

Betradar virtuele sporten

Regels

V7.10 januari 2021



Inhoud

1. Virtual Football	3
1.1 Hoe te spelen	4
1.2 Spelinformatie	5
1.3 Wedden.....	10
1.4 Aziatische Handicap	19
1.5 Diversen	20
2. Virtual Basketball League	21
2.1 Hoe te spelen	22
2.2 Spelinformatie	22
2.3 Wedden.....	23
2.4 Diversen	25
3. Virtual Horses powered by Kiron	27
3.1 Hoe te spelen	28
3.2 Spelinformatie	28
3.3 Wedden.....	28
3.4 Diversen	29
4. Virtual Dogs powered by Kiron	30
4.1 Hoe te spelen	31
4.2 Spelinformatie	31
4.3 Wedden.....	31
4.4 Diversen	32
5. Virtual Tennis In-Play	33
5.1 Hoe te spelen	34
5.2 Spel informatie	34
5.3 Wedden.....	34
5.4 Diversen	37
6. Virtual Baseball In-Play	38
6.1 Hoe te spelen	39
6.2 Spel informatie	39
6.3 MLB Disclaimer	39
6.4 Wedden.....	40
6.5 Diversen	54



1. Virtual Football



1.1 Hoe te spelen

De Virtuele Voetbal Modi bieden 24/7/365 echt geld weddenschap ervaring op virtueel voetbal. Wedstrijden worden continu gegenereerd en weddenschappen kunnen op elk moment worden geplaatst, zelfs binnen een seizoen. Op dit moment zijn er vijf verschillende Virtuele Voetbal Modi:

- **Virtuele voetbalcompetitie-modus (VFLM)**
- **Virtuele voetbalcompetitie Euro (VFEC)**
- **Virtuele wereldbeker voetbal (VFWC)**
- **Beker van virtuele voetballanden (VFNC)**
- **Virtuele Aziatische Voetbalbeker (VFAS)**
- **Virtuele voetbal kampioenenbeker (VFCC)**

Spelstructuur

Elk speltype heeft een andere toernooistructuur:

Virtuele voetbal competitie modus VFLM:

- 16 Teams
- Uit- en thuiswedstrijden
- 30 wedstrijddagen
- 8 gelijktijdige wedstrijden per wedstrijddag
- 240 wedstrijden per seizoen

Virtuele wereldbeker voetbal VFWC:

Groepsfase

- 32 Teams (8 groepen van 4 teams per groep)
- 12 wedstrijddag chunks (3 wedstrijddagen van 4 chunks per wedstrijddag)
- 4 gelijktijdige wedstrijden per wedstrijddag
- 48 wedstrijden per groepsfase

Knock-Out-Stage

- 16 Teams
- 5 ronden (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; halve finales; finale & 3e plaats)
- 4 gelijktijdige wedstrijden (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);
2 gelijktijdige wedstrijden (halve finales; finale & derde plaats)
- 16 wedstrijden per knock-outfase

Virtuele voetbal Euro Cup VFEC, Virtuele voetbal Aziatische Cup VFAS,

Virtual Football Nations Cup VFNC:

Groepsfase

- 24 Teams (6 groepen van 4 teams per groep)
- 9 wedstrijddag chunks (3 wedstrijddagen van 3 chunks per wedstrijddag)
- 4 gelijktijdige wedstrijden per wedstrijddag



- 32 wedstrijden per groepsfase

Knock-Out-Stage

- 16 Teams
- 5 ronden (R16[1..4]; R16[5..8]; R8; halve finales; finale & 3e plaats)
- 4 gelijktijdige wedstrijden (R16[1..4]; R16[5..8]; R8);
2 gelijktijdige wedstrijden (halve finales; finale & derde plaats)
- 16 wedstrijden per knock-outfase

Virtuele Voetbal Kampioenen Beker VFCC:

Groepsfase

- 32 Teams (8 groepen van 4 teams per groep)
- 24 wedstrijddag chunks (6 wedstrijddagen van 4 chunks per wedstrijddag)
- 4 gelijktijdige wedstrijden per wedstrijddag
- 96 wedstrijden per groepsfase

Knock-Out-Stage

- 16 Teams
- 9 ronden (R16_Leg 1[1..4]; R16_Leg 1[5..8]; R16_Leg2[1..4]; R16_Leg2 [5..8]; R8_Leg 1; R8_Leg 2; Halve Finale Leg1; Halve Finale Leg2; Finale & 3e plaats.
- 4 gelijktijdige matches (R16_Leg1[1..4]; R16_Leg1[5..8]; R16_Leg2[1..4]; R16_Leg2[5..8])
- 2 gelijktijdige wedstrijden (halve finales 1e helft; halve finale 2e helft; finale en 3e plaats)
- 30 wedstrijden per knock-outfase

1.2 Spelinformatie

De meeste virtuele voetbalvormen worden aangeboden in een online versie en een versie voor de detailhandel om te voldoen aan de timingvereisten van de verschillende doelgroepen.

In het algemeen hebben alle virtuele voetbalstanden dezelfde wedstrijd tijden. Het enige verschil zit in de tijdschema's voor de knock-outfases voor de bekermodi (VFEC, VFNC, VFWC, VFAS en VFCC), omdat daarin ook overuren en strafschoppen kunnen voorkomen.

Overzicht duur

Virtuele voetbal competitie modus VFLM:

VFLM Online	Duur
Voorseizoen	1:00 min
WedstrijdDag BetStart Cyclus	0:50 min
WedstrijdDag BetStop Cyclus	0:10 min
Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	2:10 min
MatchDay Resultaat Cyclus	0:30 min



Totaal wedstrijd dag	3:40 min.
Post Seizoen	1:00 min
Het hele seizoen (30 speeldagen plus voor- en naseizoen)	112:00 min

VFLM detailhandel	Duur
Voorseizoen	1:00 min
WedstrijdDag BetStart Cyclus	4:00 min
WedstrijdDag BetStop Cyclus	0:10 min
Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	2:10 min
MatchDay Resultaat Cyclus	1:00 min
Totaal wedstrijd dag	7:20 min.
Post Seizoen	1:00 min
Het hele seizoen (30 speeldagen plus voor- en naseizoen)	222:00 min

Virtuele wereldbeker voetbal VFWC:

VFWC Online	Duur
Voorseizoen	01:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStart Cyclus	00:50 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStop Cyclus	00:10 min
Groepsfase Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	02:10 min
Groepsfase WedstrijdDag Resultaat Cyclus	00:30 min
Totaal Groepsfase Wedstrijddag	03:40 min
Volledige groepsfase (12 wedstrijddagen)	44:00 min
Overgang van groepsfase naar knock-outfase	01:00 min
Knock-Out Stadium WedstrijdDag BetStart Cyclus	00:50 min
Knock-Out Stadium Wedstrijddag BetStop Cyclus	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Wedstrijdcyclus	02:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Uitslag Cyclus	00:10 min
Totale Knock-Out Stadium MatchDay	03:50 min
Volledige Knock-Out Stage (5 wedstrijddagen)	19:10 min
Post Kop	01:00 min
De hele beker (groepsfase + knock-outfase)	66:10 min

VFWC detailhandel	Duur
Voorseizoen	01:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStart Cyclus	03:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStop Cyclus	00:10 min
Groepsfase Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	02:10 min
Groepsfase WedstrijdDag Resultaat Cyclus	01:00 min
Totaal Groepsfase Wedstrijddag	06:20 min
Volledige groepsfase (12 wedstrijddagen)	76:00 min
Overgang van groepsfase naar knock-outfase	01:00 min
Knock-Out Stadium WedstrijdDag BetStart Cyclus	03:00 min



Knock-Out Stadium Wedstrijddag BetStop Cyclus	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Wedstrijdcyclus	02:10 min
Knock-Out Stage Wedstrijddag Ticket	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Uitslag Cyclus	01:00 min
Totale Knock-Out Stadium MatchDay	06:30 min
Volledige Knock-Out Stage (5 wedstrijddagen)	32:30 min
Post Kop	01:00 min
De hele beker (groepsfase + knock-outfase)	111:30 min

Virtual Football Euro Cup VFEC, Virtual Football Asian Cup VFAS, Virtual Football Nations Cup VFNC:

VFEC, VFNC & VFAS Online	Duur
Voorseizoen	01:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStart Cyclus	00:50 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStop Cyclus	00:10 min
Groepsfase Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	02:10 min
Groepsfase WedstrijdDag Resultaat Cyclus	00:30 min
Totaal Groepsfase Wedstrijddag	03:40 min
Volledige Groepsfase (9 speeldagen)	33:00 min
Overgang van groepsfase naar knock-outfase	01:00 min
Knock-Out Stadium WedstrijdDag BetStart Cyclus	00:50 min
Knock-Out Stadium Wedstrijddag BetStop Cyclus	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Wedstrijdcyclus	02:10 min
Knock-Out Stage Wedstrijddag Ticket	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Uitslag Cyclus	00:30 min
Totale Knock-Out Stadium MatchDay	03:50 min
Volledige Knock-Out Stage (5 wedstrijddagen)	19:10 min
Post Kop	01:00 min
De hele beker (groepsfase + knock-outfase)	55:10 min

VFEC Retail (VFAS niet beschikbaar voor retail)	Duur
Voorseizoen	01:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStart Cyclus	03:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStop Cyclus	00:10 min
Groepsfase Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	02:10 min
Groepsfase WedstrijdDag Resultaat Cyclus	01:00 min
Totaal Groepsfase Wedstrijddag	06:20 min
Volledige Groepsfase (9 speeldagen)	57:00 min
Overgang van groepsfase naar knock-outfase	01:00 min
Knock-Out Stadium MatchDay Betstart Cyclus	03:00 min
Knock-Out Stadium Wedstrijdtrijdcyclus	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Wedstrijdcyclus	02:10 min



Knock-Out Stadium MatchDay Ticker	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Uitslag Cyclus	01:00 min
Totale Knock-Out Stadium MatchDay	06:30 min
Volledige Knock-Out Stage (5 wedstrijddagen)	32:30 min
Post Kop	01:00 min
De hele beker (groepsfase + knock-outfase)	92:30 min

VFNC detailhandel	Duur
Voorseizoen	1:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStart Cyclus	4:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStop Cyclus	0:10 min
Groepsfase Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	2:10 min
Groepsfase WedstrijdDag Resultaat Cyclus	0:30 min
Totaal Groepsfase Wedstrijddag	6:50 min
Volledige Groepsfase (9 speeldagen)	61:30 min
Overgang van groepsfase naar knock-outfase	1:00 min
Knock-Out Stadium MatchDay Betstart Cyclus	4:00 min
Knock-Out Stadium Wedstrijdrijdcyclus	0:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Wedstrijdcyclus	2:10 min
Knock-Out Stadium MatchDay Ticker	0:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Uitslag Cyclus	0:30 min
Totale Knock-Out Stadium MatchDay	7:00 min
Volledige Knock-Out Stage (5 wedstrijddagen)	35:00 min
Post Kop	1:00 min
De hele beker (groepsfase + knock-outfase)	99:30 min

Virtuele Voetbal Kampioenen Beker VFCC:

VFCC Online	Duur
Voorseizoen	01:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStart Cyclus	00:50 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStop Cyclus	00:10 min
Groepsfase Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	02:10 min
Groepsfase WedstrijdDag Resultaat Cyclus	00:30 min
Totaal Groepsfase Wedstrijddag	03:40 min
Volledige Groepsfase (24 speeldagen)	88:00 min
Overgang van groepsfase naar knock-outfase	01:00 min
Knock-Out Stadium WedstrijdDag BetStart Cyclus	00:50 min
Knock-Out Stadium Wedstrijddag BetStop Cyclus	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Wedstrijdcyclus	02:10 min
Knock-Out Stage Wedstrijddag Ticket	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Uitslag Cyclus	00:30 min
Totale Knock-Out Stadium MatchDay	03:50 min
Volledige Knock-Out Stage (9 wedstrijddagen)	34:30 min
Post Kop	01:00 min
De hele beker (groepsfase + knock-outfase)	125:30 min



VFCC Detailhandel	Duur
Voorseizoen	01:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStart Cyclus	03:00 min
Groepsfase WedstrijdDag BetStop Cyclus	00:10 min
Groepsfase Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	02:10 min
Groepsfase WedstrijdDag Resultaat Cyclus	01:00 min
Totaal Groepsfase Wedstrijddag	06:20 min
Volledige Groepsfase (24 speeldagen)	152:00 min
Overgang van groepsfase naar knock-outfase	01:00 min
Knock-Out Stadium WedstrijdDag BetStart Cyclus	03:00 min
Knock-Out Stadium Wedstrijddag BetStop Cyclus	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Wedstrijdcyclus	02:10 min
Knock-Out Stage Wedstrijddag Ticket	00:10 min
Knock-Out Stage MatchDay Uitslag Cyclus	01:00 min
Totale Knock-Out Stadium MatchDay	06:30 min
Volledige Knock-Out Stage (9 wedstrijddagen)	58:30 min
Post Kop	01:00 min
De hele beker (groepsfase + knock-outfase)	213:30 min



1.3 Wedden

Wedden op een wedstrijd is toegestaan tot 10 seconden voor de aftrap. De outrights zullen gesloten zijn tijdens de looptijd van een wedstrijd. Zodra een markt is beslist zal het worden gewist en verwijderd van de feed. Inzetmarkten voor toekomstige wedstrijddagen van het huidige toernooi blijven open. Wanneer een toekomstige wedstrijddag wordt geselecteerd in de balk onderaan het iframe, zullen de wedstrijden gerelateerd aan die dag, samen met de quoteringen, worden weergegeven in de onderste quoteringsectie. De volgende wedstrijd gerelateerde weddenschap opties zijn beschikbaar:

Wedmarkt	Beschrijving (mogelijk resultaat)
Aan wedstrijden gerelateerde markten	
<u>Voltijds 3 Weg / 1X2</u>	<u>Beschrijving</u> Kies de uitslag na 90 minuten - Gewone wedstrijdijd
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Thuis wint• Teken• Uitwedstrijden
<u>1e helft 3-weg / 1X2</u>	<u>Beschrijving</u> Kies het resultaat in de rust
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Home leads• Teken• Wegwezen
<u>Totaal Doelpunten</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de reguliere wedstrijd hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>Handicap</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer het resultaat met de gegeven handicap



	<p><u>Mogelijke uitkomsten: (Nadat de handicap is toegepast)</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Thuis wint• Teken• Uitwedstrijden
<u>1e Doelpunt</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het team dat het eerste doelpunt maakt</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Home• Away• Geen
<u>Juiste Score</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies de juiste score na 90 minuten - reguliere wedstrijdijd</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 1-0• 2-0• 2-1• 3-0• 3-1• 3-2• 0-1• 0-2• 1-2• 0-3• 1-3• 2-3• 0-0• 1-1• 2-2• 3-3• Andere Score
<u>Aziatische Handicap</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Standaard uitgeschakeld: -2 tot 2 worden berekend, drie meest evenwichtige worden uitgezonden</p> <p><u>Zie sectie 1.4 Aziatische Handicap voor meer informatie</u></p>
<u>Combo Halftijds 3 Weg en Voltijds 3 Weg</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies een combinatie van uitkomsten van de markten "1e helft 3-weg" en "Voltijd 3-weg"</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Thuis leidt bij rust & Thuis wint• Thuis leidt bij rust & gelijkspel bij voltijd• Thuis leidt bij rust & uit wint• Gelijkspel bij rust & thuisoverwinning• Gelijkspel bij rust & gelijkspel bij voltijd• Gelijkspel bij rust & thuisoverwinning• Uit leidt bij rust & Thuis wint• Away leidt bij rust & gelijkspel bij voltijd• Uit leidt bij rust & Uit wint



<u>Dubbele kans</u>	<u>Beschrijving</u> Kies twee van de drie mogelijke uitkomsten na 90 minuten
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Thuisoverwinning of gelijkspel• Thuisoverwinning of uitoverwinning• Uit gewonnen of gelijkgespeeld
<u>Double Chance Halftime</u>	<u>Beschrijving</u> Kies twee van de drie mogelijke uitkomsten in de rust
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Thuisoverwinning of gelijkspel• Thuisoverwinning of uitoverwinning• Uit gewonnen of gelijkgespeeld
<u>Beide Teams moeten scoren</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of beide teams zullen scoren in de reguliere speeltijd
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<u>Teams die moeten scoren (thuis / uit)</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of de thuis- of uitploeg een doelpunt zal scoren in de reguliere speeltijd
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Alleen thuisploeg scoort• Alleen het uit team scoort• Beide Teams• Geen van beide Teams
<u>Hoogst scorende helft</u>	<u>Beschrijving</u> Kies welke helft het hoogste aantal doelpunten gescoord zal hebben in de reguliere speeltijd
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Eerste helft• Tweede helft



	<ul style="list-style-type: none">• Gelijk aan
<u>Team Totaal Doelpunten</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd door het genoemde team hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X
	Mogelijke uitkomsten: (Toegepast op thuis of uit) <ul style="list-style-type: none">• Onder X• Over X
<u>Aantal teamdoelen</u>	Beschrijving Selecteer het exacte aantal doelpunten gescoord door het genoemde team (thuis of uit) in de wedstrijd
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• 0• 2• 4+• 1• 3
<u>Aantal doelen</u>	Beschrijving Selecteer het exacte aantal totaal gescoorde doelpunten in de wedstrijd
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• 0• 2• 4• 6+• 1• 3• 5
<u>Oneven/Even Aantal Totaal Doelpunten</u>	Beschrijving Selecteer de categorie van het totaal aantal gescoorde doelpunten in wedstrijd (90 minuten)
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Odd• Even (geldt als er geen doelpunten worden gescoord)
<u>Gelijkspel zonder inzet</u>	Beschrijving Kies de score na 90 minuten (inzet wordt terugbetaald in geval van gelijkspel)



	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Thuis wint• Uitwedstrijden
<u>1e Helft Totalen</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>1e Helft Aziatische Handicap</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Standaard uitgeschakeld: -2 tot 2 worden berekend, drie meest evenwichtige worden uitgezonden Zie sectie 1.4 Aziatische Handicap voor meer informatie</p>
<u>Aziatisch Totaal Doelpunten</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Standaard uitgeschakeld: 0,5 tot 5,5 worden berekend, drie meest evenwichtige worden uitgezonden Zie sectie 1.4 Aziatische Handicap voor meer informatie</p>
<u>1e Helft Aziatisch Totaal Doelpunten</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Standaard uitgeschakeld: 0,5 tot 5,5 worden berekend, drie meest evenwichtige worden uitgezonden Zie sectie 1.4 Aziatische Handicap voor meer informatie</p>
<u>Combo Full Time 3 Way en Total Goals</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer een combinatie van uitkomsten van de markten "Full Time 3 way" en "Total Goals"</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Thuis wint & Over X• Home wint & onder X• Draw & Over X• Draw & Under X• Uit gewonnen & Over X• Uit gewonnen & Onder X



Competitie Speltype - Ronduit Wedden

Wedmarkt	Beschrijving (mogelijk resultaat)
Wedstrijddag gerelateerd	
<u>Aantal doelpunten op de wedstrijd</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de ronde hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>Totaal doelpunten Thuisploegen</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de ronde door de thuisploegen meer of minder zal zijn dan een bepaald aantal X
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>Totaal doelpunten Uitwedstrijden</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de ronde door de uitploegen hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>Meeste doelpunten Thuisploeg of uitploeg</u>	Beschrijving Selecteer of thuis- of uitploeg meer doelpunten zal scoren in de ronde
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Home• Away• Teken
<u>Aantal overwinningen thuisploeg</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal overwinningen van de thuisploeg in de ronde hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X



<u>Aantal Trekkingen</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of het totaal aantal trekkingen in de ronde groter of kleiner zal zijn dan een bepaald aantal X
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>Aantal gewonnen uitploegen</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of het totaal aantal overwinningen van uitploegen in de ronde hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
Competitiegerelateerd (markten gesloten tijdens wedstrijden)	
<u>Seizoenwinnaar</u>	<u>Beschrijving</u> Kies welk team de competitie gaat winnen
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> In eerste instantie aangeboden aan alle deelnemende teams, zodra een team de competitie niet meer kan winnen zal het uit het aanbod worden gehaald
<u>Top 5 Finisher</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of een team zal eindigen op tafelpositie 1, 2, 3, 4, of 5
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<u>Bottom 3 Finisher</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of een team zal eindigen op tafelpositie 14, 15, of 16
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<u>Kop aan Kop</u>	<u>Beschrijving</u> Kies welke van de twee genoemde teams aan het eind van het seizoen hoger eindigt op de ranglijst (beperkt tot 20 combinaties)



	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Team 1• Team 2
Europacup, landenbeker, wereldbeker, Aziatische beker en Champions Cup	
Groepsfase (markten gesloten tijdens wedstrijden)	
<u>Bekerwinnaar</u>	Beschrijving Kies welk team de beker zal winnen
	Mogelijke uitkomsten: In eerste instantie aangeboden aan alle deelnemende teams; zodra een team is gekozen, wordt het uit het aanbod geschrapt.
<u>Groepswinnaar</u>	Beschrijving Kies welk team de groep zal winnen
	Mogelijke uitkomsten: In eerste instantie aangeboden voor alle teams binnen de groep; zodra een team is besloten wordt het uit het aanbod gehaald
<u>Kwalificeer je voor de play offs</u>	Beschrijving Kies welk team doorgaat naar de knock-outfase
	Mogelijke uitkomsten: In eerste instantie aangeboden aan alle deelnemende teams, zodra een team is besloten zal het uit het aanbod worden verwijderd.
<u>Exacte volgorde 1-2 per groep</u>	Beschrijving Kies twee teams uit hun groep en kies de exacte groepsplaatsing.
	Mogelijke uitkomsten: Aanvankelijk aangeboden voor alle combinaties van deelnemende ploegen binnen de groepen; zodra een combinatie is vastgesteld, wordt deze uit het aanbod geschrapt
Knock Out Stage (markten gesloten tijdens wedstrijden)	
<u>Bekerwinnaar</u>	Beschrijving Kies welk team de beker zal winnen
	Mogelijke uitkomsten: In eerste instantie aangeboden aan alle deelnemende teams; zodra een team is uitgeschakeld, wordt het uit het aanbod geschrapt.
<u>Om de finale te bereiken</u>	Beschrijving Selecteer een team dat de finale zal bereiken
	Mogelijke uitkomsten:



	In eerste instantie aangeboden aan alle deelnemende teams; zodra een team is uitgeschakeld, wordt het uit het aanbod geschrapt.
<u>Exacte volgorde 1-2</u>	Beschrijving Selecteer twee teams voor de finale en kies ook de winnaar van de wedstrijd.
	Mogelijke uitkomsten: Aanvankelijk aangeboden voor alle combinaties van deelnemende ploegen binnen de beker; Zodra een combinatie is beslist, wordt deze uit het aanbod geschrapt



1.4 Aziatische Handicap

Asian handicap weddenschappen passen een handicap toe op de favoriet en reduceren het mogelijke aantal uitkomsten van drie (in traditionele 1X2 weddenschappen) tot twee door het gelijkspel resultaat te elimineren. De handicap, die ofwel een geheel getal, een half getal of een mengeling daarvan is, probeert de markt in evenwicht te brengen. In het geval dat een geheel getal wordt gebruikt voor de handicap, kan de handicap aangepaste eindscore resulteren in een gelijkspel waarbij alle gokkers hun oorspronkelijke weddenschappen terugkrijgen omdat er geen winnaar is, terwijl kwart ($\frac{1}{4}$) handicaps de weddenschap verdelen tussen de twee dichtstbijzijnde $\frac{1}{2}$ intervallen waarbij de gokker kan winnen en gelijkspelen (win $\frac{1}{2}$ van weddenschap) of verliezen en gelijkspelen (verlies $\frac{1}{2}$ weddenschap). De inzet wordt automatisch gelijk verdeeld en als 2 afzonderlijke weddenschappen geplaatst. Zie de volgende voorbeelden voor de afwikkeling van weddenschappen:

Handicap	Team resultaat	Inzet resultaat	Handicap	Team resultaat	Inzet resultaat
0	Win	Win	0	Win	Win
	Teken	Terugbetaling van de inzet		Teken	Terugbetaling van de inzet
	Lose	Lose		Lose	Lose
- 0.25	Win	Win	+ 0.25	Win	Win
	Teken	Half verloren		Teken	Halve winst
	Lose	Lose		Lose	Lose
- 0.50	Win	Win	+ 0.50	Win	Win
	Teken	Lose		Teken	Win
	Lose	Lose		Lose	Lose
- 0.75	Win met 2+	Win	+ 0.75	Win	Win
	Win met 1	Halve winst		Teken	Win
	Teken	Lose		Verliezen met 1	Half Verlies
	Lose	Lose		Verliezen met 2+	Lose
- 1.00	Win met 2+	Win	+ 1.00	Win	Win
	Win met 1	Terugbetaling van de inzet		Teken	Win
	Teken	Lose		Verliezen met 1	Terugbetaling van de inzet
	Lose	Lose		Verliezen met 2+	Lose
- 1.25	Win met 2+	Win	+ 1.25	Win	Win
	Win met 1	Half verloren		Teken	Win
	Teken	Lose		Verliezen met 1	Halve winst
	Lose	Lose		Verliezen met 2+	Lose
- 1.50	Win met 2+	Win	+ 1.50	Win	Win
	Win met 1	Lose		Teken	Win
	Teken	Lose		Verliezen met 1	Win



	Lose	Lose		Verliezen met 2+	Lose
- 1.75	Win met 3+	Win	+ 1.75	Win	Win
	Win met 2	Halve winst		Teken	Win
	Win met 1	Lose		Verliezen met 1	Win
	Teken	Lose		Verliezen met 2	Half verloren
	Lose	Lose		Verliezen met 3+	Lose
- 2.00	Win met 3+	Win	+ 2.00	Win	Win
	Win met 2	Terugbetaling van de inzet		Teken	Win
	Win met 1	Lose		Verliezen met 1	Win
	Teken	Lose		Verliezen met 2	Terugbetaling van de inzet
	Lose	Lose		Verliezen met 3+	Lose

1.5 Diversen

Alle wedstrijden worden uitgezonden als live videostreams via een geïntegreerde mediaspeler in uw browser. U kunt vrij switchen tussen de vier beschikbare wedstrijden of alleen uw favoriete wedstrijd volgen. De wedstrijdssimulaties worden gecreëerd door een combinatie van kunstmatige intelligentie en onafhankelijke willekeurige getallengeneratoren. Tegelijkertijd zijn de prestatieparameters van de spelers gebaseerd op professionele voetballers (bijv. in termen van aantal doelpunten, fitheid, opeenvolgende wedstrijd-statistieken, etc.).



2. Virtual Basketball League



2.1 Hoe te spelen

De VBL biedt 24/7/365 weddenschappen voor echt geld op virtueel basketbal. De competitie bestaat uit 16 teams en de seizoenen lopen ononderbroken door. Elk seizoen bestaat uit 30 wedstrijddagen (thuis- en uitwedstrijden). Weddenschappen kunnen op elk moment worden geplaatst - zelfs binnen een seizoen.

Virtual Basketball wordt aangeboden in een online- en een retailversie om tegemoet te komen aan de timingvereisten van de verschillende doelgroepen. De verschillen in timing zullen in de volgende hoofdstukken worden toegelicht.

2.2 Spelinformatie

Virtual Basketball wordt aangeboden in de vorm van een onlineversie en een retailversie om tegemoet te komen aan de timingseisen van de verschillende doelgroepen.

De algemene wedstrijdstructuur is voor beide versies gelijk. Deze is onderverdeeld in een periode "voor de wedstrijd", "1^e kwart", "2^e kwart", "rust", "3^e kwart", "4^e kwart", "verlenging" (indien het wedstrijdresultaat een gelijkspel is na het 4^e kwart) en een "periode na de wedstrijd".

Overzicht duur

Virtuele Basketbal League VBL:

VBL Online	Duur
Voorseizoen	01:00 min
MatchDay PreMatch	00:20 min
Wedstrijddag BetStop	00:10 min
Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	02:30 min
MatchDay PostMatch	00:30 min
Totaal wedstrijddag	03:30 min
Post Seizoen	00:30 min
Het hele seizoen (30 speeldagen plus voor- en naseizoen)	106:30 min

VBL Detailhandel	Duur
Voorseizoen	01:00 min
MatchDay PreMatch	04:00 min
Wedstrijddag BetStop	00:10 min
Wedstrijddag Wedstrijdcyclus	02:35 min
MatchDay PostMatch	01:00 min
Totaal wedstrijddag	07:45 min
Post Seizoen	00:30 min
Het hele seizoen (30 speeldagen plus voor- en naseizoen)	234:00 min



2.3 Wedden

Weddenschappen op een VBL wedstrijd zijn toegestaan tot 10 seconden voor de tip-off. De weddenschapsmarkten voor toekomstige wedstrijddagen van het huidige seizoen blijven open. Wanneer een toekomstige wedstrijddag uit de 'Wedstrijddag' balk onderaan is geselecteerd, zullen de wedstrijden gerelateerd aan die dag samen met de kansen worden getoond in de onderste kansen sectie. De volgende wedstrijd gerelateerde weddenschap opties zijn beschikbaar:

Wedmarkt	Beschrijving (mogelijk resultaat)
Aan wedstrijden gerelateerde markten	
<u>Match Winner, incl. Overtime</u>	Beschrijving Kies de winnaar van de wedstrijd, inclusief verlenging
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Thuis wint• Uitwedstrijden
<u>Totaal aantal punten, inclusief overwerk</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>Handicap, incl. Overwerk</u>	Beschrijving Kies de winnaar van de wedstrijd na aanpassing van de eindscores met de gekozen handicapwaarde
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Thuis wint• Uitwedstrijden
<u>Winstmarge, incl. verlenging</u>	Beschrijving Selecteer de winstmarge tussen de twee teams aan het einde van de wedstrijd, inclusief verlenging
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Thuisoverwinningen met marge 1-5• Thuisoverwinningen met marge 6-10



	<ul style="list-style-type: none">• Thuisoverwinningen met marge >10• Uitwedstrijden met marge 1-5• Uitwedstrijden met marge 6-10• Uitwedstrijden met marge >10
<u>Eerste helft winnaar</u>	Beschrijving Kies het team dat aan de leiding staat na de eerste twee kwartalen
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Home leads• Teken• Wegwezen
<u>1e Helft Totaal Punten</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten in de eerste twee kwartalen hoger of lager zal zijn dan een bepaald aantal X
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>1e Helft Handicap</u>	Beschrijving Kies de winnaar van de eerste twee kwarten na handicappunten te hebben meegerekend
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Thuis wint• Uitwedstrijden
<u>1e Helft Winstmarge</u>	Beschrijving Selecteer de puntenmarge tussen de twee teams aan het einde van twee kwartalen
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Thuis leidt met marge 1-5• Thuis leidt met marge 6-10• Thuis leidt met marge >10• Uit leidt met marge 1-5• Uit leidt met marge 6-10• Uit leads met marge >10• Gelijkspel (0)
<u>Race naar x punten</u>	Beschrijving Kies welk team het eerst X punten haalt
	Mogelijke uitkomsten:



	<ul style="list-style-type: none">• Home• Away
<u>Hoogst scorende kwartier</u>	Beschrijving Kies het kwartier dat de meeste punten behaalt in de wedstrijd
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• 1^e kwartaal• 2^e kwartaal• 3^e kwartaal• 4^e kwartaal• Equal (In het geval dat twee of meer kwarten hetzelfde hoogste puntentotaal hebben, zijn de deadheat regels niet van toepassing, aangezien het winnende resultaat de gokselectie "Gelijk" is)
<u>Totaal aantal punten thuisploeg, inclusief verlenging</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal punten gescoord door het thuisteam in de wedstrijd boven of onder een bepaald aantal zal liggen X
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X
<u>Uitploeg Totaal aantal punten, inclusief verlenging</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal punten gescoord door het thuisteam in de wedstrijd boven of onder een bepaald aantal zal liggen X
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Over X• Onder X

2.4 Diversen

Alle wedstrijden worden uitgezonden als live videostreams via een geïntegreerde mediaspeler in uw browser. U kunt vrij switchen tussen de acht beschikbare wedstrijden per wednesday of u kunt alleen uw favoriete wedstrijd volgen. De wedstrijdssimulaties worden gecreëerd door een combinatie van kunstmatige intelligentie en onafhankelijke willekeurige getallengeneratoren. Tegelijkertijd zijn de prestatieparameters van de VBL-spelers gebaseerd op professionele basketbalspelers (b.v. in termen van aantal punten, fitheid, opeenvolgende wedstrijd-statistieken, etc.).





3. Virtual Horses

powered by Kiron



3.1 Hoe te spelen

De VHK biedt 24/7/365 weddenschappen voor echt geld op virtuele paardenraces. Weddenschappen kunnen tot 10 seconden voor de start van de eerstvolgende race geplaatst worden, alsook op alle toekomstige races van de huidige wedstrijddagen op elk moment.

3.2 Spelinformatie

Races worden continu gegenereerd - een nieuwe zal worden gestart zodra de huidige is afgelopen. Weddenschappen zijn mogelijk op de volgende 10 komende races. Er zijn twee verschillende configuraties, afhankelijk van het platform (online, retail):

Online agenda

- 2 minuten totale gebeurtenis cyclus
- 40 seconden inzet fase,
65 seconden evenement fase,
15 seconden uitslagfase
- 2 gras en 1 onverharde baan met een 1000m race willekeurig gepland
- 8, 10, 12, 14 lopers willekeurig toegewezen

Detailhandel schema

- 5 minuten gebeurtenis cyclus
- 205 seconden - 160 seconden inzet fase,
65 seconden - 110 seconden evenement fase,
30 seconden uitslagfase
- 2 gras en 1 onverharde baan met alle beschikbare afstanden (1000m, 1600m, 2000m) willekeurig gepland
- 8, 10, 12, 14 lopers willekeurig toegewezen

3.3 Wedden

Wedden op een VHK race is toegestaan tot 10 seconden voor de start van de race. Weddenschapsmarkten voor toekomstige races van de huidige racedagen blijven open. Wanneer een toekomstige race uit de 'Race Kalender' wordt geselecteerd, zal de kansentabel onderaan automatisch naar de overeenkomstige positie scrollen. De volgende race gerelateerde weddenschapsmarkten zijn beschikbaar:

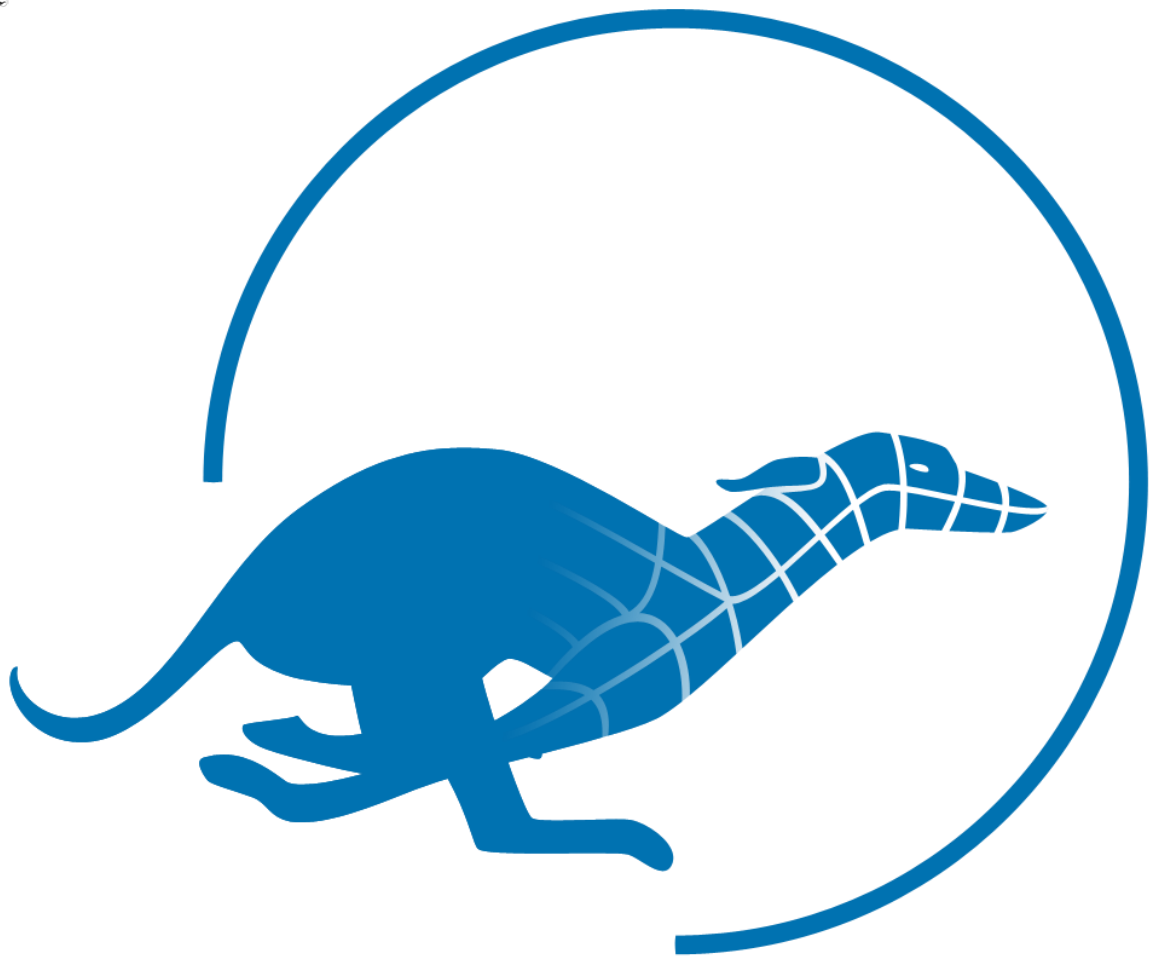
Wedmarkt	Beschrijving (mogelijk resultaat)
<u>Win</u>	<u>Beschrijving</u> Kies de looper die als eerste zal finishen
<u>Plaats</u>	<u>Beschrijving</u> Kies de looper die als 1 ^e of 2 ^e zal eindigen (7 lopers) Kies de looper die als 1 ^{ste} , 2 ^{de} of 3 ^{de} zal eindigen (7+ lopers)
<u>Prognose (Juiste volgorde)</u>	<u>Beschrijving</u>



	Kies de lopers die als 1 ^e en 2 ^e zullen eindigen in de juiste volgorde
<u>Voorspelling (elke bestelling)</u>	Beschrijving Kies de lopers die als 1 ^e en 2 ^e zullen eindigen in willekeurige volgorde
<u>Tricast (Correcte volgorde)</u>	Beschrijving Kies de lopers die 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e zullen eindigen in de juiste volgorde
<u>Tricast (Elke Bestelling)</u>	Beschrijving Selecteer de lopers die 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e zullen eindigen in willekeurige volgorde

3.4 Diversen

Alle races worden uitgezonden als live videostreams via een geïntegreerde mediaspeler in uw browser. De racesimulaties worden gecreëerd door een combinatie van Artificiële Intelligentie en onafhankelijke random number generators. De prestatieparameters van de VHK paarden zijn gebaseerd op de prestatieparameters van echte paarden (bijv. in termen van acceleratie, snelheid en uithoudingsvermogen opeenvolgende race-statistieken, etc.).



4. Virtual Dogs

powered by Kiron



4.1 Hoe te spelen

De VDK biedt 24/7/365 weddenschappen voor echt geld op virtuele hondenraces. Weddenschappen kunnen worden geplaatst tot 10 seconden voor de start van de volgende komende race, evenals op de tien toekomstige races op elk gewenst moment.

4.2 Spelinformatie

Races worden continu gegenereerd - een nieuwe wordt gestart zodra de huidige is afgelopen. Er zijn twee verschillende configuraties, afhankelijk van het platform (online, retail):

Online agenda

- 2 minuten totale gebeurtenis cyclus
- 37 seconden of 67 seconden weddenschap fase, 38 seconden of 68 seconden gebeurtenis fase, 15 seconden resultaatfase
- nacht- en dagbaan met afstand 360m en 720m willekeurig gepland
- 6 of 8 lopers willekeurig toegewezen

Detailhandel schema

- 4 minuten gebeurtenis cyclus
- 202 seconden of 142 seconden weddenschap fase, 38 seconden of 68 seconden gebeurtenis fase, 30 seconden uitslagfase
- nacht- en dagbaan met afstand 360m en 720m willekeurig gepland
- 6 of 8 lopers willekeurig toegewezen

4.3 Wedden

Wedden op een VDK race is toegestaan tot 10 seconden voor de start van de race. Weddenschappen voor toekomstige races blijven open. Wanneer een toekomstige race uit de 'Race Kalender' wordt geselecteerd, zal de kansentabel automatisch overschakelen naar de corresponderende positie. De volgende race gerelateerde weddenschapsmarkten zijn beschikbaar:

Wedmarkt	Beschrijving
<u>Win</u>	<u>Beschrijving</u> Kies de loper die als eerste zal finishen
<u>Plaats</u>	<u>Beschrijving</u> Kies de loper die als 1 ^{ste} of 2 ^{de} zal eindigen (7 Lopers) Kies de loper die als 1 ^e , 2 ^e of 3 ^e zal eindigen (8 lopers)
<u>Prognose (Juiste volgorde)</u>	<u>Beschrijving</u>



	Kies de lopers die als 1 ^e en 2 ^e zullen eindigen in de juiste volgorde
<u>Voorspelling (elke bestelling)</u>	Beschrijving Kies de lopers die als 1 ^e en 2 ^e zullen eindigen in willekeurige volgorde
<u>Tricast (Correcte volgorde)</u>	Beschrijving Kies de lopers die 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e zullen eindigen in de juiste volgorde
<u>Tricast (Elke Bestelling)</u>	Beschrijving Selecteer de lopers die 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e zullen eindigen in willekeurige volgorde

4.4 Diversen

Alle races worden uitgezonden als live videostreams via een geïntegreerde mediaspeler in uw browser. De racesimulaties worden gecreëerd door een combinatie van Artificiële Intelligentie en onafhankelijke random number generators. De prestatieparameters van de VDK honden zijn gebaseerd op de prestatieparameters van echte honden (b.v. in termen van acceleratie, snelheid en uithoudingsvermogen opeenvolgende race-statistieken, etc.).



5. Virtual Tennis In-Play



5.1 Hoe te spelen

Virtual Tennis In-Play biedt een 24/7/365 ervaring van weddenschappen voor echt geld op virtuele tenniswedstrijden. Wedstrijden worden continu gegenereerd en weddenschappen kunnen op elk moment worden geplaatst, zelfs binnen een wedstrijd op punten, games, sets en de gehele wedstrijd.

5.2 Spel informatie

Wedstrijden worden continu gegenereerd - een nieuwe wordt gestart zodra de huidige is afgelopen. Er zijn altijd vier ongerelateerde en asynchrone matches in parallel.

Aangezien elke wedstrijd een live gesimuleerd evenement is, is er een bepaald wedstrijdschema. De volgende gemiddelde tijdstippen kunnen als richtlijn worden gebruikt:

- Gem. punt duur (event cycle tijd): 35 seconden
- Gem. 2 sets wedstrijd: ~ 75 min. / 1400 weddenschappen
- Gem. 3 sets wedstrijd: ~ 115 min. / 2000 inzetmogelijkheden

5.3 Wedden

Weddenschappen kunnen worden geplaatst op punten, games, sets en wedstrijden. Zodra een resultaat is beslist, vindt het afwikkelingsproces plaats. Weddenschapsmarkten worden 5 seconden voor de start van een rally gesloten en na afloop van de rally worden de markten weer geactiveerd. De volgende weddenschapsopties zijn beschikbaar:

Wedmarkt	Beschrijving (mogelijk resultaat)
Puntgerelateerde markten	
<u>Set X, Spel X - Punt X</u> <u>Winnaar</u>	Beschrijving Kies de winnaar van het genoemde punt
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Speler A• Speler B
Spelgerelateerde markten	
<u>Set X, Spel X - Winnaar</u>	Beschrijving Kies de winnaar van het genoemde spel
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Speler A• Speler B



<u>Set X, Game X - To Deuce</u>	Beschrijving Selecteer of het spel in de lijst Deuce zal bereiken (40:40)
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<u>Set X, Spel X - Juiste Score</u>	Beschrijving Selecteer de juiste score van het opgesomde spel
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Speler A - 0• Speler A - 15• Speler A - 30• Speler A - 40• Speler B - 0• Speler B - 15• Speler B - 30• Speler B - 40
<u>Set X, Spel X - Aantal punten</u>	Beschrijving Selecteer het totaal aantal punten gescoord in het genoemde spel van beide spelers
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• 4• 5• 6• 7+
Set verwante markten	
<u>Game Handicap</u>	Beschrijving Kies de winnaar van de set rekening houdend met een game handicap. Dit kan inhouden dat games worden opgeteld bij of afgetrokken van een van de spelers
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Speler A - (+3.5)• Speler A - (-3.5)• Speler A - (+2.5)• Speler A - (-2,5)• Speler A - (+1.5)• Speler A - (-1.5)• Speler B - (+3.5)• Speler B - (-3.5)• Speler B - (+2.5)• Speler B - (-2,5)• Speler B - (+1.5)• Speler B - (-1.5)
<u>Set X - Winnaar</u>	Beschrijving Kies de winnaar van de opgesomde set



	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Speler A• Speler B
<u>Set X - Juiste Score</u>	<u>Beschrijving</u> Kies de juiste score van de opgesomde set
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Speler A - (6-0)• Speler A - (6-1)• Speler A - (6-2)• Speler A - (6-3)• Speler A - (6-4)• Speler A - (7-5)• Speler A - (7-6)• Speler B - (0-6)• Speler B - (1-6)• Speler B - (2-6)• Speler B - (3-6)• Speler B - (4-6)• Speler B - (5-7)• Speler B - (6-7)
<u>Set X - Totaal Spellen</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer het totaal aantal gescoorde spellen in de vermelde reeks
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Meer dan 6.5• Meer dan 7.5• Meer dan 8.5• Meer dan 9.5• Meer dan 10.5• Meer dan 12.5• Onder 6.5• Onder 7.5• Onder 8.5• Onder 9.5• Onder 10.5• Onder 12.5
Aan wedstrijden gerelateerde markten	
<u>Winnaar van de wedstrijd</u>	<u>Beschrijving</u> Kies de winnaar van de genoemde wedstrijd
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Speler A• Speler B
<u>Set Weddenschappen</u>	<u>Beschrijving</u> Kies de winnaar en de score in gewonnen sets (beste van 3 sets)



	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Speler A - (2-0)• Speler A - (2-1)• Speler B - (0-2)• Speler B - (1-2)
Gelijkspel markten	
<u>Set X - Gelijkspel - Puntwinnaar</u>	<u>Beschrijving</u> <p>Selecteer de winnaar van het huidige punt in de tie break</p> <u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Speler A• Speler B
<u>Gelijkspel - Juiste Score</u>	<u>Beschrijving</u> <p>Selecteer de eindscore van de tie break</p> <u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Speler A - (7-0)• Speler A - (7-1)• Speler A - (7-2)• Speler A - (7-3)• Speler A - (7-4)• Speler A - (7-5)• Speler A - (Elke andere)• Speler B - (0-7)• Speler B - (1-7)• Speler B - (2-7)• Speler B - (3-7)• Speler B - (4-7)• Speler B - (5-7)• Speler B - (Elke andere)
<u>Gelijkspel - Totaal aantal punten</u>	<u>Beschrijving</u> <p>Selecteer het totaal aantal punten van beide spelers in Tie Break</p> <u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Meer dan 11.5• Onder 11.5

5.4 Diversen

Alle wedstrijden worden uitgezonden als live videostreams via een geïntegreerde mediaspeler in uw browser. U kunt vrij switchen tussen de acht beschikbare wedstrijden per wedstrijddag of u kunt alleen uw favoriete wedstrijd volgen. De wedstrijdssimulaties worden gecreëerd door een combinatie van kunstmatige intelligentie en onafhankelijke willekeurige getallengeneratoren. Tegelijkertijd zijn de prestatieparameters van de VTI-spelers gebaseerd op professionele tennisspelers (bijv. in termen van puntenaantal, fitheid, opeenvolgende wedstrijd-statistieken, etc.).



6. Virtual Baseball In-Play



6.1 Hoe te spelen

Het Virtuele In-Play Honkbal biedt 24/7/365 echt geld wedden ervaring op virtueel honkbal. Wedstrijden worden continu gegenereerd en weddenschappen kunnen op elk moment worden geplaatst, zelfs binnen een wedstrijd op individuele worpen, komende halve innings inclusief individuele slagman, innings en de hele wedstrijd.

6.2 Spel informatie

De spellen worden continu gegenereerd - een nieuw spel wordt gestart zodra het huidige spel is afgelopen.

Aangezien elk spel een live gesimuleerd evenement is, is er geen vastgesteld speelschema. De volgende gemiddelde tijdstippen kunnen als richtlijn worden gebruikt:

- Gem. toonhoogte duur (event cycle time): ~31 seconden
- Gemiddelde duur van een halve inning: ~10 minuten
- Gemiddelde duur van de inning: ~19 minuten
- Gem. speelduur: ~172 minuten

De gemiddelde duur van een wedstrijd hangt voornamelijk af van de prestaties van de teams en de stand in de ^{8e} / ^{9e} inning. Het spel zal worden voortgezet tot het beslist is.

In totaal bevat een seizoen 2100 spellen en duurt het ongeveer 262 dagen om het te voltooien.

Totaal aantal wedstrijden

15 thuisploegen x 14 uitploegen x 2 (NL & AL) x 5 wedstrijden = 2100 wedstrijden

Totaal aantal dagen

2100 x 3 (ong. uren per spel) = ~6300 uren = 262 dagen

6.3 MLB Disclaimer

De klant is verplicht zich te houden aan de MLB-richtlijnen, die inhouden dat een algemene kennisgeving moet worden getoond op elke plaats waar de Virtual Baseball In-Play Services worden gebruikt.

Om dit gemakkelijk te maken voor de klant, zal Betradar een MLB disclaimer weergeven gedurende ongeveer 6 seconden elke keer dat een gebruiker het Virtuele Honkbal In-Spel product opstart. Mocht de klant MLB handelsmerk materiaal op hun website die **niet** onze video bevat, moet een algemene kennisgeving worden verstrekt.

Deze algemene mededeling moet worden opgenomen (d.w.z. op een redelijke en gewone plaats): "Major League Baseball handelsmerken en copyrights worden gebruikt met toestemming van Major League Baseball. Bezoek MLB.com."



6.4 Wedden

De weddenschapsmarkten worden 5 seconden voor het begin van een worp gesloten. Verder kunnen weddenschappen worden geplaatst op at-bat, half-inning, inning en wedstrijd niveau. Zodra een uitkomst is beslist, moet deze worden verrekend. Echter, zodra een worp voorbij is, zullen de markten weer worden geactiveerd. Een worp wordt alleen geteld wanneer de werper een bal naar de slagman gooit. Daarom wordt een pick-off (die kan resulteren in een wijziging van halve inning of einde wedstrijd) niet geteld als een worp.

Wedmarkt	Beschrijving (mogelijk resultaat) ➤ Alle markten zijn inclusief extra innings tenzij anders vermeld
Aan wedstrijden gerelateerde markten	
<u>Resultaat - 1x2</u>	Beschrijving Selecteer welk team de wedstrijd leidt nadat 9 innings zijn voltooid (8,5 innings als het thuishet team leidt) (extra innings <u>niet meegerekend</u>)
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Teken• Concurrent 2
<u>Winnaar (incl. extra innings)</u>	Beschrijving Kies het uiteindelijke resultaat van het spel. Inclusief extra innings.
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Concurrent 2
<u>Winnaar & totaal aantal punten (incl. extra innings)</u>	Beschrijving Selecteer de uitslag van het spel en het totaal aantal gescoorde punten in het gehele spel. Een punt wordt geteld elke keer dat een speler het thuis honk legaal en veilig bereikt.
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 + onder x.5 runs• Concurrent 1 + over x.5 runs• Concurrent 2 + minder dan x.5 runs• Concurrent 2 + over x.5 runs
<u>Handicap (inclusief Aziatische handicap)</u>	Beschrijving Kies het rechtstreekse resultaat van de wedstrijd waarbij het team met een "+" handicap een bepaald aantal punten voorsprong krijgt op het team met een "-" handicap. Inclusief extra innings.



	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 + hcp• Concurrent 2 + hcp
<p><u>Winnende marge</u> (incl. extra innings)</p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer de marge waarmee het opgegeven team de wedstrijd wint. Extra innings zijn inbegrepen.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 tegen 1• Concurrent 1 tegen 2• Concurrent 1 met 3+• Concurrent 2 tegen 1• Concurrent 2 aan 2• Concurrent 2 met 3+
<p><u>Totaal aantal punten</u> (incl. extra innings)</p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer of het gecombineerde aantal gescoorde punten voor elk team over of onder een bepaald aantal punten in de gehele wedstrijd zal liggen. Extra innings zijn inbegrepen. Een punt wordt geteld telkens als een speler het thuis honk reglementair en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Meer dan x.5• Onder x.5
<p><u>Concurrent1 Totaal</u> <u>aantal punten (incl.</u> <u>extra innings)</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het totaal aantal punten gescoord door het thuishet team in de gehele wedstrijd. Een punt wordt geteld elke keer dat een speler het thuis honk legaal en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 over x.5• Concurrent 1 onder x.5
<p><u>Concurrent2 Totaal</u> <u>aantal punten (incl.</u> <u>extra innings)</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het totaal aantal punten gescoord door het gastteam in het gehele spel. Een punt wordt geteld elke keer dat een speler het thuis honk legaal en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 2 over x.5• Concurrent 2 onder x.5



<p><u>Totaal aantal hits (incl. extra innings)</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het totaal aantal slagen van beide teams in de hele wedstrijd.</p> <p>Een slag is gescoord wanneer de slagman de bal slaat en een honk veilig bereikt als gevolg van een geslagen fair ball zonder fout van de verdediging, alle lopers ten minste evenveel honken opschuiven en er geen Fielder's Choice wordt gesignaleerd door de scheidsrechter.</p> <p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Meer dan x.5• Onder x.5
<p><u>Concurrent1 Totaal aantal hits (incl. extra innings)</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het totaal aantal slagen van het thuisteam in de hele wedstrijd.</p> <p>Een slag is gescoord wanneer de slagman de bal slaat en een honk veilig bereikt als gevolg van een geslagen fair ball zonder fout van de verdediging, alle lopers ten minste evenveel honken opschuiven en er geen Fielder's Choice wordt gesignaleerd door de scheidsrechter.</p> <p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 over x.5• Concurrent 1 onder x.5
<p><u>Concurrent2 Totaal aantal hits (incl. extra innings)</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het totaal aantal hits van het gastteam in het hele spel.</p> <p>Een slag is gescoord wanneer de slagman de bal slaat en een honk veilig bereikt als gevolg van een geslagen fair ball zonder fout van de verdediging, alle lopers ten minste evenveel honken opschuiven en er geen Fielder's Choice wordt gesignaleerd door de scheidsrechter.</p> <p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 2 over x.5• Concurrent 2 onder x.5
<p><u>Exacte homeruns</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het exacte aantal homeruns in de gehele wedstrijd door beide teams. Een homerun wordt gedefinieerd als een slag waarbij de slagman met succes alle vier de honken raakt, zonder de bijdrage van een veldfout.</p>



	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• 0• 2• 4• 1• 3• 5+
<u>Komt er een extra Inning?</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of er extra innings in het spel zullen zijn (in geval van een gelijkspel aan het eind van 9 innings)
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<u>Concurrent 1 aan slag in de 9e inning?</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of de thuisploeg in de 9e inning slaat nadat de uitploeg 9 innings heeft voltooid.
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<u>Wanneer wordt het spel beslist?</u>	<u>Beschrijving</u> Kies in welke inning het spel eindigt
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Top van de 9^e inning• Einde van de 9^e inning• Elke extra inning
<u>Looppas (incl. extra innings)</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer het totaal aantal punten gescoord door elk team over de gehele wedstrijd. Extra innings zijn inbegrepen. Een punt wordt geteld elke keer dat een speler het thuis honk bereikt op een legale en veilige manier.
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• 0-4• 7-8• 11-13• 5-6• 9-10• 14+
<u>Oneven/Even (incl. extra innings)</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten voor elk team een even of oneven getal zal zijn aan het einde van de wedstrijd. Extra innings zijn



	<p>inbegrepen. Een punt wordt geteld telkens als een speler het thuis honk reglementair en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Odd• Zelfs
<p><u>Team dat de meeste innings wint</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies welk team de meeste innings wint in een wedstrijd nadat 9 innings zijn voltooid (extra innings niet meegerekend). Om een innings te winnen moet een team meer punten scoren dan de tegenpartij in dezelfde innings in hetzelfde spel.</p> <p>Voorbeelden:</p> <p>Spel 1. Innings 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Weg 0 0 0 0 1 0 0 1 0 1 1 1 1 Thuis 3 0 0 0 0 2 0 0 0 0 0 0 0 - 0 Uitploeg scoort in de 9e innings maar Thuisploeg leidt na 8.5 innings en slaat niet aan.</p> <p>Resultaat: Gelijkspel</p> <p>Spel 2. Innings 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Away 2 0 0 1 0 1 1 2 Home 4: 0: 0: 0: 2: 0: 0: 0: 0: 1: 1 Het uitteam scoort meer in de 9e innings, maar het thuisteam wint de wedstrijd nadat de looper scoort in de 9e innings.</p> <p>Resultaat: Gelijkspel</p> <p>Spel 3. Innings 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Weg 2 0 1 0 1 0 0 1 0 0 Thuis 3 0 0 0 0 2 0 0 0 0 0 0 1 1 Thuisploeg wint in de 9e, en wint de 9e innings.</p> <p>Resultaat: Home</p>



	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Teken• Concurrent 2
<p><u>Team met hoogst scorende Inning</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies welk team het hoogste aantal punten scoort in één enkele inning binnen de eerste 9 innings. Een punt wordt geteld elke keer dat een speler het thuis honk legaal en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Teken• Concurrent 2
<p><u>Hoogst scorende Inning</u></p>	<p>Kies welke innings het hoogste gecombineerde aantal gescoorde punten zal hebben in de eerste 9 innings van de wedstrijd (extra innings niet meegerekend). Een punt wordt geteld telkens wanneer een speler het thuis honk reglementair en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 1e• 2e• 3e• 4e• 5e• 6e• 7e• 8e• 9e• Equal
<p><u>Exacte punten in hoogst scorende inning</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het exacte aantal punten in de hoogst scorende inning (thuis en uit gecombineerd) binnen de eerste 9 innings van de wedstrijd (extra innings niet meegerekend). Een punt wordt geteld elke keer dat een speler het thuis honk legaal en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2• 3• 4• 5+
<p><u>Maximum opeenvolgende runs door beide teams</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het maximum aantal opeenvolgende runs dat door één van beide teams behaald wordt (runs die achter elkaar gescoord worden zonder dat de tegenpartij scoort) binnen de eerste 9 innings van de wedstrijd. Een punt wordt geteld telkens wanneer een speler het thuis honk reglementair en veilig bereikt.</p>



	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2• 3• 4• 5+
<p><u>Totaal aantal puntloze innings</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het aantal innings dat puntloos blijft binnen de eerste 9 innings van de wedstrijd (extra innings niet meegerekend).</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Meer dan x.5• Onder x.5
<p><u>Xe Run</u> (incl. extra innings)</p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het team dat het volgende punt zal scoren. Een punt wordt geteld telkens een speler het thuis honk reglementair en veilig bereikt. Extra innings zijn inbegrepen.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Niemand• Concurrent 2
<p><u>Race naar X Runs</u> (incl. extra innings)</p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het team dat als eerste het gespecificeerde aantal runs scoort in de wedstrijd. Indien geen enkel team het gespecificeerde aantal punten scoort, wordt de weddenschap geannuleerd en de inzet terugbetaald. Extra innings zijn inbegrepen. Een punt wordt geteld elke keer dat een speler het thuis honk legaal en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Concurrent 2
<p><u>Een team om te winnen tot Nul?</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer of een team scoreloos blijft gedurende de hele wedstrijd. Extra innings zijn inbegrepen.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen



Inning gerelateerde markten	
<u>Xe Inning - 1x2</u>	Beschrijving Kies de winnaar van een individueel gespecificeerde inning. Om een innings te winnen moet een team meer punten scoren dan de tegenpartij in de opgegeven innings in dezelfde wedstrijd.
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Teken• Concurrent 2
<u>Xe Inning - Handicap</u>	Beschrijving Kies de winnaar van een individueel gespecificeerde inning waarbij het team met een "+" handicap een gespecificeerd aantal startpunten krijgt van het team met een "-" handicap. Opdat een team een innings zou winnen, moet het meer punten scoren dan de tegenpartij deed in de gespecificeerde innings in dezelfde wedstrijd, met de gespecificeerde handicap toegepast.
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 + HCP• Concurrent 2 + HCP
<u>Xe Inning - Totaal hits</u>	Beschrijving Selecteer of het totaal aantal treffers van beide teams meer of minder zal zijn dan een gespecificeerd aantal treffers in een individueel gespecificeerde innings. Een slag is gescoord wanneer de slagman de bal slaat en een honk veilig bereikt als gevolg van een geslagen fair ball zonder fout van de verdediging, alle lopers ten minste evenveel honken opschuiven en er geen Fielder's Choice wordt gesignaleerd door de scheidsrechter.
	Mogelijke uitkomsten: <ul style="list-style-type: none">• Meer dan x.5• Onder x.5
<u>Xe Inning - Totaal</u>	Beschrijving Selecteer of het gecombineerde aantal gescoorde punten voor elk team meer of minder zal zijn dan een gespecificeerd aantal punten in een individuele gespecificeerde inning. Een punt wordt geteld telkens als een speler het thuis honk reglementair en veilig bereikt.



	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Meer dan x.5• Onder x.5
<p><u>Xe Inning - Meeste Slagslagen</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het team met de meeste slagen tegen tijdens het batten in een individueel gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Teken• Concurrent 2
<p><u>Xe Inning - Meeste Ballen</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het team met de meeste ballen tegen gekregen tijdens het batten in een individueel gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Teken• Concurrent 2
<p><u>Xe Inning - Meeste Hits</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies het team dat de meeste hits heeft in een individuele inning. Een slag is gescoord wanneer de slagman de bal slaat en een honk veilig bereikt als gevolg van een geslagen fair ball zonder fout van de verdediging, alle lopers ten minste evenveel honken opschuiven en er geen Fielder's Choice wordt gesignaleerd door de scheidsrechter.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1• Teken• Concurrent 2
<p><u>Xe Inning - Beide Teams moeten scoren</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer of beide teams een punt zullen scoren in een individueel gespecificeerde inning. Een punt wordt geteld telkens als een speler het thuis honk reglementair en veilig bereikt.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen



<u>Xe Inning - Exacte Home Runs</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer het totaal aantal gescoorde homeruns door beide teams in een individueel gespecificeerde inning. Een homerun wordt gedefinieerd als een slag waarbij de slagman met succes alle vier de honken raakt, zonder de bijdrage van een veldfout.
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2+
<u>Xe Inning - Totaal aantal worpen</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of het totaal aantal worpen voltooid door beide teams meer of minder zal zijn dan een gespecificeerd aantal in een individueel gespecificeerde inning. Een pick-off wordt niet geteld als een worp.
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Meer dan 24.5• Onder 24.5
Halve-inning-gerelateerde markten	
<u>Xe Inning - Concurrent1 Totaal aantal hits</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer het aantal hits dat door de thuisploeg is voltooid in een individueel gespecificeerde inning
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 over x.5• Concurrent 1 onder x.5
<u>Xe Inning - Concurrent2 Totaal Hits</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer het aantal treffers voltooid door de gastploeg in een individueel gespecificeerde inning
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 2 over x.5• Concurrent 2 onder x.5
<u>Xe Inning - Concurrent1 Totaal</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer het aantal punten dat door de thuisploeg is gemaakt in een individueel gespecificeerde inning



	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 over x.5• Concurrent 1 onder x.5
<u>Xe Inning - Concurrent2 Totaal</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het aantal runs voltooid door het gastteam in een individueel gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 2 over x.5• Concurrent 2 onder x.5
<u>Xe Inning - Concurrent1 scoort</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer of de thuisploeg een punt zal scoren in een individueel gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<u>Xe Inning - Concurrent2 scoort</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer of het gastteam een punt zal scoren in een individueel gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<u>Xe Inning - Concurrent1 exact Home Runs</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het aantal punten dat de thuisploeg zal scoren in een individuele gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <p>Concurrent 1</p> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2+
<u>Xe Inning - Concurrent2 exacte Home Runs</u>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het aantal runs dat het gastteam zal scoren in een individueel gespecificeerde inning</p>



	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <p>Concurrent 2</p> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2+
<p><u>Xe Inning - Concurrent1</u> <u>Totaal gegoide worpen</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het aantal worpen dat de werper van de thuisploeg zal gooien in een individueel gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 over 12.5• Concurrent 1 onder 12,5
<p><u>Xe Inning - Concurrent2</u> <u>Totaal gegoide worpen</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het aantal worpen dat de werper van het gastteam zal gooien in een individueel gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 2 over 12.5• Concurrent 2 onder 12,5
<p><u>Xe inning - Concurrent1</u> <u>exact aantal slagbeurten</u> <u>gegooid</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het aantal strikeouts dat de werper van de thuisploeg zal gooien in een individuele gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2• 3
<p><u>Xe inning - Concurrent2</u> <u>exact aantal slagbeurten</u> <u>gegooid</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het aantal strikeouts dat de werper van het gastteam zal gooien in een individueel gespecificeerde inning</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2• 3



<u>Xe Inning - Deelnemer1</u> <u>moet een twee- of</u> <u>driespel noteren</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of de thuisploeg een dubbelspel of driespel zal registreren in een individueel gespecificeerde inning
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 1 Ja• Concurrent 1 Nee
<u>Xe Inning - Concurrent2</u> <u>moet een twee- of</u> <u>driespel noteren</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer of de gastploeg een dubbel of driebubbel spel zal opnemen in een individueel gespecificeerde inning
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Concurrent 2 Ja• Concurrent 2 Nee
<u>Resultaat van {\$player}</u> <u>{!appearancentr} Tijd</u> <u>aan slag</u>	<u>Beschrijving</u> Kies een slagman (uit de eerste 3 slagmensen van de gespecificeerde inning) en wat hun uitkomst zal zijn wanneer zij de volgende slagbeurt hebben.
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• Op de basis• Home Run• Uit
<u>Werpbereik van</u> <u>{\$speler}</u> <u>{!appearancentr} Tijd</u> <u>aan slag</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer een slagman (uit de eerste 3 slagmensen van de gespecificeerde inning) en het aantal worpen dat zij zullen krijgen wanneer zij de volgende slagbeurt hebben.
	<u>Mogelijke uitkomsten:</u> <ul style="list-style-type: none">• 1-3• 4-5• 6+
<u>Exacte slagen van</u> <u>{\$speler}</u> <u>{!appearancentr} Tijd</u> <u>aan slag</u>	<u>Beschrijving</u> Selecteer een slagman (uit de eerste 3 slagmensen van de gespecificeerde inning) en het aantal slagbeurten dat hij zal krijgen wanneer hij de volgende slagbeurt heeft.



	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2• 3
<p><u>Exacte ballen van</u> <u>{!\$speler}</u> <u>{!appearancnr} Tijd</u> <u>aan slag</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies een slagman (uit de eerste 3 slagmensen van de gespecificeerde inning) en het aantal ballen dat zij zullen tegenkomen wanneer zij de volgende slagbeurt hebben.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 0• 1• 2• 3• 4
Pitch/Bat gerelateerde markten	
<p><u>Resultaat van Pitch</u> <u>{!pitchnr}</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer het resultaat van de volgende worp (pick-off wordt niet geteld als een worp & foul ball wordt geteld als een strike). Als er geen volgende worp is, wordt de weddenschap geannuleerd.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Strike• Hit• Kogel• Andere
<p><u>Resultaat van treffer</u> <u>{!hitnr}</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Kies de uitkomst voor de volgende treffer van een van beide teams in het hele spel.</p> <p>Een slag is gescoord wanneer de slagman de bal slaat en een honk veilig bereikt, alle lopers ten minste evenveel honken vooruit komen en geen Fielder's Choice wordt signaleerd door de scheidsrechter.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Single• Driedubbel• Geen verdere treffer• Dubbel• Home Run
<p><u>Hit on Pitch.</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer of een treffer zal worden gescoord.</p>



	<p>Een slag is gescoord wanneer de slagman de bal slaat en een honk veilig bereikt, alle lopers ten minste evenveel honken vooruit komen en geen Fielder's Choice wordt gesignaleerd door de scheidsrechter.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ja• Geen
<p><u>Totale snelheid van pitch {!pitchnr}</u></p>	<p><u>Beschrijving</u></p> <p>Selecteer de totale snelheid van de volgende worp. Als er geen volgende worp is, wordt de weddenschap geannuleerd.</p>
	<p><u>Mogelijke uitkomsten:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Meer dan x.5 mph• Onder x.5 mph

6.5 Diversen

Virtual Baseball In-Play maakt gebruik van gedeponeerde handelsmerken van de Major League Baseball (MLB). Het gebruik van de handelsmerken is beperkt tot dit product en verwante initiatieven zoals een marketingcampagne of algemene reclame.

Teamnamen en logo's zijn overgenomen van de echte MLB. Om de totale seizoensduur te verkorten is het toernooisysteem vereenvoudigd. Elke ploeg speelt twee keer tegen elke andere ploeg uit dezelfde competitie (American League en National League) (thuis en onderweg). De prestaties van de spelers zijn afgeleid van echte spelers van die teams, maar de spelers zijn vervangen door willekeurige verschijningen en andere namen.

Alle spellen worden uitgezonden als live videostreams via een geïntegreerde mediaspeler in uw browser. De spelsimulaties worden gecreëerd door een combinatie van Kunstmatige Intelligentie en onafhankelijke willekeurige getallengeneratoren. Tegelijkertijd zijn de prestatieparameters van de VBI-spelers gebaseerd op professionele honkbalspelers (b.v. in termen van slaggemiddelde, honkpercentage, enz.).