht je vragen hebben over de nadere regels voor Toto, neem dan contact op met onze Klantenservice 070- 550 0805 (gebruikelijke belkosten). Wij helpen je graag verder!

1. Voetbal

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

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

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

1.1 Fulltime

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

1.2 Handicap

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

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

1.3 Winnaar eerste helft

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

1.4 Winnaar tweede helft

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

1.5 Dubbele Kans

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

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

1.6 Tijdvak Doelpunt

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

1.7 Under/Over

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

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

1.8 Beide helften Over

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

1.9 Beide helften Onder

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

1.10 Beide teams Over

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

1.11 Beide teams Onder

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

1.12 Halftime/Fulltime

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

1.13 Score

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

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

1.14 Aantal Doelpunten

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

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

1.15 Goal/No Goal

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

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

1.16 Even/Oneven

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

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

1.17 Eerste Doelpunt Team

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

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

1.18 Eerste Doelpunt Speler

In geval van Eerste Doelpunt Speler moet de deelnemer voorspellen welke speler het eerste doelpunt maakt in een wedstrijd dan wel dat er niet gescoord wordt. Je kan kiezen uit een lijst met spelers van de 2 teams.

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

Voor deze wedoptie geldt dat eigen doelpunten niet meetellen. Wanneer het Eerste doelpunt beschouwd wordt als een eigen doelpunt, blijft dit doelpunt buiten beschouwing voor het bepalen van het resultaat.

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

Tevens geldt bij Eerste Doelpunt Speler dat indien een speler vanaf het begin van de wedstrijd niet deelneemt aan de wedstrijd op het moment dat het eerste doelpunt wordt gescoord de quotering van deze speler op 1,00 wordt gezet en voor de prijsberekening buiten beschouwing gelaten.

1.19 Team scoort in beide helften

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

1.20 Team wint beide helften

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

1.21 Winnaar 1^e helft of de hele wedstrijd

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

1.22 Winnaar 1^e helft of 2^e helft

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

1.23 Scoring Draw

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

1.24 Team wint tegen nul

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

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

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

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

1.26 Winst na achterstand

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

1.27 Helft met meeste doelpunten

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

1.28 Score Duel

In geval van Score Duel moet de deelnemer in één speelmoment het wedstrijdresultaat (1X2) voorspellen van twee teams die niet tegen elkaar spelen in één wedstrijd. Hiervoor worden het aantal doelpunten van de teams in hun respectievelijke wedstrijd gebruikt. Bijvoorbeeld als in wedstrijd 1 team A tegen team B speelt en in wedstrijd 2 team C tegen team D moet het wedstrijdresultaat van team A en team C worden voorspeld.

1.29 Tip

In geval van Tip moet de deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of -evenement voorspellen. Bijvoorbeeld voorspel het winnende team van de Eredivisie. Wanneer een deelnemer aan Tip een voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, dat in werkelijkheid niet meedoet aan de wedstrijd of het evenement, dan wel niet deelgenomen heeft aan de wedstrijden ten tijde van het benodigde resultaat, dan wordt de quotering voor deze speler of dit team op 1,00 gezet. Bijvoorbeeld: Joegoslavië haakte vlak voor de start van het EK 1992 af voor deelname aan het evenement. Spelers die voorspelden dat Joegoslavië het EK 1992 zou winnen, zouden de inleg terug krijgen.

1.30 Combi Boost

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

2. Basketbal

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

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

periodes van de basketbalwedstrijd. Wanneer gesproken wordt over de tweede helft, dan zijn dit de laatste 2 periodes van de basketbalwedstrijd.

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

2.1 Fulltime (1,2)

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

2.2 Fulltime

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

2.3 Handicap

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

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

2.4 Winnaar eerste helft

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

2.5 Winnaar tweede helft

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

2.6 Winnaar periode

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

2.7 Halftime/Fulltime

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

2.8 Under/Over

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

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

2.9 Even/Oneven

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

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

2.10 Wie scoort het hoogste aantal

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

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

3. Tennis

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

Vrouwentennis wordt altijd gespeeld over maximaal 3 sets. Mannentennis wordt bij Davis Cup en Grand Slam-toernooien gespeeld over maximaal 5 sets. Andere mannentoernooien worden gespeeld over 3 sets.

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

3.1 Fulltime

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

3.2 Handicap

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

3.3 Winnaar Set

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

3.4 Set Betting

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

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

3.5 Totaal aantal sets

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

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

3.6 Score

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

3.7 Under/Over

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

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

3.8 Aantal games

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

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

3.9 Even/Oneven

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

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

3.10 To win a set

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

4. IJshockey

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

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

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

4.1 Fulltime (1,2)

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

4.2 Fulltime

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

4.3 Handicap

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

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

4.4 Winnaar periode

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

4.5 Under/Over

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

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

4.6 Even/Oneven

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

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

4.7 Totaal aantal doelpunten

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

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

4.8 Periode met meeste doelpunten

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

4.9 Eerste/Laatste Doelpunt

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

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

4.10 Race to

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

4.11 Score

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

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

5. Handbal

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

Handbal wordt gespeeld in 2 helften van 30 minuten.

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

5.1 Fulltime

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

5.2 Handicap

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

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

5.3 Winnaar eerste helft

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

5.4 Halftime/Fulltime

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

5.5 Under/Over

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

5.6 Even/Oneven

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

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

5.7 Helft met meeste doelpunten

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

5.8 Eerste/Laatste Doelpunt

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

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

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

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

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

5.10 Race to

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

6. Rugby

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

Rugby wordt gespeeld in 2 helften van 40 minuten.

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

waarvan de uitslag al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige weddenschappen worden geannuleerd en krijgen quotering 1,00.

6.1 Fulltime

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

6.2 Handicap

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

6.3 Winnaar eerste helft

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

6.4 Halftime/Fulltime

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

6.5 Under/Over

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

6.6 Even/Oneven

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

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

6.7 Helft met meeste punten

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

6.8 Eerste/Laatste punt

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

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

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

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

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

6.10 Race to

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

7. Honkbal

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

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

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

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

7.1 Fulltime (1,2)

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

7.2 Handicap

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

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

7.3 Winnaar Inning

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

7.4 Under/Over Runs

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

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

7.5 Even/Oneven Hits

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

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

7.6 Race to

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

7.7 Halftime/Fulltime

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

8. American Football

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

Een American Footballwedstrijd bestaat uit 4 periodes van 15 minuten. De eerste helft bestaat uit de eerste 2 periodes. De tweede helft bestaat uit de laatste 2 periodes.

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

8.1 Fulltime (1,2)

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

8.2 Fulltime

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

8.3 Handicap

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

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

8.4 Winnaar Eerste Helft

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

8.5 Winnaar Tweede Helft

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

8.6 Winnaar kwart

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

8.7 Halftime/Fulltime

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

8.8 Halftime/Fulltime 1,2 Over Time

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

8.9 Under/Over

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

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

8.10 Even/Oneven

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

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

8.11 Kwart/Helft met meeste punten

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

8.12 Race to

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

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

9. Volleybal

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

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

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

9.1 Fulltime

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

9.2 Winnaar Set

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

9.3 Set Betting

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

9.4 Totaal aantal sets

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

9.5 Under/Over Punten

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

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

9.6 Under/Over Sets

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

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

9.7 Even/Oneven

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

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

9.8 To win a set

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

9.9 Race to

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

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

10. Darts

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

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

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

10.1 Winnaar

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

10.2 Winnaar Sets/Legs

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

10.3 Score

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

10.4 Totaal aantal Sets/Legs

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

10.5 Under/Over Sets/Legs

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

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

10.6 Even/Oneven

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

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

10.7 Handicap

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

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

11. Motorsport

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

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

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

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

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

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

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

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

11.1 Winnaar Kwalificatie

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

11.2 Winnaar Race

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

11.3 Head to Head Kwalificatie

In geval van Head to Head Kwalificatie moet de deelnemer voorspellen welke van 2 door Lotto bv te bepalen coureurs tijdens de kwalificatie een betere klassering behaalt. In het geval van Formule 1 wordt de klassering pas bepaald nadat alle 3 de kwalificatie rondes zijn voltooid. Indien een coureur van de organisator van het evenement een straf krijgt opgelegd waardoor hij de race op een lagere plaats moet aanvangen dan wordt met deze straf geen rekening gehouden om te bepalen of weddenschappen op deze wedoptie juist zijn voorspeld.

Bijvoorbeeld: Head to Head Coureur 1 vs. Coureur 2

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

11.4 Head to Head Race

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

12. Snooker

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

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

12.1 Winnaar

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

13. Wielrennen

Voor het bepalen van het wedstrijdresultaat van alle wielervedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgereden wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen. In het aanbod worden de renners van Lotto-Jumbo niet meegenomen. Als er gevraagd wordt wie een etappe(koers) wint en deze wordt gewonnen door een renner van Lotto-Jumbo, dan zal Toto de eerstvolgende renner die niet voor Lotto-Jumbo uitkomt als winnaar aanmerken.

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

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

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

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

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

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

13.1 Winnaar etappe

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

13.2 Winnaar etappekoers

In geval van Winnaar etappekoers (Wie wint de etappekoers) moet de deelnemer voorspellen welke coureur de etappekoers wint.

13.3 Head to Head

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

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

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

® is een geregistreerd merk.