

Betradar Virtuell Sport

Regler

v6.0 juni 2018



Innhold

1. Virtuell fotball	3
1.1 Spilletts oppbygning	4
1.2 Kampdag / cuprunde-timing	5
1.3 Turneringens tidsinformasjon	6
1.4 Spillmarkeder	7
1.5 Øvrig	10
2. Virtuelle hesteklassikere	11
2.1 Hvordan spille	12
2.2 Informasjon om løpsdagen	12
2.3 Informasjon om løpet	12
2.4 Spilling	12
2.5 Øvrig	13
3. Virtuelle hundeløp	14
3.1 Hvordan spille	15
3.2 Oppgjørinformasjon	15
3.3 Informasjon om løpet	15
3.4 Spilling	15
3.5 Øvrig	16
4. Virtuell Tennis Open	17
4.1 Hvordan spille	18
4.2 Turneringsinformasjon	18
4.3 Cuprundeinformasjon	18
4.4 Spilling	18
4.5 Øvrig	19
5. Virtuell basketballiga	20
5.1 Hvordan spille	21
5.2 Sesonginformasjon	21
5.3 Kampdagsinformasjon	21
5.4 Spilling	21
5.5 Øvrig	22



1. Virtuellt fotball



1.1 Spilletts oppbygning

Virtuell fotballiga-modus gir deg en 24/7/365 oddsopplevelse med ekte penger på virtuell fotball. Konkurranser skapes løpende og innsatser kan plasseres når som helst, selv i en sesong.

Ligamodus:

- 16 lag
- Hjemme- og bortekamper
- 30 kampdager
- 8 samtidige kamper hver dag
- 240 kamper per sesong

Euro Cup og Nations Cup:

Gruppespill

- 24 lag (6 grupper med 4 lag per gruppe)
- 9 kampbunter (3 kampdager med 3 bunter per kampdag)
- 4 samtidige kamper per kampdagsbunt
- 32 kamper i gruppespillet

Sluttspillet

- 16 lag
- 5 runder (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; semifinaler; finale og 3. plass)
- 4 samtidige kamper (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);
2 samtidige kamper (semifinaler; finale og 3. plass)
- 16 kamper per sluttspill

VM:

Gruppespill

- 32 lag (8 grupper med 4 lag per gruppe)
- 12 kampbunter (3 kampdager med 4 bunter per kampdag)
- 4 samtidige kamper per kampdagsbunt
- 48 kamper i gruppespillet

Sluttspillet

- 16 lag
- 5 runder (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; semifinaler; finale og 3. plass)
- 4 samtidige kamper (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);
2 samtidige kamper (semifinaler; finale og 3. plass)
- 16 kamper per sluttspill



1.2 Kampdag / cuprunde-timing

Ligamodus:

- 01:00 minutt online
innsatssyklus 03:00 minutter
fysisk innsatssyklus
- 02:20 kampsyklus
- 00:20 minutt online resultatsyklus
01:00 minutt fysisk resultatsyklus
- 03:40 minutter per online kampdag
- 06:20 minutter per fysisk kampdag

Euro Cup, Nations Cup og VM:

Gruppespill

- 01:00 minutt online innsatssyklus (inkludert 00:10 minutt
innsatsstopp) 03:00 minutter fysisk innsatssyklus (inkludert 00:10
minutt innsatsstopp)
- 02:20 kampsyklus
- 00:20 minutt online resultatsyklus
- 01:00 minutt fysisk resultatsyklus
- 03:40 minutter per online kampdag
- 06:20 minutter per fysisk kampdag

Sluttspillet

- 01:00 minutt online innsatssyklus (inkludert 00:10 minutt
innsatsstopp) 03:00 minutter fysisk innsatssyklus (inkludert 00:10
minutt innsatsstopp)
- 02:30 kampsyklus
- 00:20 minutt online resultatsyklus
- 01:00 minutt fysisk resultatsyklus
- 03:50 minutter per online cuprunde
- 06:30 minutter per fysisk cuprunde



1.3 Turneringens tidsinformasjon

Ligamodus:

- 01:00 minutt før sesongen
- Kampdag loop; 30 kampdager med
 - 03:40 minutter per online kampdag
 - 06:20 minutter per fysisk kampdag
- 01:00 minutt etter sesongen
- 112 minutter per online sesong
- 192 minutter per fysisk sesong

Euro Cup og Nations Cup:

- 01:00 minutt før cup
- Gruppetspill loop; 9 kampbunter med
 - 03:40 minutter per online kampdag
 - 06:20 minutter per fysisk kampdag
- 01:00 minutt overgang fra gruppespill til sluttspillet
- Sluttspill loop; 5 runder med
 - 03:50 minutter per online kampdag
 - 06:30 minutter per fysisk kampdag
- 01:00 minutt etter cupen
- 55:10 minutter per online cupturnering
- 92:30 minutter per fysisk cupturnering

VM:

- 01:00 minutt før cup
- Gruppetspill loop; 12 kampbunter med
 - 03:40 minutter per online kampdag
 - 06:20 minutter per fysisk kampdag
- 01:00 minutt overgang fra gruppespill til sluttspillet
- Sluttspill loop; 5 runder med
 - 03:50 minutter per online kampdag
 - 06:30 minutter per fysisk kampdag
- 01:00 minutt etter cupen
- 66:10 minutter per online cupturnering
- 111:30 minutter per fysisk cupturnering



1.4 Spillmarkeder

Det er tillatt å spille på en kamp opptil 10 sekunder før avspark. Outright stenges for kamper som pågår. Når et marked er avgjort, blir det klarert og fjernet fra strømmen. Spillmarkeder for fremtidige kampdager i den aktuelle turneringen forblir åpne. Når en fremtidig kampdag velges fra menyen på bunnen av rammen, vil kampene relatert til den dagen vises på den nedre oddsdelen sammen med oddsen. Følgende kamprelaterte spill er tilgjengelige:

Spillmarked	Beskrivelse
Kamprelaterte markeder	
Fulltid 3-veis / 1X2	Stilling etter 90 minutter – ordinær kamptid (1 – hjemmelaget vinner; X – uavgjort; 2 – bortelaget vinner)
1. omgang 3-veis / 1X2	Pausestilling (1 – hjemmelaget leder; X – uavgjort; 2 – bortelaget leder)
Totalt antall mål	Antall mål som scores i en kamp. 3 mest verdifulle faste spredninger for alle kamper: Under/over 1.5, 2.5, 3.5 (U/O)
Handikap	Handikap-poeng legges til på kampens sluttresultat, og vinneren er laget som vinner med dette tillegget (1 – hjemmelaget vinner; X – uavgjort, 2 – bortelaget vinner) 4 mest verdifulle faste spredninger for alle kamper: Handikap 1:0, 0:1, 0:2, 2:0
Første mål	Første mål i kampen (1 – hjemmelaget scorer først; X – ingen lag scorer; 2 – bortelaget scorer først)
Nøyaktig score	Nøyaktig score etter 90 minutter (0:0 til 3:3; annet)
Asiatisk handikap * (detaljer nedenfor)	Deaktivert som standard: -2 til 2 beregnes, tre mest balanserte blir kringkastet
1. omgang 3-veis / fulltid 3-veis	Kombinasjon av 'fulltid 3-veis / 1X2' og '1. omgang 3-veis / 1X2' hvor du la en kombinert innsats på begge utfall (XX;1X;11;X1;2X,22;X2)
Dobbelsjanse	Mål etter 90 minutter – ordinær spilletid. Dobbelsjanse dekker to av tre mulige utfall. Vi beregner og kringkaster alle 3 kombinasjonene: 1X; 2X, 12
Dobbelsjanse ved pause	Mål etter første omgang. Dobbelsjanse dekker to av tre mulige utfall. Vi beregner og kringkaster alle 3 kombinasjonene: 1X; 2X, 12
Begge lag scorer	Stilling etter 90 minutter – ordinær spilletid (ja – begge lag scorer minst ett mål; nei – minst ett av lagene vil ikke score mål)
Lag til å score (hjemme / borte)	Mål etter 90 minutter – ordinær spilletid (1 – hjemmelag scorer minst ett mål; 2 – bortelaget scorer minst ett mål; begge lag; ingen av lagene)
Omgang med flest mål	Mål etter 90 minutter – ordinær spilletid. Høyeste antall mål i hvilken omgang eller samme antall mål i begge omganger (1. omgang; uavgjort; 2. omgang)
Totalt antall mål per lag	Mål etter 90 minutter – ordinær spilletid. Antall mål scoret av navngitt lag (hjemmelag; bortelag; beregne og fordele 3 mest verdifulle faste spredninger for begge lag: Under/over 0.5, 1.5, 2.5 (U/O)
Antall hjemmemål	Nøyaktig antall mål scoret av hjemmelaget (0/1/2/3/4+)
Antall bortemål	Nøyaktig antall mål scoret av bortelaget (0/1/2/3/4+)
Antall mål	Nøyaktig antall mål scoret i kampen (0/1/2/3/4/5/6+)
Totalt antall mål odde-/partall	Stilling etter 90 minutter – ordinær spilletid (totalt antall mål odde-/partall) Merk: Kamper som ender med null avgjøres som partall.



Uavgjort ingen innsats	Stilling etter 90 minutter – ordinær spilletid (spillerne får sine innsatser tilbake hvis kampen ender med uavgjort (1 – hjemmelaget vinner, 2 – bortelaget vinner)
1. omgang totalt	Beregne og fordele 3 mest verdifulle faste spredninger for alle kamper: Under/over 0.5, 1.5, 2.5 (U/O)
1. omgang asiatisk handikap	Deaktivert som standard / -2 til 2 blir beregnet, tre mest balanserte blir kringkastet
Asiatisk totalt antall mål	Deaktivert som standard / 0,5 til 5,5 blir beregnet, tre mest balanserte blir kringkastet
1. omgang asiatisk totalt antall mål	Deaktivert som standard / 0,5 til 2,5 blir beregnet, tre mest balanserte blir kringkastet
Kombi 1X2 og totalt	Kombinasjon av 1X2 og totalt antall mål-markedene (1U/1O/XU/XO/2U/2O)

Outright-innsatser

Spillmarked	Beskrivelse
Ligamodus	
Kampdag-relatert	
Antall mål på kampdagen	Totalt antall mål scoret av alle lagene (U/O)
Totalt antall mål av hjemmelagene	Totalt antall mål scoret av alle hjemmelagene (U/O)
Totalt antall mål av bortelagene	Totalt antall mål scoret av alle bortelagene (U/O)
Flest mål, hjemmelag eller bortelag	Hvem scorer flest mål – hjemmelagene eller bortelagene (1 – hjemmelagene vinner, X – uavgjort, 2 – bortelagene vinner)
Antall seire for hjemmelag	Antallet seire for hjemmelagene (U/O)
Antall uavgjort	Antallet uavgjort (U/O)
Antall seire for bortelag	Antallet seire for bortelagene (U/O)
Ligarelatert (markedene stengt under kampene)	
Sesongvinneren	Tilbys opprinnelig for alle deltagende lag. Når et lag slås ut blir det fjernet fra tilbudet.
Blant 5 på topp	Vil laget fullføre i posisjon 1...5 på tabellen? (ja/nei)
Blant 3 på bunnen	Vil laget fullføre i posisjon 14...16 på tabellen? (ja/nei)
En mot en	Hvilket lag har en bedre posisjon ved sesongslutt? 12 markeder: begrenset til 20 kombinasjoner
Euro Cup, Nations Cup og VM	
Gruppespillet (markedene stenges under kampene)	
Cupvinner	Samme marked som i sluttspillet, men tilbys allerede i gruppespillet. Tilbys opprinnelig for alle deltagende lag. Når et lag bestemmes blir det fjernet fra tilbudet.
Gruppevinner	Tilbys opprinnelig for alle deltagende lag. Når et lag bestemmes blir det fjernet fra tilbudet.
Kvalifisert for sluttspillet	Tilbys opprinnelig for alle deltagende lag. Når et lag bestemmes blir det fjernet fra tilbudet.
Nøyaktig rekkefølge 1–2 per gruppe	Alle mulige kombinasjoner tilbys, vist som matrise (brukes også for direkte innsatser på hund)
Sluttspillet (markedene stenges under kampene)	
Cupvinner	Tilbys opprinnelig for alle deltagende lag. Når et lag slås ut blir det fjernet fra tilbudet.
Til å nå finalen	Tilbys opprinnelig for alle deltagende lag. Når et lag slås ut blir det fjernet fra tilbudet.
Nøyaktig rekkefølge 1–2	Alle mulige kombinasjoner tilbys, vist som matrise (brukes også for direkte innsatser på hund)



*** Asiatisk handikap detaljer:**

Innsatser på asiatisk handikap bruker et handikap på favoritten og reduserer antallet mulige utfall fra tre (i tradisjonelle 1X2-innsatser) til to ved å fjerne muligheten for uavgjort. Handikapet, som er enten et helt tall, et halvt tall er en blanding av disse, prøver å balansere markedet. Dersom et helt tall brukes for handikapet, kan den endelige stillingen etter handikapjusteringen føre til en uavgjort, hvor alle spillerne får sine opprinnelige innsatser tilbake grunnet manglende vinner, mens en kvart (1/4) i handikap deler innsatsen mellom de nærmeste 1/2 intervallene hvor spilleren kan vinne og spille uavgjort (vinne 1/2 av innsatsen) eller tape og spille uavgjort (tape 1/2 av innsatsen). Innsatsen deles automatisk likt og plasseres som 2 separate innsatser. Vennligst se følgende eksempler for hvordan innsatsene avgjøres:

Handikap	Lagets resultat	Innsatsresultat	Handikap	Lagets resultat	Innsatsresultat
0	Vinn	Vinn	0	Vinn	Vinn
	Uavgjort	Innsats refundert		Uavgjort	Innsats refundert
	Tap	Tap		Tap	Tap
- 0.25	Vinn	Vinn	+ 0,25	Vinn	Vinn
	Uavgjort	Halvt tap		Uavgjort	Halvt vinn
	Tap	Tap		Tap	Tap
- 0.50	Vinn	Vinn	+ 0,50	Vinn	Vinn
	Uavgjort	Tap		Uavgjort	Vinn
	Tap	Tap		Tap	Tap
- 0.75	Vinn med 2+	Vinn	+ 0,75	Vinn	Vinn
	Vinn med 1	Halvt vinn		Uavgjort	Vinn
	Uavgjort	Tap		Tap med 1	Halvt tap
	Tap	Tap		Tap med 2+	Tap
- 1.00	Vinn med 2+	Vinn	+ 1,00	Vinn	Vinn
	Vinn med 1	Innsats refundert		Uavgjort	Vinn
	Uavgjort	Tap		Tap med 1	Innsats refundert
	Tap	Tap		Tap med 2+	Tap
- 1.25	Vinn med 2+	Vinn	+ 1,25	Vinn	Vinn
	Vinn med 1	Halvt tap		Uavgjort	Vinn
	Uavgjort	Tap		Tap med 1	Halvt vinn
	Tap	Tap		Tap med 2+	Tap
- 1.50	Vinn med 2+	Vinn	+ 1,50	Vinn	Vinn
	Vinn med 1	Tap		Uavgjort	Vinn
	Uavgjort	Tap		Tap med 1	Vinn
	Tap	Tap		Tap med 2+	Tap
- 1.75	Vinn med 3+	Vinn	+ 1,75	Vinn	Vinn
	Vinn med 2	Halvt vinn		Uavgjort	Vinn
	Vinn med 1	Tap		Tap med 1	Vinn
	Uavgjort	Tap		Tap med 2	Halvt tap
- 2.00	Tap	Tap	+ 2,00	Tap med 3+	Tap
	Vinn med 3+	Vinn		Vinn	Vinn
	Vinn med 2	Innsats refundert		Uavgjort	Vinn
	Vinn med 1	Tap		Tap med 1	Vinn
	Uavgjort	Tap		Tap med 2	Innsats refundert
	Tap	Tap		Tap med 3+	Tap



1.5 Øvrig

Alle kamper kringkastes som live videostrømmer via en integrert mediespiller i nettleseren din. Du kan fritt bytte mellom de fire tilgjengelige spillere eller alternativt kun følge med på favorittkampen din. Kampsimuleringer lages via en kombinasjon av kunstig intelligens og uavhengige tallgeneratorer. Samtidig vil spillernes prestasjonsparametere baseres på profesjonelle fotballspillere (f.eks. antall mål, form, statistikk fra forrige kamp osv.).



2. Virtuelle hesteklassikere



2.1 Hvordan spille

VHC gir deg en 24/7/365 oddsopplevelse med ekte penger på virtuelle hesteløp. VHC kjører 2 uavhengige løpskanaler parallelt, hvor hver kanal viser løpsdager som genereres løpende. Innsatser kan plasseres opptil 10 sekunder før starten av et kommende løp, samt når som helst på alle fremtidige løp den aktuelle løpsdagen.

2.2 Informasjon om løpsdagen

Løpsdager genereres løpende – en ny begynner så fort som den pågående er over. En enkel løpsdag dekker 9 løp på samme bane (torv eller grus), med en gjennomsnittlig varighet på 35 minutter per løpsdag.

2.3 Informasjon om løpet

Avhengig av antallet deltagende hester (8, 10 eller 12 hester) og løpets distanse (3 ulike distanser per bane), vil hvert enkelt løp vare i omtrent 3 til 5 minutter mens de deles inn i periodene 'løp begynner' (15 sekunder), 'hestenes introduksjon' (6 sekunder per hest), 'stopp innsatser' (10 sekunder), 'løp' (70 til 160 sekunder, avhengig av løpets distanse) og 'løp over' (10 sekunder).

Ved begynnelsen/slutten av en løpsdag finnes også perioden 'løpsdag begynner' / 'løpsdag avsluttes' (30 sekunder hver).

2.4 Spilling

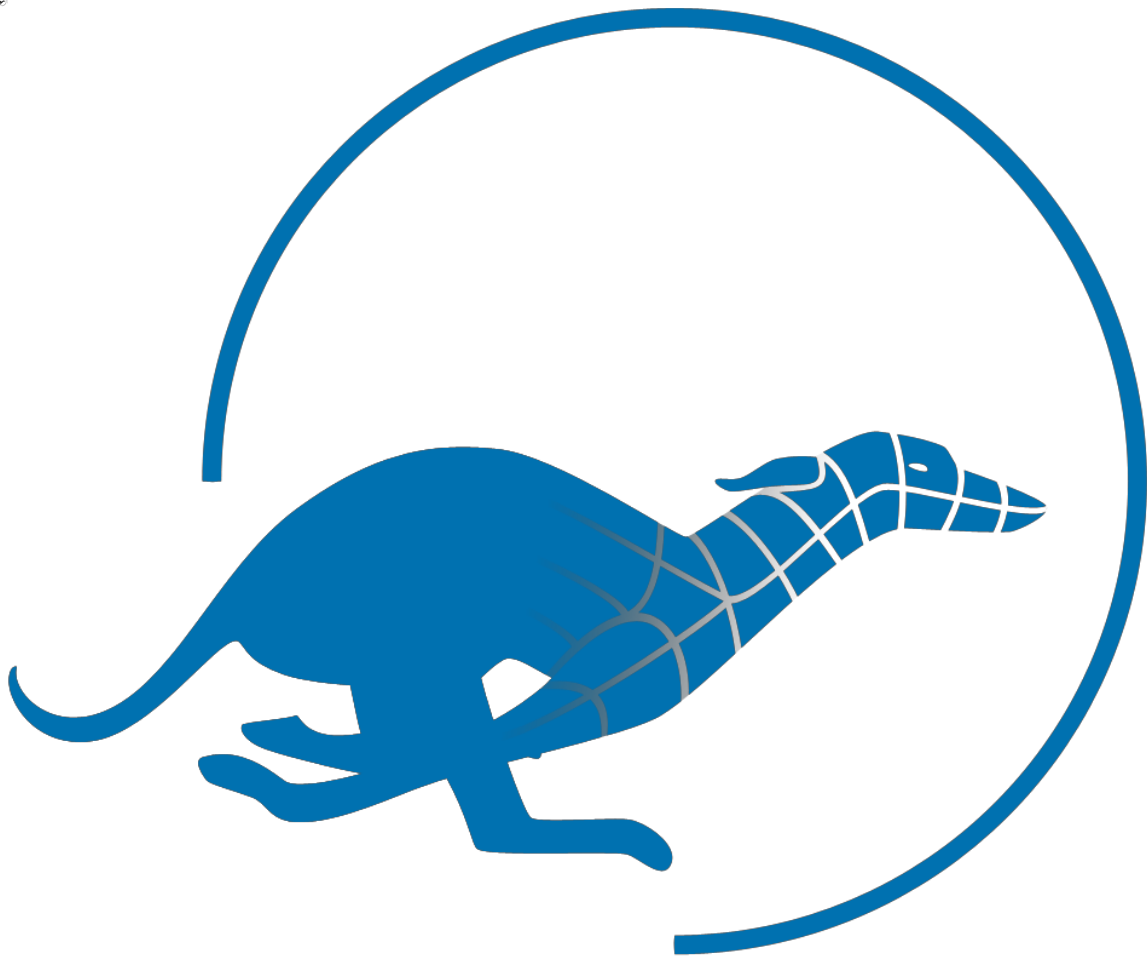
Det tillates å spille på et VHC-løp opptil 10 sekunder før et løp skal begynne. Innsatsmarkeder for fremtidige løp i de aktuelle løpsdagene (løpskanal 1 og løpskanal 2) gjenstår åpne. Når et fremtidig løp fra 'løpskalenderen' velges, vil oddstabellen på bunnen automatisk rulle ned til den tilsvarende posisjonen. Følgende løpsrelaterte innsatsmarkeder er tilgjengelige:

Marked	Beskrivelse
Vinner	Du spiller på at den valgte hesten vinner.
Plass	Du spiller på at den valgte hesten tar første-, andre- eller tredjeplassen.
Direkte forecast / dobbel forecast	Med innsatser på direkte forecast spiller du på 2 hester som du forventer vil ta første- og andreplassen i riktig rekkefølge . Du kan også spille på en dobbel forecast, hvor du spiller på hestene som tar første- og andreplassen i valgfri rekkefølge . Derfor vil din totalinnsats være 2 ganger den opprinnelige innsatsen. Spillet ditt vinner så lenge dine to valgte hester tar de 2 første plasseringene. Utfall begrenset til de 20 mest sannsynlige.
Direkte tricast / dobbel tricast	Med innsatser på direkte tricast spiller du på 3 hester som du forventer vil ta første-, andre- og tredjeplassen i riktig rekkefølge . Du kan også spille på en dobbel tricast, hvor du spiller på hestene som tar første-, andre- og tredjeplassen i valgfri rekkefølge . Derfor vil din totalinnsats være 6 ganger den opprinnelige innsatsen. Spillet ditt vinner så lenge dine tre valgte hester tar de 3 første plasseringene. Utfall begrenset til de 20 mest sannsynlige.



2.5 Øvrig

Alle løp kringkastes som live videostrømmer via en integrert mediaspiller i nettleseren din. Du kan fritt bytte mellom de to uavhengige løpskanalene eller alternativt kun følge med på favorittkanalen din. Simuleringene i løpet lages via en kombinasjon av kunstig intelligens og uavhengige generatorer av tilfeldige tall. Prestasjonsparameterne av VHC-hester er basert på prestasjonsparameterne til ekte hester (f.eks. for akselerasjon, fart og utholdenhet innen løpsstatistikk osv.).



3. Virtuelle hundeløb



3.1 Hvordan spille

VDR gir deg en 24/7/365 oddsopplevelse med ekte penger på virtuelle hundeløp. VDR genererer løpende oppgjør på ulike baner, hvor hvert oppgjør består av 12 løp. Innsatser kan plasseres opptil 10 sekunder før starten av et kommende løp, samt på alle fremtidige løp i det aktuelle oppgjøret når som helst.

3.2 Oppgjørsinformasjon

Oppgjør genereres løpende – et nytt begynner så fort det aktuelle er over. Ett enkelt oppgjør dekker 12 løp på samme bane (dag- eller nattbane) med en total varighet på 26 minutter og 15 sekunder.

3.3 Informasjon om løpet

Avhengig av løpets distanse (3 ulike distanser) vil et enkelt løp vare i omtrent 1.5 til 4 minutter og deles opp i perioder på 'løp begynner' (65 sekunder), 'innsatsstopp' (10 sekunder), 'løp' (22, 36 eller 48 sekunder, avhengig av distansen) og 'løp over' (15 sekunder). Ved begynnelsen/slutten av oppgjør finnes også perioden 'oppgjør begynner' / 'oppgjør avsluttes' (45/30 sekunder hver).

3.4 Spilling

Spill på et VDR-løp tillates opptil 10 sekunder før et løp skal begynne. Spillmarkeder for fremtidige løp i det aktuelle oppgjøret forblir åpne. Når et fremtidig løp fra 'løpskalenderen' velges, vil oddstabellen automatisk byttes til den tilsvarende posisjonen. Følgende løpsrelaterte innsatsmarkeder er tilgjengelige:

Marked	Beskrivelse
Vinner	Du spiller på at den valgte hunden vinner
Plass	Du spiller på at den valgte hunden tar første- eller andrelassen
Show	Du spiller på at den valgte hunden tar første-, andre- eller tredjelassen
Direkte forecast / dobbel forecast	Med innsatser på direkte forecast spiller du på 2 hunder som du forventer vil ta første- og andrelassen i riktig rekkefølge. Du kan også spille på en dobbel forecast, hvor du spiller på hundene som tar første- og andrelassen i valgfri rekkefølge. Du vinner så lenge dine to valgte hunder tar de 2 første plasseringene. Utfall begrenset til de 20 mest sannsynlige hundekombinasjonene og 'ANNET' for direkte forecast. Dobbelt forecast inkluderer alle 15 kombinasjoner.
Direkte tricast / dobbel tricast	Med innsatser på direkte tricast spiller du på 3 hunder som du forventer vil ta første-, andre- og tredjelassen i riktig rekkefølge. En dobbel tricast lar deg spille på hundene som tar første-, andre- og tredjelassen i vilkårlig rekkefølge. Du vinner så lenge dine tre valgte hunder tar de 3 første plasseringene. Utfall begrenset til de 20 mest sannsynlige hundekombinasjonene og 'ANNET' for direkte tricast. Dobbelt tricast inkluderer alle 20 kombinasjoner.



3.5 Øvrig

Alle løp kringkastes som live videostrømmer via en integrert mediaspiller i nettleseren din. Simuleringene i løpet lages via en kombinasjon av kunstig intelligens og uavhengige generatorer av tilfeldige tall. Prestasjonsparameterne av VDR-hester er basert på prestasjonsparameterne til ekte hunder (f.eks. for akselerasjon, fart og utholdenhet innen løpsstatistikk osv.).



4. Virtuell Tennis Open



4.1 Hvordan spille

VTO gir deg en 24/7/365 oddsopplevelse med ekte penger på virtuell tennis, hvor vi løpende kjører 2 parallelle knock-out cupturneringer. Hver turnering består av 4 runder hvor 16 spillere starter (runde 16, runde 8, semifinaler, finale). For å sikre nok tid til å plassere innsatser vil systemet alltid bytte mellom de 2 turneringene på en rund base, altså vil en runde på gress i cupen alltid følges av en runde på grusbane, og omvendt. Innsatser kan plasseres på alle matcher i den neste tilgjengelige cuprunden.

4.2 Turneringsinformasjon

Grunnet den parallelle metoden for turneringene, vil hver cup vare i 25:30 minutter. De er inndelt i en 'turneringsinformasjon'-periode på 15 sekunder før cupen begynner, en 'cuprunde'-loop på 3:30 per cuprunde og en 'cupfeiring'-periode på ytterligere 15 sekunder ved slutten av hver cup.

4.3 Cuprundeinformasjon

En cuprunde varer i 3:30 minutter. Avhengig av cuprunden vil de tilgjengelige matchene kringkastes i sin helhet (runde 16 = 8 matcher, runde 8 = 4 matcher, semifinaler = 2 matcher, finale = 1 match) hvor det er opp til kunden å bytte video mellom matchene.

4.4 Spilling

Spill på en VTO-match tillates opptil 10 sekunder før en match skal begynne. Spill tilbys på game, sett og match-nivåene. Spillmarkedene er alltid åpne i minst 3:30 minutter før matchen (innsatser på neste tilgjengelige gressrunde mens grusbane-runden er i gang, og omvendt). Følgende kamprelaterte spill er tilgjengelige:

Nivåinnsatser i game

- Vinneren av game 1 i sett 1 (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)
- Nøyaktig stilling av game 1 i sett 1 (game-0; game-15; game-30; game-40 – 0-game; 15-game; 30-game, 40-game)

Nivåinnsatser i sett

- Vinneren av sett 1 (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)
- Nøyaktig stilling i sett 1: (6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6 – 0:6; 1:6; 2:6; 3:6; 4:6; 5:7; 6:7)
- Totalt antall game i sett 1: (over / under, 3 ulike tilbud)
- Odde-/partall av game i sett 1: (odde / par)

Nivåinnsatser i matchen

- Vinneren av matchen (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)
- Finaleresultat (i sett – best av 3) (2:0, 2:1 – 0:2, 1:2)
- Totalt antall game i matchen: (over / under, 1 tilbud)



4.5 Øvrig

Alle kamper kringkastes som live videostrømmer via en integrert mediespiller i nettleseren din. Du kan fritt bytte mellom alle tilgjengelige matcher per cuprunde eller alternativt kun følge med på favorittmatchen din. Kampsimuleringer lages via en kombinasjon av kunstig intelligens og uavhengige tallgeneratorer. Samtidig vil VTO-spillernes prestasjonsparametere baseres på profesjonelle tennisspillere (f.eks. antall poeng, formen, statistikk fra forrige kamp osv.).



5. Virtuall basketballiga



5.1 Hvordan spille

VBL gir deg en 24/7/365 oddsopplevelse med ekte penger på virtuell basketball. Ligaen består av 16 lag og sesongene kjøres løpende. Hver sesong består av 30 kampdager (hjemme og bortekamper). Innsatser kan plasseres når som helst – også mens sesongen er i gang.

5.2 Sesonginformasjon

En sesong varer i totalt 106:30 minutter, deles opp i en 'før liga'-periode, en 'kampdag loop' og en 'etter liga'-periode. 'Før liga'-perioden kjøres før sesongen begynner og varer i 60 sekunder. Alle kampdager legges sammen som 'kampdag loop'-perioden med en total varighet på 105:00. Ved slutten av hver sesong finnes en 30. sekunders 'etter sesong'-periode.

5.3 Kampdagsinformasjon

En kampdag varer i 3:30 minutter. Den deles opp i en 'før kamp'-periode, '1.kvart', '2.kvart', 'halvtid', '3. kvart', '4.kvart', overtid (hvis stillingen i kampen er uavgjort etter 4. kvart) og 'etter kamp'-periode.

'Før kamp'-perioden kjøres før kampen begynner og varer i 30 sekunder. Kampen varer i 2:30 minutter totalt, med pauser på 10 sekunder ved halvtid. Hver kamp følges av en 20-sekunders 'før kamp'-periode. Byttet mellom kampdager tar 10 sekunder.

5.4 Spilling

Det er tillatt å spille på en VBL-kamp opptil 10 sekunder før start. Innsatsmarkeder for fremtidige kampdager i den aktuelle sesongen forblir åpne. Når en fremtidig kampdag velges fra 'kampdag'-knappen på bunnen, vil kampene relatert til den dagen vises på den nedre oddsdelen sammen med oddsen. Følgende kamprelaterte spill er tilgjengelige:

- **Kampvinner, inkl. OT:** Stilling etter 4 kvart (+ overtid) (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)
- **Totalt antall poeng, inkl. OT:** Antall poeng scoret av begge lagene i kampen, inkludert overtid (over; under)
- **Handikap, inkl. OT:** Handikap-poeng legges til på kampens endelige stilling, og vinneren er laget som vinner med dette tillegget (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)
- **Vinnermargin, inkl. OT:** Marginen mellom poengene scoret av begge lag ved slutten av kampen, inkl. overtid
- **Vinneren av første halvdel:** Vinneren av de første to kvartene (1 – hjemmelaget vinner; x – uavgjort, 2 – bortelaget vinner)
- **1. halvdel totalt poeng:** Antall poeng scoret i første halvdel (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)
- **1. halvdel handikap:** Handikap-poeng legges til på kampens stilling ved halvtid, og vinneren er laget som vinner med dette tillegget (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)
- **1. halvdel vinnermargin:** Marginen mellom poengene scoret av begge lag ved slutten av første halvdel (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)



- **Løp til x poeng:** Hvilket lag scorer X poeng først (1 – hjemmelaget vinner; 2 – bortelaget vinner)
- **Høyest scorende kvarter:** Kvarteret i kampen hvor flest poeng (begge lag kombinert) scores. Dersom to eller flere kvarter har identiske totale poeng, vil ikke deadheat-reglene gjelde siden vinnerutfallet er innsatser på "like". (1., 2., 3., 4., like)
- **Hjemmelag totalt antall poeng, inkl. OT:** Antall poeng scoret av hjemmelaget i kampen, inkludert overtid (over; under)
- **Bortelag totalt antall poeng, inkl. OT:** Antall poeng scoret av bortelaget i kampen, inkludert overtid (over; under)

5.5 Øvrig

Alle kamper kringkastes som live videostrømmer via en integrert mediespiller i nettleseren din. Du kan fritt bytte mellom de åtte tilgjengelige kampene per kampdag eller alternativt kun følge med på favorittkampen din. Kampsimuleringer lages via en kombinasjon av kunstig intelligens og uavhengige tallgeneratorer. Samtidig vil VBL-spillernes prestasjonsparametere baseres på profesjonelle basketballspillere (f.eks. antall poeng, formen, statistikk fra forrige kamp osv.).