

Teilnahmebedingungen „ODDSET“

Teil B: Sportartbezogene Wettregeln

I. Allgemeines

Bezüglich Mannschaftssportarten wird die Mannschaft, die von dem Unternehmen als Heimmannschaft bestimmt wurde, auf der linken Seite des Wettprogramms aufgeführt, während die Gastmannschaft auf der rechten Seite des Wettprogramms erscheint.

Das Unternehmen behält sich vor, über die in nachfolgendem Abschnitt II aufgeführten Wettarten hinaus weitere Wettarten anzubieten.

II. Wettspezifische Regelungen

Fußball

1. Alle Wettarten für Fußballspiele werden für die reguläre Spielzeit angeboten, inklusive der vom Schiedsrichter festgelegten Nachspielzeit z.B. aufgrund von Verletzungen oder Spielunterbrechungen. Verlängerungen und anschließende Elfmeterschießen werden nur berücksichtigt, wenn dies im Wettprogramm angegeben ist.
2. Die vom Veranstalter offiziell bekanntgegebenen Ergebnisse gelten als Endergebnisse. Diese basieren auf dem Endergebnis, das während der regulären Spielzeit erzielt wird. Unter besonderen Umständen, für die es nach Ansicht des Veranstalters besondere Gründe gibt, kann diese Wettart im Falle einer Unterbrechung separat für die verbleibende Spielzeit neu angeboten werden. In diesem Fall wird dies auf einfach zugängliche Weise angekündigt.
3. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, nicht innerhalb von 3 Tagen ab dem als erstes im ursprünglichen Programm angegebenen Datum liegt (ursprüngliches Datum wird nicht mitgerechnet) oder falls ein Spiel unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum nicht innerhalb von 3 Tagen ab dem als erstes im ursprünglichen Programm angegebenen Datum gespielt wird (ursprüngliches Datum wird nicht mitgerechnet) oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen des Teils A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten in all diesen Fällen alle Wetten der Kunden auf das Endergebnis die Quote eins (1,00), sofern es im Moment der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn das Spiel fortgesetzt und abgeschlossen wird).
4. Falls ein Spiel unterbrochen, wieder begonnen und innerhalb von 3 Tagen ab dem als erstes im ursprünglichen Programm angegebenen Datum beendet wird (ursprüngliches Datum wird nicht mitgerechnet), dann ist das gültige Endergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.
5. Für die Wettarten „Sieger/ Wer gewinnt“, „Auswärtssieg oder Unentschieden“, Heimsieg oder Auswärtssieg“ und „Heimsieg oder Unentschieden“ gilt, falls das Spiel vor Beginn der zweiten Halbzeit unterbrochen wird und nicht innerhalb von 3 Tagen ab dem als erstes im ursprünglichen Programm angegebenen Datum gespielt wird (ursprüngliches Datum wird nicht mitgerechnet), werden in all diesen Fällen die betroffenen Wetten der Kunden auf die Quote eins (1,00) gesetzt. Wenn ein Spiel während der zweiten Halbzeit unterbrochen wird und nicht innerhalb von 3 Tagen ab dem als erstes im ursprünglichen Programm angegebenen Datum gespielt wird (ursprüngliches Datum wird nicht mitgerechnet), dann wird das Gewinnergebnis für diese Wettarten gemäß dem Ergebnis zum Zeitpunkt der Unterbrechung festgelegt.

Sieger/Wer gewinnt?

Der Kunde wird gebeten, das Siegerteam oder ein Unentschieden eines bestimmten Fußballspiels vorauszusagen.

Sieger/Wer gewinnt mit Handicap?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner eines bestimmten Fußballspiels vorauszusagen, wobei ein Handicap (Vorsprung) miteinbezogen wird, das einer der beiden Mannschaften zugewiesen wird.

Der Veranstalter gibt das Handicap in Form von Toren für eine der beiden Mannschaften bekannt. Zur Ermittlung des Gewinnergebnisses wird das zugewiesene Handicap berücksichtigt. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, das Handicap für noch nicht angenommene Wetten zu jedem Zeitpunkt ändern zu können. Die Start-Handicaps werden im Programm veröffentlicht. Handicaps, die berücksichtigt wurden, um eine Wette als gewonnen anzuerkennen, sind zum Zeitpunkt der Bestätigung gültig.

Sieger der ersten Halbzeit?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner der ersten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels vorausszusagen.

Sieger der ersten Halbzeit mit Handicap?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner der ersten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels vorausszusagen, wobei ein Handicap (Vorsprung) miteinbezogen wird, das einer der beiden Mannschaften zugewiesen wird.

Der Veranstalter wird das Handicap in Form von Toren für eine der beiden Mannschaften bekannt geben. Zur Ermittlung des Gewinnergebnisses wird das zugewiesene Handicap berücksichtigt. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, das Handicap zu jedem Zeitpunkt ändern zu können. Die Start-Handicaps werden im Programm veröffentlicht. Handicaps, die berücksichtigt wurden, um eine Wette als gewonnen anzuerkennen, sind zum Zeitpunkt der Bestätigung gültig.

Sieger der zweiten Halbzeit?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner der zweiten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels vorausszusagen.

Sieger der zweiten Halbzeit mit Handicap?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner der zweiten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels vorausszusagen, wobei ein Handicap (Vorsprung) miteinbezogen wird, das einer der beiden Mannschaften zugewiesen wird.

Der Veranstalter kann das Handicap in Form von Toren für eine der beiden Mannschaften auf jede nur mögliche Weise bekanntgeben. Zur Ermittlung des Gewinnergebnisses wird das zugewiesene Handicap berücksichtigt. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, das Handicap zu jedem Zeitpunkt ändern zu können. Die Start-Handicaps werden im Programm veröffentlicht. Handicaps, die berücksichtigt wurden, um eine Wette als gewonnen anzuerkennen, sind zum Zeitpunkt der Bestätigung gültig.

Sieger eines beliebigen Abschnitts (mit Ausnahme der Halbzeiten)

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner eines beliebigen Zeitraums in einem Fußballspiel vorausszusagen (mit Ausnahme der Halbzeiten), das am Ende des im Programm veröffentlichten Zeitraums erreicht wird.

Als erzielt es Spielergesultat gilt der Spielstand der im festgelegten Zeitraum – inklusive der vom Schiedsrichter festgelegten Nachspielzeit aufgrund von Verletzungen und anderen Spielunterbrechungen – erreicht wurde.

Sieger Halbzeit und Spiel?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner der Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels und den Gewinner des gesamten Spiels vorausszusagen.

Exaktes Ergebnis des Spiels? (oder einer bestimmten Halbzeit)

Der Kunde wird gebeten, das genaue Ergebnis in Form des Spielstandes eines Fußballspiels (oder einer Halbzeit) vorherzusagen.

Welcher Spieler erzielt das erste Tor? (oder das letzte Tor)

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, welcher Fußballspieler das erste oder letzte Tor während der regulären Spielzeit eines Fußballspiels erzielt.

1. Wenn für das erste oder letzte Tor auf einen Torschützen gewettet wurde, der am Spiel nicht teilnimmt oder am Spiel erst als Auswechselspieler für einen anderen Spieler teilnimmt, nachdem das erste oder letzte Tor schon gefallen ist, dann wird der Wette die Quote eins (1,00) gegeben.
2. Wenn das erste oder letzte Tor ein Eigentor war, wird dieses bei der Entscheidung, wer das erste oder letzte Tor schießt, nicht berücksichtigt. Ausnahme: Wenn Wettquoten angeboten werden für den Fall, dass das erste oder letzte Tor ein Eigentor ist. Wenn keine Einigkeit darüber herrscht, wer das erste oder letzte Tor erzielt hat, und wenn dieses erste oder letzte Tor ein Eigentor ist, ist die offizielle Entscheidung der Organisatoren des Spiels maßgeblich.

3. Die Voraussage für den ersten Torschützen in einem Fußballspiel kann in einer Wette mit der Voraussage für den letzten Torschützen desselben Spiels kombiniert werden. Die Voraussagen für ein- und denselben Spieler können nicht in einer Wette kombiniert werden.

Welcher Spieler erzielt ein, zwei oder drei Tore (Hatrick)?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welcher Fußballspieler während eines Fußballspiels ein, zwei oder drei Tore (Hatrick) erzielt.

1. Wetten auf Torschützen, die nicht am Spiel teilnehmen, wird eine Quote von eins (1,00) gegeben.
2. Die Voraussage für einen beliebigen Torschützen in einem Fußballspiel kann in einer Wette mit der Voraussage für den Torschützen des ersten und/oder letzten Torschützen desselben Spiels kombiniert werden. Es ist ebenfalls erlaubt, die Voraussage für den ersten Torschützen mit der Voraussage für den letzten Torschützen in einer Wette zu kombinieren. Die Voraussagen für ein- und denselben Spieler können nicht in einer Wette kombiniert werden.

Erzielen beide Mannschaften mindestens ein Tor?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob „keine oder nur eine Mannschaft“ (N) oder „beide Mannschaften“ (J) in einem Fußballspiel(oder in einer bestimmten Halbzeit oder in einem Abschnitt)zumindest ein Tor erzielt oder nicht.

Anzahl der erzielten Tore?

Der Kunde wird gebeten, die genaue Anzahl von Toren oder die Anzahl von Toren innerhalb eines bestimmten Wertebereichs, die von einer oder beiden Mannschaften, in einem Fußballspiel(oder in einer bestimmten Halbzeit oder in einem Abschnitt) erzielt werden vorauszusagen.

Werden „Weniger“ oder „Mehr“ Tore als vorgegeben erzielt?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der erzielten Tore (beider Mannschaften oder einer bestimmten Mannschaft) in einem Fußballspiel (oder eines Spielabschnitts) „Weniger“ (W) oder „Mehr“ (M) als unter einer bestimmten Vorgabe liegt, die im Programm veröffentlicht wird.

Torschütze und exaktes Ergebnis (Scorecast-Wette)

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welcher Fußballspieler während eines Fußballspiels ein Tor erzielen wird: das erste Tor und das exakte Ergebnis, ein beliebiges Tor und das exakte Ergebnis oder das letzte Tor und das exakte Ergebnis oder den Zeitpunkt des ersten Tors vorauszusagen, in Kombination mit dem exakten Ergebnis des Spiels.

Im Falle das Wetten auf das erste, ein beliebiges oder das letzte Tor mit der Quote eins (1,00) (basierend auf den Regeln „Welcher Spieler erzielt das erste Tor? (oder das letzte Tor)“ bzw. „Welcher Spieler erzielt ein, zwei oder drei Tore (Hatrick)?“) bewertet werden, werden Scorecast-Wetten als Wetten auf das Korrekte Ergebnis eines Fußballspiels gewertet.

Gerade oder ungerade Gesamtzahl der Tore?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der erzielten Tore in einem Fußballspiel (oder einer bestimmten Halbzeit) eine gerade oder ungerade Zahl ist. Das Ergebnis 0-0 wird als gerade Zahl von Toren gezählt.

In welcher Halbzeit werden mehr Tore erzielt?

Der Kunde wird gebeten, die Halbzeit mit den meisten von einer oder beiden Mannschaft/en erzielten Toren in einem Fußballspiel vorauszusagen.

Sieger und Weniger/Mehr 2,5 Tore

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner eines bestimmten Fußballspiels vorherzusagen, zusammen mit dem Tipp, ob die Tore „Weniger“ oder „Mehr“ als 2,5 sind.

2-Weg Sieger spezial (Einsatz zurück)

„Auswärtssieg oder Unentschieden“:

Der Kunde wird gebeten vorherzusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit einem „Auswärtssieg oder Unentschieden“ endet. Im Falle eines Heimsieges erhalten alle Wetten der Kunden auf das Endergebnis der Wettart „Auswärtssieg oder unentschieden“ die Quote eins (1,00).

„Heimsieg oder Auswärtssieg“:

Der Kunde wird gebeten vorherzusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit einem „Heimsieg oder Auswärtssieg“ endet. Im Falle eines Unentschieden erhalten alle Wetten der Kunden auf das Endergebnis der Wettart „Heimsieg oder Auswärtssieg“ die Quote eins (1,00).

„Heimsieg oder Unentschieden“:

Der Kunde wird gebeten vorherzusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit einem „Heimsieg oder Unentschieden“ endet. Im Falle eines Auswärtssieges alle Wetten der Kunden auf das Endergebnis der Wettart „Heimsieg oder Unentschieden“ die Quote eins (1,00).

„Heimsieg zu null“ oder „Auswärtssieg zu null“?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob ein Fußballspiel als „Heimsieg“ oder als „Auswärtssieg“ enden wird, ohne dass die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt.

Wer erzielt „Zuerst zwei Tore“ oder „Zuerst drei Tore“ in einem Spiel (oder einer bestimmten Halbzeit eines Spiels)?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welche Mannschaft in einem Fußballspiel (oder einer bestimmten Halbzeit eines Fußballspiels) als Erste zwei Tore erzielt oder welche Mannschaft als Erste drei Tore erzielt

„Endet ein Spiel unentschieden und Tore wurden erzielt“ oder „Endet eine bestimmten Halbzeit unentschieden und Tore wurden erzielt“

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit eines Fußballspiels) unentschieden endet wobei Tore erzielt wurden.

„Welche Mannschaft gewinnt die erste Halbzeit oder das Spiel“ oder „Welche Mannschaft gewinnt die erste Halbzeit oder die zweite Halbzeit eines Spiels“?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob eine bestimmte Mannschaft entweder die erste Halbzeit oder das gesamte Fußballspiel gewinnt. Der Kunde wird außerdem gebeten, vorauszusagen, ob eine bestimmte Mannschaft entweder die erste Halbzeit oder die zweite Halbzeit eines Fußballspiels gewinnt.

„Erzielt die Heimmannschaft in beiden Halbzeiten eines oder mehrere Tore“ oder „Erzielt die Auswärtsmannschaft in beiden Halbzeiten eines oder mehrere Tore“?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob eine bestimmte Mannschaft in beiden Halbzeiten eines Fußballspiels ein oder mehrere Tore erzielt.

„Gewinnt die Heimmannschaft beide Halbzeiten“ oder „Gewinnt die Auswärtsmannschaft beide Halbzeiten“?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob eine bestimmte Mannschaft beide Halbzeiten eines Fußballspiels gewinnen wird.

Welche Mannschafterzielt als erste ein Tor und gewinnt?

Der Kunde wird gebeten, für ein bestimmtes Fußballspiel vorherzusagen, welche Mannschaft als erste ein Tor erzielt, kombiniert mit dem Tipp des Gewinners.

Gewinnt eine Mannschaft die Verlängerung?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob eine Mannschaft ein Fußballspiel in der Verlängerung gewinnt.

1. Als Gewinnermannschaft gilt diejenige, die vom Veranstalter offiziell als solche bekanntgegeben wird. Basis dessen ist das endgültige während der Verlängerung des Spiels erzielte Ergebnis.
2. Wenn das Ergebnis der regulären Spielzeit des Spiels nicht unentschieden ist („0“), gelten Kundenwetten der Wettart „Mannschaft gewinnt ein Fußballspiel in der Verlängerung“ als nicht gewonnen.
3. Wenn das Ergebnis nach der Verlängerung unentschieden ist („0“), gelten Kundenwetten der Wettart „Mannschaft gewinnt ein Fußballspiel in der Verlängerung“ als nicht gewonnen.
4. Wenn ein Spiel während der Nachspielzeit unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit nicht innerhalb von drei Stunden gespielt wird, erhalten Kundenwetten auf die Gewinnermannschaft eines Fußballspiels die Quote eins (1,00).

Gewinnt eine Mannschaft durch Elfmeterschießen?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob eine Mannschaft ein Fußballspiel durch Elfmeterschießen gewinnt.

1. Als Gewinnermannschaft gilt diejenige, die vom Veranstalter offiziell als solche bekanntgegeben wird. Basis dessen ist das endgültige während des Elfmeterschießens des Spiels erzielte Ergebnis.
2. Wenn das Ergebnis der regulären Spielzeit oder der Verlängerung des Spiels nicht unentschieden ist („0“), gelten Kundenwetten der Wettart „Mannschaft gewinnt ein Fußballspiel durch Elfmeterschießen“ als nicht gewonnen.
3. Wenn ein Spiel während der Verlängerung oder während des Elfmeterschießens unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit nicht innerhalb von drei Stunden gespielt wird, erhalten Kundenwetten auf die Gewinnermannschaft eines Fußballspiels die Quote eins (1,00).

Gewinnt eine Mannschaft trotz Rückstand?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob eine Mannschaft bei einem Fußballspiel das erste Tor erzielen wird, bei Spielende jedoch die andere Mannschaft gewinnt.

Mit welcher Tordifferenz gewinnt eine bestimmte Mannschaft? (oder einen Abschnitt eines Fußballspiels)

Der Kunde wird gebeten, die Tordifferenz beim Sieg vorauszusagen, also mit wie vielen Toren Vorsprung eine bestimmte Mannschaft in einem Fußballspiel (oder einem Teil eines Fußballspiels) gewinnt.

Sieger bei einem Fußballwettbewerb**Sieger im Halbfinale bei einem Fußballwettbewerb****Sieger in den Qualifikationsrunden bei verschiedenen Fußballwettbewerben**

Der Kunde soll die Mannschaft voraussagen, die bei einem bestimmten Fußballwettbewerb den ersten Platz belegt oder bei einem Fußballwettbewerb als Sieger aus dem Halbfinale oder aus einer bestimmten Qualifikationsrunde hervorgeht (d. h. Gruppenphase oder sonstiges).

1. Der Sieger des Wettbewerbs oder der Sieger des Halbfinals oder einer bestimmten Wettbewerbsrunde wird entsprechend den Wettbewerbsregeln des Ausrichters bestimmt. Dies gilt unabhängig davon, wie der Sieger bei diesem Wettbewerb ermittelt wird, sei es durch Punktbewertung, Endspiel (einschließlich möglicher Verlängerung oder Elfmeterschießen), Playoff-Qualifikation oder durch das Los.
2. Sofern nicht Gegenteiliges im Programm angegeben, können die Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer disqualifiziert wird oder den Wettbewerb verlässt, nicht gewinnen.
3. Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer nicht an dem Wettbewerb teilnimmt, erhalten die Quote eins (1,00).
4. Bei einer Absage des Wettbewerbs erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00).

Teilnehmer in einem Finale eines Fußballwettbewerbs

Der Kunde soll voraussagen, welche Mannschaften das Finale eines bestimmten Fußballwettbewerbs erreichen.

1. Die am Finale teilnehmenden Mannschaften werden entsprechend den Wettbewerbsregeln des Ausrichters des Wettbewerbs bestimmt. Hierfür ist es unerheblich, wie diese Mannschaften das Finale erreicht haben, auch ein Erreichen durch Elfmeterschießen ist möglich.
2. Sofern nicht Gegenteiliges im Programm angegeben, können die Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer disqualifiziert wird oder den Wettbewerb verlässt, nicht gewinnen.
3. Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer nicht an dem Wettbewerb teilnimmt, erhalten die Quote eins (1,00).
4. Bei einer Absage des Wettbewerbs erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00).

**Torschützenkönig bei einem Fußballwettbewerb
Torschützenkönig in einer Mannschaft**

Der Kunde soll voraussagen, welcher Fußballspieler bei einem bestimmten Fußballwettbewerb oder Abschnitt dieses Wettbewerbs die meisten Tore erzielt. Der Kunde kann darüber hinaus voraussagen, welcher Fußballspieler unter allen Spielern einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einem bestimmten Fußballwettbewerb oder Abschnitt dieses Wettbewerbs die meisten Tore erzielt.

1. Sofern nicht Gegenteiliges im Programm angegeben, wird der Torschützenkönig des Wettbewerbs oder der Torschützenkönig einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einem bestimmten Wettbewerb oder einem Abschnitt dieses Wettbewerbs entsprechend den Wettbewerbsregeln des Ausrichters und den im Rahmen des Wettbewerbs erzielten Ergebnissen ermittelt.
2. Bei der Bestimmung des Torschützenkönigs des Wettbewerbs oder des Torschützenkönigs in einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einem bestimmten Wettbewerb oder einem Teil dieses Wettbewerbs werden die in der Verlängerung erzielten Tore berücksichtigt, die beim Elfmeterschießen erzielten Tore jedoch nicht.
3. Wetten auf Fußballspieler, die nicht an dem Wettbewerb teilnehmen, gelten nicht als gewonnen.
4. Wetten auf Fußballspieler, deren Mannschaft aus dem Wettbewerb durch Disqualifikation ausgeschlossen wird, gelten nicht als gewonnen.
5. Bei einer Absage des Wettbewerbs erhalten alle Wetten auf den Torschützenkönig die Quote eins (1,00).
6. Wenn bei einem Wettbewerb oder in einem Abschnitt dieses Wettbewerbs zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl von Toren geschossen haben und Torschützenkönig des Wettbewerbs, einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern sind, wird die Quote für jeden einzelnen durch die Gesamtzahl der Torschützenkönige geteilt.

Gruppe, in der die meisten Tore erzielt werden

Der Kunde soll aus einer bestimmten Zahl von Gruppen die Gruppe voraussagen, in der die meisten Tore erzielt werden.

1. Die Gruppe, in der die meisten Tore erzielt worden sind, ist die Gruppe, die vom Veranstalter offiziell bekannt gegeben und gemäß den am Ende der regulären Spielzeit erzielten Endergebnissen aller Spiele der Fußballmannschaften in jeder Gruppe bestimmt wird.
2. Gibt es zwei oder mehrere Gruppen, in denen die gleiche Zahl von Toren erzielt worden ist, und diese Zahl von Toren gilt als höchste Zahl von Toren, die für diese Wettart erzielt worden ist, wird die Wettquote für diese Gruppen durch die Gesamtzahl der Gruppen geteilt, in denen die gleiche Zahl von Toren erzielt worden ist.
3. Bei einer Absage des Wettbewerbs erhalten alle Wetten auf die Gruppe mit den meisten erzielten Toren die Quote eins (1,00).

Runde bei einem Fußballwettbewerb, bei dem eine Mannschaft ausscheidet oder disqualifiziert wird

Der Kunde soll voraussagen, in welcher Runde eine bestimmte Mannschaft ausscheidet oder aus welchem Grund auch immer disqualifiziert wird.

1. Die Runde, in der eine bestimmte Fußballmannschaft bei einem Wettbewerb ausscheidet oder disqualifiziert wird, wird entsprechend den Wettbewerbsregeln des Ausrichters bestimmt. Dies gilt unabhängig davon, wie der Sieger bei diesem Wettbewerb ermittelt wird, sei es durch Punktbewertung, Endspiel (einschließlich möglicher Verlängerung oder Elfmeterschießen), Playoff-Qualifikation oder durch das Los.
2. Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer nicht an dem Wettbewerb teilnimmt, erhalten die Quote eins (1,00).
3. Bei einer Absage des Wettbewerbs erhalten alle Wetten eine Quote von eins (1,00).

Basketball

1. Alle Wettarten bei Basketballspielen werden einschließlich möglicher Verlängerungen angeboten. Verlängerungen werden nur in den folgenden Fällen nicht berücksichtigt. Bei Wetten:
 - (a) auf das Endergebnis des Spiels, wenn ein Unentschieden angeboten wird, und
 - (b) bei Halbzeit-/Endergebnissen ohne Handicap wenn ein Unentschieden angeboten wird.
2. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag liegt oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen des Teils A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten unter allen diesen Umständen die Wetten der Kunden auf das Endergebnis die Quote eins (1,00)
3. Wenn ein Spiel unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf das Endergebnis die Quote eins (1,00), sofern es im Moment der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn das Spiel fortgesetzt und abgeschlossen wird), es sei denn, zum Zeitpunkt der Unterbrechung beträgt die verbleibende Zeit bis zum regulären Ende des Spiels weniger als fünf (05:00) Minuten. In diesem Fall werden alle Wetten gemäß des Ergebnisses zum Zeitpunkt der Unterbrechung entschieden.
4. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Sieger/Wer gewinnt? (mit Handicap)

Der Kunde wird gebeten, den Ausgang eines bestimmten Basketballspiels vorauszusagen. Es kann Fälle geben, in denen der Kunde zu einem Tipp auf das Endergebnis eines bestimmten Basketballspieles aufgefordert wird, bei dem die Möglichkeit eines Unentschiedens nicht angeboten wird.

Der Veranstalter gibt auf jede mögliche Art und Weise die Quoten und wenn erforderlich Handicaps für die möglichen Ergebnisse in Punkten an. Handicaps können Dezimalzahlen oder Spielstände sein. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Handicaps jederzeit zu ändern. Die Ausgangshandicaps werden im Programm veröffentlicht.

Wer gewinnt die Halbzeit und das Spiel? (mit Handicap)

Der Kunde wird gebeten, den Sieger der Halbzeit in Kombination mit dem Sieger des Spiels eines Basketballspiels vorauszusagen.

Der Veranstalter gibt auf jede mögliche Art und Weise die Quoten oder Handicaps für die möglichen Resultate in Punkten an. Handicaps können Dezimalzahlen sein. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Handicaps jederzeit zu ändern. Die Ausgangshandicaps werden im Programm veröffentlicht.

„1. und 2. Halbzeit-Sieger“, „1. oder 2. oder 3. oder 4. Spielperioden-Sieger“ in einem Basketballspiel (mit Handicap)

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, welche Mannschaft der „1. oder 2. Halbzeitsieger“ oder der „1. oder 2. oder 3. oder 4. Periodensieger“ eines Basketballspiels ist.

Der Veranstalter gibt auf jede mögliche Art und Weise die Quoten oder Handicaps für die möglichen Resultate in Punkten an. Handicaps können Dezimalzahlen sein. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Handicaps jederzeit zu ändern. Die Ausgangshandicaps werden im Programm veröffentlicht.

Werden „Weniger“ oder „Mehr“ Punkte erzielt (als eine bestimmte Vorgabe)

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, ob die Gesamtzahl der in einem Basketballspiel (oder einem Spielabschnitt) von beiden Mannschaften erzielten Punkte oder die Gesamtzahl der von einer bestimmten Mannschaft in einem Basketballspiel (oder einem Spielabschnitt) erzielten Punkte oder die Gesamtzahl der von einem bestimmten Basketballspieler während eines Basketballspiels (oder eines Spielabschnitts) erzielten Punkte „unter“ oder „über“ einer bestimmten Grenze liegt.

Wetten auf Basketballspieler, die nicht an dem Spiel teilnehmen, erhalten die Quote eins (1,00).

Gesamtzahl der erzielten Punkte, innerhalb eines bestimmten Wertebereiches

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, ob die Gesamtzahl der in einem Basketballspiel (oder einem Spielabschnitt) von beiden Mannschaften erzielten Punkte oder die von einer bestimmten Mannschaft in einem Basketballspiel (oder einem Spielabschnitt) erzielte Gesamtzahl der Punkte oder die von einem bestimmten Basketballspieler erzielte Gesamtzahl der Punkte während eines Basketballspiels (oder eines Spielabschnitts) innerhalb eines Wertebereiches liegt, welcher im Programm veröffentlicht ist.

Wetten auf Basketballspieler, die nicht an dem Spiel teilgenommen haben, erhalten die Quote eins (1,00).

Wer erzielt mehr Punkte? (Head-to-Head)

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, welcher von zwei Basketballspielern in einem Basketballspiel mehr Punkte erzielt, als der andere.

1. Gehen Wetten auf einen Basketballspieler ein, der aus beliebigen Gründen nicht an dem Spiel teilnimmt, erhalten beide Vorhersagen die Quote eins (1,00).
2. Haben beide Basketballspieler dieselbe Punktzahl erzielt, dann erhalten beide Vorhersagen die Quote eins (1,00).

Welche Mannschaft erzielt als erste Punkte oder einen 3-Punkte-Wurf?

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, welche Mannschaft bei einem Basketballspiel (oder in einem Spielabschnitt) zuerst Punkte erzielt oder welcher Mannschaft zuerst ein 3-Punkte-Wurf gelingt.

Ist die Gesamtpunktzahl ungerade oder gerade?

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, ob die gesamte Punktzahl, die von beiden Mannschaften (oder einer bestimmten Mannschaft) in einem Basketballspiel (oder Spielabschnitt) erzielt wird, eine ungerade oder gerade Zahl ist.

Wie hoch ist der Punkteabstand des Siegers?

Der Kunde wird gebeten, die Höhe des Siegs, d. h. die Anzahl der Punkte, mit denen eine bestimmte Mannschaft in einem Basketballspiel (oder Spielabschnitt) gewinnt, vorausszusagen.

Welche Mannschaft erzielt die meisten 3-Punkte-Würfe?

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, welche Mannschaft in einem bestimmten Basketballspiel (oder Spielabschnitt) die meisten 3-Punkte-Würfe erzielt.

Es kann Spiele geben, bei denen der Veranstalter beschließt, zu einer der zwei Mannschaften ein Handicap anzubieten. Ist dies der Fall, gibt der Veranstalter auf jede mögliche Art und Weise die Quoten oder Handicaps für die möglichen Ergebnisse in Punkten an. Handicaps können Dezimalzahlen sein. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Handicaps jederzeit zu ändern. Die Ausgangshandicaps werden im Programm veröffentlicht.

In welchem Spielabschnitt werden die meisten Punkte erzielt?

Der Kunde wird gebeten, vorausszusagen, in welcher Periode (oder Halbzeit) des Basketballspiels die meisten Punkte erzielt werden.

Gibt es zwei oder mehr Perioden (oder Halbzeiten), in welchen dieselbe Anzahl an Punkten erzielt wird, und diese Punktzahl gilt als die maximale, welche für diese Wettart erzielt wurde, so werden die Quoten für jede

dieser Perioden (oder Halbzeiten) durch die Gesamtzahl der Perioden (oder Halbzeiten) geteilt, in welchen dieselbe Anzahl von Punkten erzielt wurde.

Gibt es eine Verlängerung oder nicht?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob nach Ablauf der regulären Spielzeit eines Basketballspiels eine Verlängerung gespielt wird oder nicht.

Wird ein Spiel vor Ende der regulären Spielzeit unterbrochen, dann erhalten alle Kundenwetten auf Ergebnisse der Wettart „Verlängerung oder nicht“ die Quote eins (1,00).

Sieger bei einem Basketballwettbewerb Sieger im Halbfinale eines Basketballwettbewerbs Gruppensieger bei einem Basketballwettbewerb

Der Kunde soll voraussagen, welche Mannschaft bei einem bestimmten Basketballwettbewerb den ersten Platz belegt oder bei einem Basketballwettbewerb als Sieger aus dem Halbfinale oder als Gruppensieger aus einer bestimmten Qualifikationsrunde hervorgeht.

1. Der Sieger des Wettbewerbs oder der Sieger des Halbfinals oder einer bestimmten Wettbewerbsrunde wird entsprechend den Wettbewerbsregeln des Ausrichters bestimmt. Dies gilt unabhängig davon, wie der Sieger bei diesem Wettbewerb ermittelt wird, sei es durch Punktbewertung, Endspiel (einschließlich möglicher Verlängerung), Playoff-Qualifikation oder durch das Los.
2. Sofern nicht Gegenteiliges im Programm angegeben, können Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer disqualifiziert wird oder den Wettbewerb verlässt, nicht gewinnen.
3. Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer nicht an dem Wettbewerb teilnimmt, erhalten die Quote eins (1,00).
4. Bei einer Absage des Wettbewerbs erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00).

Teilnehmer im Finale eines Basketballwettbewerbs

Der Kunde soll voraussagen, welche Mannschaften das Finale eines bestimmten Basketballwettbewerbs erreichen werden.

1. Die am Finale teilnehmenden Mannschaften werden entsprechend den Wettbewerbsregeln des Ausrichters bestimmt. Hierfür ist es unerheblich, wie diese Mannschaften das Finale erreichen, auch ein Erreichen durch Nachspielzeit ist möglich.
2. Sofern nicht Gegenteiliges im Programm angegeben, können Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer disqualifiziert wird oder den Wettbewerb verlässt, nicht gewinnen.
3. Wetten auf eine Mannschaft, die aus welchem Grund auch immer nicht an dem Wettbewerb teilnimmt, erhalten die Quote eins (1,00).
4. Bei einer Absage des Wettbewerbs erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00).

Tennis

1. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem Enddatum des Turniers liegt, oder wird das Match unterbrochen und nicht im Rahmen des Turniers beendet, dann erhalten Wetten der Kunden auf den „Gewinner des Tennis-Matches“ in all diesen Fällen die Quote eins (1,00), sofern es im Moment der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann).
2. Ändert sich die Gesamtzahl der gespielten Sätze gegenüber der ursprünglich angegebenen, dann erhalten alle „Satzwetten“ die Quote eins (1,00).

Sieger/Wer gewinnt?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner eines Tennismatches vorauszusagen.

Satzwette- korrektes Ergebnis in Sätzen?

Der Kunde wird gebeten, dass korrekte Ergebnis nach gewonnen Sätzen eines Tennismatches vorauszusagen. z.B. 2:1; 3:0 etc.

Ist die Zahl der Games gerade oder ungerade?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der Games in einem bestimmten Tennismatch gerade oder ungerade ist.

Gesamtzahl der Sätze?

Der Kunde wird gebeten, die Anzahl der Sätze, die in einem bestimmten Tennismatch gespielt werden, vorherzusagen.

Gewinnt der Spieler einen Satz oder nicht?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob ein bestimmter Spieler einen Satz in einem Tennismatch gewinnt. Der Kunde kann auch voraussagen, ob ein bestimmter Spieler keinen Satz in einem Tennismatch gewinnt.

Gibt es einen Tiebreak oder nicht?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob es einen Tiebreak in einem Tennismatch gibt oder nicht.

Gesamtzahl der Tiebreaks?

Der Kunde wird gebeten, die Gesamtzahl der in einem Tennismatch gespielten Tiebreaks vorauszusagen.

Gewinner eines bestimmten Satzes?

Der Kunde wird gebeten, voraussagen, welcher Tennisspieler einen bestimmten Satz in einem Tennismatch gewinnt.

Exaktes Ergebnis eines bestimmten Satzes in Games?

Der Kunde wird gebeten, das richtige Ergebnis eines bestimmten Satzes in Games in einem Tennismatch vorherzusagen.

Werden „Weniger“ oder „Mehr“ Games gespielt?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der in einem bestimmten Satz oder im gesamten Tennismatch gespielten Games entweder in einem bestimmten Bereich oder „Weniger“ oder „Mehr“ als eine bestimmte Vorgabe liegt oder einem bestimmten Zahlenwert entspricht.

Gewinnt ein bestimmter Spieler „Weniger“ oder „Mehr“ Games?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der Spiele, die ein bestimmter Tennisspieler in einem bestimmten Satz oder im gesamten Tennismatch gewinnt entweder „Weniger“ oder „Mehr“ als eine bestimmte Vorgabe liegt oder einem bestimmten Zahlenwert entspricht.

Wer schlägt auf und gewinnt das 1. Game? (oder das 2. Game)

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welcher Spieler das 1. (oder das 2. Game) in einem bestimmten Satz in einem Tennismatch gewinnt und wer der Aufschläger ist.

Wer gewinnt ein bestimmtes Game?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welcher Tennisspieler ein bestimmtes Game oder das nächste Game in einem bestimmten Satz eines Tennismatches gewinnt.

Ist die Zahl der gespielten Games in einem bestimmten Satz gerade oder ungerade?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der Games in einem bestimmten Satz eines Tennismatches gerade oder ungerade ist.

Werden „Weniger“ oder „Mehr“ Games gespielt. Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der in einem bestimmten Satz oder im gesamten Tennismatch zu spielenden Games entweder in einem bestimmten Bereich liegt oder „Weniger“ oder „Mehr“ als eine bestimmte Vorgabe ist.

Wer gewinnt die meisten Games?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welcher Tennisspieler die meisten Games in einem Tennismatch gewinnt.

Es steht dem Veranstalter frei, diese Wettart mit Handicaps anzubieten.

American Football

1. Die vom Veranstalter offiziell bekannt gegebenen Ergebnisse gelten als Endergebnisse. Diesen liegt das Endergebnis zu Grunde, das während der regulären Spielzeit einschließlich Verlängerung erzielt wurde. Ausnahme hierzu ist die Wettart „Wer gewinnt die erste Halbzeit und das Spiel“, bei der die Verlängerung nicht zählt. Wenn nach der Verlängerung das Spiel unentschieden endet, erhalten alle Wetten auf „Sieger/Wer gewinnt“ (ohne irgendwelchem Handicap) die Quote eins (1,00).
2. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet nach dem nächsten Tag, welches ursprünglich im Programm angesetzt war liegt, oder wenn das Spiel unterbrochen wird, bevor 55 Minuten gespielt wurden, und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum nach dem nächsten Tag von dem ursprünglich im Programm angesetzten Datum gespielt wird oder wenn der Spielort sich ändert und damit auch, welche Mannschaft Heim- oder Gastmannschaft ist, oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten in all diesen Fällen die Kundenwetten auf das Endergebnis die Quote eins (1,00).
3. Wenn ein Spiel nach 55 Minuten Spielzeit unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann werden in all diesen Fällen alle Wetten gemäß dem Ergebnis zum Zeitpunkt der Unterbrechung geregelt. Im Falle eines Unentschiedens zum Zeitpunkt der Unterbrechung werden alle Wetten auf „Sieger/ Wer gewinnt“ (ohne irgendwelchem Handicap) mit Quote 1,00 bewertet.
4. Wenn ein Spiel unterbrochen und innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Sieger/Wer gewinnt?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner eines bestimmten American Football-Spiels vorauszusagen (Spiele, die von der National League und dem College-Verband organisiert werden).

Ein American Football-Spiel kann vom Veranstalter mit einem Punktevorteil zu Gunsten von einer der zwei Mannschaften angeboten werden, der auf jede mögliche Weise bekannt gegeben wird. Handicaps (Startvorteile) werden im Programm veröffentlicht. Gewinnvorteile sind diejenigen, die zum Zeitpunkt der Bewertung durch die Sportwetten-Engine gültig sind.

Wer gewinnt die erste Halbzeit und das Spiel?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner zur Halbzeit eines American Football-Spiels und den Gewinner desselben Spiels vorauszusagen.

Werden „Weniger“ oder „Mehr“ Punkte erzielt?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der in einem American Football-Spiel erzielten Punkte „Weniger“ oder „Mehr“ als eine im Programm veröffentlichte Vorgabe ist oder innerhalb eines bestimmten im Programm veröffentlichten Bereichs liegt.

Motorsport

1. Für die Bestimmung der Pole-Position-Ergebnisse, wird die offizielle Ergebnisliste auf Grundlage der Bekanntgabe durch den Ausrichter des Wettbewerbs herangezogen. Nach der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt. Ein Beispiel, auf das diese Regelung jedoch nicht beschränkt ist, ist die Entscheidung, einen bestimmten Fahrer zu disqualifizieren, was die Schlussplatzierungen ändern könnte.
2. Für die Ergebnisermittlung eines Grand Prix oder Rennen oder Rally: die Endplatzierungen der Fahrer sind diejenigen Positionen, die während der Preisverleihung gültig sind; wenn aus irgendeinem Grund keine Preisverleihung stattfindet, wird die offizielle Positionierung auf Grundlage der Bekanntgabe durch den Ausrichter des Wettbewerbs durchgeführt. Teilen sich mehr als ein Fahrer den ersten Platz (als Sieger), wird die Wettquote für diese Fahrer durch die Zahl der siegenden Fahrer geteilt. Nach der Preisverleihung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt. Ein Beispiel, auf das diese Regelung jedoch nicht beschränkt ist, ist die Entscheidung, einen bestimmten Fahrer zu disqualifizieren, was die Schlussplatzierungen ändern könnte.
3. Als Startzeit eines Grand-Prix-Rennens bei Formel 1 oder Moto GP gilt die Startzeit der Aufwärmrunde ab dem Moment, an dem der Fahrer seine Position in der Aufstellung einnimmt. Also gilt jeder Fahrer, der seine Position für die Aufwärmrunde einnimmt, als Teilnehmer des Rennens. Falls ein Fahrer aus irgendeinem Grund nicht am Rennen teilgenommen hat, erhalten Wetten auf diesen Fahrer die Quote eins (1,00).
4. Falls das Rennen abgesagt, verschoben oder unterbrochen wird und nicht innerhalb von 36 Stunden stattfindet, erhalten alle Tipps der Kunden hinsichtlich dieser Wette die Quote eins (1,00), sofern im Programm nicht anders angegeben.

Sieger/Wer gewinnt?

Der Kunde soll voraussagen, welcher Fahrer die Pole-Position eines Grand Prix oder Rennen oder Rally einfährt oder bei einem Grand Prix oder Rennen oder Rally den ersten Platz belegt. (z.B. Formel Eins, Moto GP, WRC etc.)

Wer belegt die ersten beiden Plätze?

Der Kunde soll voraussagen, welche Fahrer bei einem Pole-Position-Rennen eines Grand Prix oder Rennen oder Rally oder bei einem Grand Prix oder Rennen oder Rally den ersten und den zweiten Platz belegen (z.B. Formel Eins, Moto GP, WRC etc.)

Head-to-Head in einer Pole-Position-Ermittlung, Grand Prix, Rennen oder Rally (z.B. Formel Eins, Moto GP, WRC etc.)

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher von zwei Fahrern eine Pole-Position-Ermittlung (z.B. Qualifying), einen Grand Prix, Rennen oder Rally in einer besseren Position beenden wird als der andere.

1. Falls einer der beiden Fahrer auf Basis der von ihm erreichten Zeit oder anderer Faktoren nicht klassifiziert wird, gilt der Tipp für diesen Fahrer als verloren, während der Tipp auf den anderen Fahrer als gewonnen gilt.
2. Falls beide Fahrer nicht klassifiziert werden, erhalten beide Fahrer eine Quote von eins (1,00).
3. Falls ein Fahrer nicht an der Pole-Position Ermittlung (z.B. Qualifying) teilnimmt, dann erhalten beide Fahrer eine Quote von eins (1,00).

Exakte Platzierung eines Fahrers?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob ein Fahrer sich in einem in einer Pole-Position-Ermittlung eines Grand Prix oder Rennen oder Rally (z.B. Formel Eins, Moto GP, WRC etc.) auf einer der ersten zwei Positionen (oder der ersten drei oder der ersten vier oder der ersten sechs oder der ersten acht Positionen) platzieren wird oder ob ein Fahrer auf einer der ersten zwei Positionen eines Grand Prix oder Rennen oder Rally (oder der ersten drei oder der ersten vier oder der ersten sechs oder der ersten acht Positionen) platzieren wird.

In dem Fall, dass mehr als ein Fahrer gleichzeitig das Rennen auf einer für diese Wettart preiswürdigen Position beendet und dass die Gesamtzahl der siegenden Fahrer größer ist als erwartet, wird die Quote für jeden Fahrer mit einer bestimmten Bruchzahl multipliziert. Der Zähler dieser Bruchzahl ist die Gesamtzahl der Ereignisse (Fahrer), die noch bezahlt werden müssen, um die Anzahl der zu bezahlenden Positionen zu vervollständigen,

während der Nenner des Bruchs die Anzahl von Fahrern ist, die das Rennen gleichzeitig auf derselben Position beendet haben.

Wer wird Weltmeister?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Fahrer oder welches Team den ersten Platz einer Motorsport Meisterschaft (z.B. Formel-1- oder Moto-GP-Weltmeisterschaft oder WRC) belegen wird.

1. Als Gewinner oder Gewinnerteam gilt derjenige bzw. dasjenige, der bzw. das vom Veranstalter offiziell als Gewinner verkündet wird, unabhängig davon, wie die Gewinnpositionen bestimmt werden.
2. Wetten auf einen Fahrer oder ein Team, der bzw. das aus irgendeinem Grund disqualifiziert worden ist oder sich aus dem Wettbewerb zurückgezogen hat, gelten als nicht gewonnen, es sei denn, es ist anders im Programm angegeben.
3. Wetten auf einen Fahrer oder ein Team, der bzw. das aus irgendeinem Grund nicht am gesamten Wettbewerb teilgenommen hat, erhalten eine Quote von eins (1,00).
4. Wenn die Meisterschaft abgesagt wird, erhalten alle Wetten eine Quote von eins (1,00).

Welcher Fahrer belegt die beste Platzierung?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Fahrer unter den Fahrern der Gruppe ein Grand-Prix-Rennen oder Rennen oder Rally in einer besseren Position beenden wird als die anderen Fahrer aus dieser Gruppe.

Falls keiner der Fahrer der Gruppe klassifiziert wird, gilt als Gewinner derjenige Fahrer, der die meisten Runden beendet hat. Falls sich zwei oder mehr Fahrer nicht qualifiziert haben und die gleiche Anzahl von Runden beendet haben, wird die Quote jedes einzelnen Fahrers durch die Anzahl der Fahrer, die dieselbe Anzahl Runden beendet haben, geteilt. Falls alle Fahrer dieselbe Anzahl Runden beendet haben, erhalten alle eine Quote von eins (1,00).

Welcher Fahrer erzielt die schnellste Runde?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Fahrer bei einem Grand-Prix oder Rennen oder Rally die schnellste Runde fährt.

Die schnellste Runde ist definiert auf Grundlage der Bekanntgabe durch den Ausrichter des Wettbewerbs. Nach der Bekanntgabe des offiziellen Ergebnisses werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt. Ein Beispiel, auf das diese Regelung jedoch nicht beschränkt ist, ist die Entscheidung, einen bestimmten Fahrer zu disqualifizieren, was die Schlussplatzierungen ändern könnte.

Wer gewinnt die meisten Rennen?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, wie viele Siege ein Fahrer oder ein Team bei einer Motorsport Meisterschaft (z.B. Formel-1- oder Moto-GP-Weltmeisterschaft) erzielt.

1. Als Anzahl der Siege pro Fahrer oder Team gilt die Anzahl der Siege, die am Ende der Meisterschaft vom Veranstalter bekanntgegeben wird.
2. Wetten auf einen Fahrer oder ein Team, der bzw. das aus irgendeinem Grund disqualifiziert worden ist oder sich aus dem Wettbewerb zurückgezogen hat, gelten als nicht gewonnen, es sei denn, es ist anders im Programm angegeben.
3. Wetten auf einen Fahrer oder ein Team, der bzw. das aus irgendeinem Grund nicht am gesamten Wettbewerb teilgenommen hat, erhalten eine Quote von eins (1,00).
4. Wenn die Meisterschaft abgesagt wird, erhalten alle Wetten eine Quote von eins (1,00).

Golf

Für Wetten auf Golf gelten folgenden Bestimmungen:

1. In Turnieren, in denen die Anzahl der Runden, die gespielt werden soll, aus welchem Grund auch immer reduziert wird, werden Wetten auf den Gewinner des Turniers gemäß dem offiziellen Ergebnis abgewickelt, unabhängig von der Anzahl der gespielten Runden. Erfolgt kein weiteres Spiel im Turnier

nach Platzierung der Wette, erhält die Wette die Quote eins (1,00). Der Spieler, der den Siegerpokal erhält, gilt als offizieller Sieger.

2. Ein Spieler gilt als Spieler, der am Turnier teilnimmt, sobald er einen Abschlag ("tee-off") ausgeführt hat. Scheidet ein Spieler nach dem Abschlag aus, gehen Einsätze auf Gesamtsieg-, Gruppen-, Wettkampf und 18-Loch-Wetten verloren.
3. Für Golf-Mannschaftsturniere wie z.B. den Ryder Cup, für die kein Preisgeld für ein Unentschieden ausgesetzt wird, erhalten Wetten die Quote eins (1,00).

Gesamtsieger?

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner des Turniers vorherzusagen.

1. Wetten auf Spieler, die vor Beginn eines Turniers ausscheiden, erhalten die Quote eins (1,00).
2. Wetten auf Spieler, die ausscheiden, nachdem das Turnier begonnen wurde, gelten als verlorene Wetten.
3. Play-offs bestimmen den Turniersieger. Endrunden-Regeln gelten für die Platzierungen.

Wer erreicht die bessere Platzierung? (Turnier-Wettkampf-Wetten)

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welcher Spieler die bessere Platzierung am Ende des Turniers erreichen wird.

1. Wenn ein Spieler den Cut nicht erreicht, gilt der andere Spieler als Gewinner. Wenn beide Spieler den Cut nicht erreichen, wird der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl nach dem Cut als Sieger bestimmt. Wenn beide Spieler eine bestimmte Runde nicht abschließen, so ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl aus der vorherigen Runde Sieger.
2. Sollte ein Spieler disqualifiziert werden, entweder vor Abschluss von zwei Runden oder nachdem beide Spieler den Cut gemacht haben, gilt der andere Spieler als Sieger. Wenn beide Spieler disqualifiziert werden, gilt der Spieler, der am weitesten im Turnier vorangekommen ist, als Sieger. Wenn ein Spieler entweder während der dritten oder vierten Runde disqualifiziert wird, wenn sein Gegner bereits den Cut verpasst hat, gilt der disqualifizierte Spieler als Gewinner.

Wer liegt besser nach 18 Loch?

Gewinner ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl über 18 Löcher.

1. Wird nach 2 oder 3 Bällen umgruppiert, so werden Wetten auf Basis der ursprünglichen Paarungen/Gruppierungen abgewickelt. Im Falle einer Nichtteilnahme eines Spielers erhalten 2 oder 3 Löcher-Wetten die Quote eins (1,00). Für 2-Loch-Wetten wird ein Preisgeld für 'Unentschieden' ausgesetzt.
2. Die Totes-Rennen-Regel siehe § 14 gilt für 3-Loch-Wetten.
3. Wenn ein Spieler disqualifiziert wird, gilt sein Gegner als Gewinner, es sei denn, die nächste Spielrunde hat begonnen. In diesem Fall werden Wetten auf Basis der ursprünglichen Punktezahle entschieden. Werden beide/alle Spieler disqualifiziert, so erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00), es sei denn, die nächste Spielrunde hat begonnen. In diesem Fall werden Wetten auf Basis der ursprünglichen Punktezahle entschieden.

Welches Resultat erzielt ein Spieler am nächsten Loch?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welche Punktzahl ein Spieler auf einem bestimmten Loch erzielt.

Wer gewinnt das Head-to-Head? - Unentschieden keine Wette

Der Kunde wird gebeten, die 2 Ball-Gewinner vorauszusagen. Wenn das Ergebnis ein Unentschieden ist, erhalten die Wetten die Quote eins (1,00).

Wer erzielt das erste Birdie?

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welcher Spieler das erste Birdie erzielen wird. Wenn das Ergebnis ein Unentschieden ist, erhalten die Wetten die Quote eins (1,00).

Wer erzielt das erste Bogey?

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welcher Spieler das erste Bogey erzielen wird. Wenn das Ergebnis unentschieden ist, erhalten die Wetten die Quote eins (1,00).

Wer führt im Head-to-Head nach 3 Löchern? (oder 6, 9, etc. ... Löchern)

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, wer die Führung nach drei, sechs, neun oder jeder anderen angegebenen Anzahl an Löchern übernimmt.

Snooker**Wer wird Turniersieger?**

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner eines Snookerturniers vorherzusagen. Alle Wetten basieren auf den offiziellen Regeln, die für das betreffende Snookerturnier gelten.

Sieger/Wer gewinnt?

Der Kunde wird gebeten, den Sieger in einem Snookerspiel vorherzusagen. Wenn Snookerspiel in einem K.O.-Wettkampf begonnen wird, aber aus welchem Grund auch immer nicht beendet wird, gilt der Spieler als Gewinner, der in die nächste Runde aufsteigt.

Wird das Spiel im letzten Frame entschieden?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob das Spiel im letzten Frame entschieden wird.

Wer erzielt das höchste Break?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Snookerspieler das höchste Break im Spiel erzielen wird.

Ergebnis der ersten Session? (oder einer anderen Session)

Der Kunde wird gebeten, das Ergebnis der ersten Session oder einer bestimmten Session vorherzusagen. Wird die geplante Anzahl der Frames reduziert, werden Wetten auf die nächste Session übertragen, bis die geplante Anzahl von Frames gespielt worden ist.

Korrekte Punktzahl der ersten Session? (oder einer anderen Session)

Der Kunde wird gebeten, die korrekte Punktzahl der ersten oder einer bestimmten Session vorherzusagen. Wird die geplante Anzahl der Frames reduziert, werden Wetten auf die nächste Session übertragen, bis die geplante Anzahl von Frames gespielt worden ist.

Wird es einen 147-Break geben?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob es einen 147-Break im Spiel geben wird oder nicht.

Wer gewinnt als erster eine festgelegte Anzahl von Frames?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Snookerspieler als erster eine festgelegte Anzahl von Frames gewinnen wird.

Wie viele Frames gewinnt ein bestimmter Spieler?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob ein bestimmter Snookerspieler eine bestimmte Anzahl von Frames gewinnen wird oder nicht.

Gibt es im Turnier ein 147-Break?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob ein 147-Break im Turnier erzielt wird oder nicht.

Was ist das höchste Turnier-Break?

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Snookerspieler den höchsten Break des Turniers erzielen wird.

Eishockey

1. Wettarten bei Eishockeyspielen werden grundsätzlich einschließlich möglicher Verlängerung und Penaltyschießen angeboten. Davon abweichend werden Verlängerungen und Penaltyschießen in den folgenden, abschließend genannten drei Fällen nicht berücksichtigt:
 - a) Bei Wetten auf das Endergebnis des Spiels, wenn ein Unentschieden angeboten wird.
 - b) Bei Wetten auf das Endergebnis des Spiels mit Handicap, wenn ein Unentschieden angeboten wird.
 - c) Bei Wetten auf das Endergebnis des Spiels, wenn eine doppelte Chance angeboten wird. Eine Wette mit doppelter Chance liegt vor, wenn die Möglichkeit besteht, innerhalb eines Wettereignisses auf zwei Endergebnisse zu wetten.
2. Für den Fall der Unterbrechung eines Eishockeyspiels gelten die folgenden Bestimmungen:
 - Wenn ein Eishockeyspiel unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende (ausgehend von der Ortszeit der Veranstaltung) erst nach dem Folgetag des im Wettprogramm angegebenen Datums gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf das Endergebnis die Quote eins (1,00), sofern es im Moment der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn das Spiel fortgesetzt und abgeschlossen wird). Ausnahme: Zum Zeitpunkt der Unterbrechung beträgt die verbleibende Zeit bis zum regulären Ende des Spiels weniger als fünf (05:00) Minuten der regulären Spielzeit (ohne Berücksichtigung von Verlängerungen oder Penaltyschießen). In diesem Fall werden alle Wetten gemäß dem Ergebnis zum Zeitpunkt der Unterbrechung entschieden.
 - Wenn ein Eishockey-Spiel unterbrochen und (ausgehend von der Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages nach dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Andere Sportarten

Exaktes Ergebnis eines Spiels (oder eines Spielabschnitts) in Sportarten außer Fußball, Basketball, Tennis. Diese Sportveranstaltungen, außer Fußball, Basketball und Tennis, können im Zusammenhang mit Volleyball, Handball, Eishockey, Wasserball oder beliebigen anderen Sportarten stehen, deren Ergebnisse in Toren oder Punkten oder Sätzen oder jeglicher anderen Form einer Zählung des Ergebnisses ermittelt werden. Der Veranstalter gibt auf jede mögliche Art und Weise die Quoten oder Handicaps für die möglichen Ergebnisse in Punkten an. Handicaps können Dezimalzahlen sein. Die Ausgangshandicaps werden im Programm veröffentlicht.

1. Das genaue Ergebnis eines Spiels ist das Ergebnis in Toren oder Punkten oder Sets oder einer beliebigen anderen Form des gezählten Ergebnisses zum Ende der normalen Spielzeit, falls Normalzeiten definiert sind. Verlängerungszeiten oder jegliche andere Form des Erklärens von Spielern zu Siegern nach Verlängerungszeiten werden nicht berücksichtigt.
2. Wenn eine Veranstaltung abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag des im Programm angegebenen liegt oder eine Nicht-Sportveranstaltung endgültig eingestellt wird oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten die Kundenwetten dieser Wettart unter allen diesen Umständen die Quote eins (1,00).

3. Wenn ein Spiel unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag des im Programm angegebenen gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf das Endergebnis die Quote eins (1,00), falls nicht zum Zeitpunkt der Unterbrechung ein offizielles Ergebnis erklärt worden ist. Die oben erwähnte Regel ist gültig, solange nicht in den „Allgemeinen Bestimmungen“ von Abschnitt II für eine bestimmte Sportart eine Ausnahme von den vorliegenden Vorschriften angegeben ist.
4. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann wird das Gewinnergebnis für diese Wettart nach dem Ergebnis beim endgültigen Abschluss der Veranstaltung bestimmt.

„Weniger/Mehr“ als eine bestimmten Vorgabe oder innerhalb eines bestimmten Wertebereiches oder einem bestimmten Zahlenwert entsprechend bei einer Sportveranstaltung (oder eines Spielabschnitts)

Der Kunde wird gebeten, das Ergebnis einer Sportveranstaltung oder eines beliebigen Abschnitts in Form einer Gesamtzahl von Toren oder Punkten oder Sets oder Punkteinstufungen oder in beliebig anderer Form eines Zählergebnisses vorauszusagen. Zu diesen Sport-Spielen können Fußball, Hockey, Basketball, Volleyball, Tennis, Handball, Eishockey und jegliche anderen Sportarten zählen. Die Tipps des Kunden können sich auch auf einen Sportler oder eine Mannschaft beziehen, was das Ergebnis oder den Rekord betrifft, welche von diesem Sportler oder dieser Mannschaft bei einer Sportveranstaltung (Spiel, Match, Gruppe, Phase eines Leistungswettbewerbes, Leistungswettbewerb) erreicht werden, wozu - ohne Anspruch auf Vollständigkeit - das Punkteergebnis, die Endposition, die Zeit oder jegliches andere statistische Maß der Sportveranstaltung oder Nicht-Sportveranstaltung gehören. Die festgelegten Grenzen oder die Bereiche der Tipps oder die Zahlenwerte, denen entsprochen werden soll, werden in dem Programm angegeben.

Besonders beim Fußball **bezieht sich** der vorliegende Abschnitt **nicht** auf die Wettarten „Gesamtzahl der (durch beide Mannschaften oder eine bestimmte Mannschaft) erzielten Tore in einem Fußballspiel (oder Spielabschnitt)“, „(durch beide Mannschaften oder eine bestimmte Mannschaft) erzielte Tore in einem Fußballspiel (oder einem Spielabschnitt)“, „Weniger/Mehr“ einer bestimmten Grenze“, „in der ersten Halbzeit eines Fußballspiels erzielte Tore „Weniger/Mehr“ einer bestimmten Grenze“, die in den entsprechenden Abschnitten speziell für diese Wettarten festgelegt sind.

Auch speziell für Basketball **bezieht sich** der vorliegende Abschnitt **nicht** auf die Wettarten „Gesamtzahl der erreichten Punkte in einem Basketballspiel (oder einem Spielabschnitt)“, Gesamtzahl der durch eine bestimmte Mannschaft erzielten Punkte in einem Basketballspiel (oder einem Spielabschnitt)“, Gesamtzahl der durch einen bestimmten Basketballspieler in einem Basketballspiel (oder Spielabschnitt) erzielten Punkte „Weniger/Mehr“ als eine bestimmte Vorgabe“, „Gesamtzahl der durch eine bestimmte Basketball-Mannschaft erzielten Punkte in einem Basketballspiel (oder einem Spielabschnitt)“, Gesamtzahl der von einem bestimmten Spieler in einem Basketballspiel (oder Spielabschnitt) erzielten Punkte innerhalb eines bestimmten Wertebereiches“, die in den entsprechenden Abschnitten speziell für diese Wettarten festgelegt sind.

Auch speziell bezüglich für Tennis **bezieht sich** der vorliegende Abschnitt **nicht** auf die Wettarten „Gesamtzahl der in einem bestimmten Satz oder im gesamten Tennismatch zu spielenden Spiele“, „die Gesamtzahl der Sätze in einem Tennismatch“, „Gibt es einen Tiebreak oder nicht“, „Gesamtzahl der Tiebreaks in einem Tennismatch“, „Gesamtzahl der Spiele, die ein bestimmter Tennisspieler in einem bestimmten Satz oder im gesamten Tennismatch gewinnt“, „Gesamtzahl der Spiele in einem bestimmten Satz oder im gesamten Tennismatch“, welche in den entsprechenden Abschnitten speziell für diese Wettarten festgelegt sind.

1. Das Siegerergebnis wird nach den Vorschriften des jeweiligen Ausrichters der betreffenden Veranstaltung bestimmt. Die Ergebnisse werden dabei so berücksichtigt, wie sie sich innerhalb des Wettkampfrahmens entwickelt haben und wie diese Ergebnisse durch den Ausrichter des Wettkampfes bekanntgegeben werden.
2. Wetten auf Sportler oder Teilnehmer oder Mannschaften, die aus beliebigen Gründen disqualifiziert werden oder die Sport- oder Nicht-Sport-Veranstaltung verlassen, können nicht gewinnen, es sei denn, es ist im Programm anders angegeben
3. Wetten auf Sportler oder Teilnehmer oder Mannschaften, die aus beliebigen Gründen nicht am Spiel teilnehmen, erhalten die Quote eins (1,00).

4. Wenn eine Veranstaltung abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag liegt oder wenn eine Nicht-Sportveranstaltung endgültig abgebrochen oder wenn der Ort der Veranstaltung sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten die Wetten der Kunden für diese Wettart in all diesen Fällen die Quote eins (1,00).
5. Wenn eine Sportveranstaltung unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag des im Programm angegebenen gespielt wird, dann erhalten die Kundenwetten dieser Wettart die Quote eins (1,00).
6. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann wird das Siegerergebnis entsprechend dem Ergebnis bei endgültigem Abschluss des Spiels bestimmt.

Von beiden Mannschaften (oder von einer bestimmten Mannschaft) in einem Spiel (oder Spielabschnitt) erzielte Tore, Punkte, gewonnenen Sätze etc. – ausgenommen Fußball, Basketball, Tennis – gerade oder ungerade

Der Kunde soll voraussagen, ob die von beiden Mannschaften (oder von einer bestimmten Mannschaft) in einem Spiel (oder Spielabschnitt) erzielten Tore, Punkte, gewonnenen Sätze etc. eine gerade oder ungerade Zahl ergeben. Das Ergebnis einer Sportveranstaltung oder eines Abschnitts davon wird als Gesamtzahl der Tore, Punkte, Sätze, Punktbewertung oder einer anderen Art der Ergebniszählung angegeben. Bei diesen Spielen (**ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis**) kann es sich beispielsweise um Sportarten wie Volleyball, Handball, Eishockey, Wasserball oder eine andere Sportart handeln, bei der die Ergebnisse in Toren, Sätzen oder einer sonstigen Art der Ergebniszählung angegeben werden.

1. Die von beiden Mannschaften (oder einer bestimmten Mannschaft) bei einer Sportveranstaltung (oder in einem Abschnitt dieser) erzielte und von dem Veranstalter nach Ablauf der regulären Spielzeit eines Spiels (oder eines Spielabschnittes) offiziell als Ergebnis bekannt gegebene Gesamtzahl der Tore, Sätze, Punkte etc. ist die Summe der Tore, Sätze, Punkte etc., die von beiden Mannschaften oder von einer bestimmten Mannschaft erzielt bzw. gewonnen werden.
2. Wenn ein Spiel unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten in allen diesen Fällen alle Wetten der Kunden auf die "Gesamtzahl der von beiden Mannschaften (oder von einer bestimmten Mannschaft) in einem Spiel (oder Spielabschnitt) erzielten Tore, Punkte, gewonnenen Sätze etc. – ausgenommen Fußball, Basketball, Tennis – gerade oder ungerade" die Quote eins (1,00).
3. Wenn ein Spiel vor dem regulären Ende der Spielzeit des Spiels (oder Abschnitts) unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf die "Gesamtzahl der von beiden Mannschaften (oder von einer bestimmten Mannschaft) in einem Spiel (oder Spielabschnitt) erzielten Tore, Punkte, gewonnenen Sätze etc. – ausgenommen Fußball, Basketball, Tennis – gerade oder ungerade" die Quote eins (1,00).
4. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Halbzeit/volle Spielzeit bei einer Sportveranstaltung – ausgenommen Fußball und Basketball

Der Kunde soll das Halbzeitergebnis einer Sportveranstaltung in Kombination mit dem Endergebnis derselben Sportveranstaltung voraussagen. Bei diesen Sportveranstaltungen (**ausgenommen Fußball, Basketball und American Football**) kann es sich beispielsweise um Sportarten wie Handball, Wasserball oder eine andere Sportart handeln, bei denen die Spiele in zwei Halbzeiten ausgetragen werden.

1. Die von dem Veranstalter offiziell bekannt gegebenen Halbzeit-/Endergebnisse sind die während der regulären Spielzeit erzielten Halbzeit-/Endergebnisse.
2. Wenn ein Spiel unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten in all diesen Fällen alle Wetten der Kunden auf die "Halbzeit/volle Spielzeit bei einer Sportveranstaltung – ausgenommen Fußball und Basketball" die Quote eins (1,00).
3. Wenn ein Spiel vor dem regulären Ende der Spielzeit des Spiels (oder Abschnitts) unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf die "Halbzeit/volle Spielzeit bei einer Sportveranstaltung – ausgenommen Fußball und Basketball" die Quote eins (1,00).
4. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Die erste/nächste/letzte Mannschaft, die bei einer Sportveranstaltung (oder in einem bestimmten Abschnitt dieser) punktet – ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis

Der Kunde soll voraussagen, welche Mannschaft als erste, nächste oder letzte bei einer Sportveranstaltung (oder in einer bestimmten Halbzeit) Punkte oder Tore erzielt bzw. einen Satz gewinnt. Bei diesen Sportveranstaltungen (**ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis**) kann es sich beispielsweise um Sportarten wie Volleyball, Handball, Eishockey, Wasserball oder eine andere Sportart handeln.

1. Die Mannschaft, die als erste, nächste oder letzte gepunktet hat, ist die Mannschaft, die vom Veranstalter auf Basis des Ergebnisses nach Ablauf der regulären Spielzeit oder eines bestimmten Abschnitts dieser offiziell bekannt gegeben wird.
2. Wenn ein Spiel unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten in all diesen Fällen alle Kundenwetten dieser Wettart die Quote eins (1,00).
3. Wenn ein Spiel vor dem regulären Ende der Spielzeit des Spiels (oder Abschnitts) unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf "die erste/nächste/letzte Mannschaft, die bei einer Sportveranstaltung (oder in einem bestimmten Abschnitt dieser) punktet – ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis" die Quote eins (1,00), sofern es zum Zeitpunkt der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann).
4. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Zeitraum (oder Halbzeit oder ein anderer Spielabschnitt) mit der höchsten erzielten Punktzahl bei einer Sportveranstaltung – ausgenommen Fußball und Basketball

Der Kunde soll den Zeitraum (oder die Halbzeit oder einen anderen Spielabschnitt) bei einer Sportveranstaltung voraussagen, in dem die meisten Tore oder Punkte etc. erzielt werden. Bei diesen Sportveranstaltungen (**ausgenommen Fußball und Basketball**) kann es sich beispielsweise um Sportarten wie Volleyball, Handball, Eishockey, Wasserball oder eine andere Sportart handeln.

1. Der Zeitraum (oder die Halbzeit oder ein anderer Spielabschnitt) mit den meisten erzielten Toren, Punkten etc. ist der Zeitraum, der vom Veranstalter offiziell bekannt gegeben und gemäß den am Ende der regulären Spielzeit erzielten Endergebnissen festgelegt wird.
2. Gibt es zwei oder mehrere Zeiträume (oder Halbzeiten oder Abschnitte), in denen die gleiche Zahl von Toren, Punkten etc. erzielt worden ist, und diese Zahl von Toren, Punkten etc. gilt als höchste Zahl von Toren, Punkten etc., die für diese Wettart erzielt worden ist, wird die Quote für diese Zeiträume (oder Halbzeiten oder Abschnitte) durch die Gesamtzahl der Zeiträume (oder Halbzeiten) geteilt, in denen die gleiche Zahl von Toren, Punkten etc. erzielt worden ist.
3. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag liegt oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten die Wetten der Kunden auf den "Zeitraum (oder Halbzeit oder einen anderen Spielabschnitt) mit der höchsten erzielten Punktzahl bei einer Sportveranstaltung – ausgenommen Fußball und Basketball" die Quote eins (1,00).
4. Wenn ein Spiel vor dem regulären Ende der Spielzeit des Spiels unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf den "Zeitraum (oder Halbzeit oder einen anderen Spielabschnitt) mit der höchsten erzielten Punktzahl bei einer Sportveranstaltung – ausgenommen Fußball und Basketball" die Quote eins (1,00).
5. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Siegvorsprung einer bestimmten Mannschaft bei einer Sportveranstaltung (oder in einem Abschnitt dieser) – ausgenommen Fußball und Basketball

Der Kunde soll den Siegvorsprung voraussagen, d. h. vorhersagen, ob die Zahl an Toren, Punkten etc., durch die eine bestimmte Mannschaft bei einer Sportveranstaltung (oder in einem Abschnitt dieser) gewinnt, entweder einer bestimmten Zahl entspricht oder in einem bestimmten Zahlenbereich liegt. Bei diesen Sportveranstaltungen (**ausgenommen Fußball und Basketball**) kann es sich beispielsweise um Sportarten wie Volleyball, Handball, Eishockey, Wasserball oder eine andere Sportart handeln.

1. Das richtige Ergebnis für diese Sportveranstaltung (oder einen Abschnitt dieser) ist das Ergebnis, das der Veranstalter auf der Grundlage des nach Ablauf der regulären Spielzeit (oder eines Spielabschnittes) erzielten Spielergebnisses offiziell bekannt gibt.
2. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag liegt oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten die Wetten der Kunden auf den "Siegvorsprung einer bestimmten Mannschaft bei einer Sportveranstaltung (oder in einem Abschnitt dieser) – ausgenommen Fußball und Basketball" unter allen diesen Umständen die Quote eins (1,00).
3. Wenn ein Spiel vor dem regulären Ende der Spielzeit des Spiels unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf den "Siegvorsprung einer bestimmten Mannschaft bei einer Sportveranstaltung (oder in einem Abschnitt dieser) – ausgenommen Fußball und Basketball" die Quote eins (1,00).

4. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Sieger - ohne Unentschieden? (bei einer Sportveranstaltung oder einem bestimmten Abschnitt dieser) – ausgenommen Fußball

Der Kunde soll voraussagen, ob eine Sportveranstaltung (oder eine bestimmter Abschnitt dieser) mit einem „Gewinner“ endet, d. h. mit einem Heimsieg oder Auswärtssieg. Bei diesen Sportveranstaltungen (**ausgenommen Fußball**) kann es sich beispielsweise um Sportarten wie Handball, Wasserball oder eine andere Sportart handeln.

1. Das Endergebnis ist das Ergebnis, das vom Veranstalter auf der Grundlage des endgültigen Ergebnisses nach Ablauf der regulären Spielzeit (oder eines bestimmten Abschnitts dieser), inklusive, sofern zutreffend, einer vom Schiedsrichter wegen Verletzungen oder sonstiger Unterbrechungen festgelegten Nachspielzeit, offiziell bekannt gegeben wird.
2. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag liegt oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten in all diesen Fällen Kundenwetten der Wettart "Draw-No-Bet-Wette bei einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Teil dieser) – ausgenommen Fußball" die Quote eins (1,00).
3. Geht ein Spiel (oder eine bestimmte Halbzeit) unentschieden aus, erhalten alle „Draw-No-Bet“-Wetten der Kunden die Quote eins (1,00).
4. Wenn ein Spiel vor dem regulären Ende der Spielzeit unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann erhalten die Kundenwetten der Wettart "Draw-No-Bet-Wette bei einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Teil dieser) – ausgenommen Fußball" die Quote eins (1,00).
5. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.

Erstes Erreichen einer bestimmten Anzahl von Toren/Punkten etc. bei einer Sportveranstaltung (oder in einem bestimmten Abschnitt dieser) – ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis

Der Kunde soll voraussagen, welche Mannschaft bei einer Sportveranstaltung (oder in einem bestimmten Abschnitt dieser) als erste eine bestimmte Anzahl an Toren/Punkten oder ein anderes statistisches Maß erreicht (ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis).

1. Das Ergebnis für die Mannschaft, die als erste eine bestimmte Anzahl an Toren, Punkten oder ein anderes statistisches Maß erreicht, ist das Ergebnis, das vom Veranstalter auf der Grundlage des Ergebnisses nach Ablauf der regulären Spielzeit der Sportveranstaltung (oder eines bestimmten Abschnitts dieser), inklusive, sofern zutreffend, einer wegen Verletzungen oder sonstiger Unterbrechungen vom Schiedsrichter festgelegten Nachspielzeit, offiziell bekannt gegeben wird.
2. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag liegt oder wenn der Spielort sich ändert (gemäß den generellen Regelungen in Teil A, § 14) oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten in all diesen Fällen Kundenwetten der Wettart "Erstes Erreichen einer bestimmten Anzahl an Toren/Punkten etc. bei einer Sportveranstaltung (oder in einem bestimmten Abschnitt dieser) – ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis" die Quote von eins (1,00).
3. Wenn ein Spiel vor dem regulären Ende der Spielzeit unterbrochen wird und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum (zur Ortszeit der Veranstaltung) nach dem nächsten Tag gespielt wird, dann erhalten die Wetten der Kunden auf das "Erste Erreichen einer bestimmten Anzahl an Toren/Punkten etc. bei einer Sportveranstaltung (oder in einem bestimmten Abschnitt dieser) – ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis" die Quote eins (1,00), sofern es zum

Zeitpunkt? der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann).

4. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, wird das Ergebnis der Wette auf das "Erste Erreichen einer bestimmten Anzahl an Toren/Punkten etc. bei einer Sportveranstaltung (oder in bestimmten einem Abschnitt dieser) – ausgenommen Fußball, Basketball und Tennis" entsprechend dem Ergebnis beim endgültigen Spielende bestimmt.

Wette auf den Sieg eines Sportlers, Teilnehmers oder einer Mannschaft

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Sportler, Teilnehmer oder welche Mannschaft einen Wettbewerb wie zum Beispiel beim (aber nicht beschränkt auf) Tennis, Handball, Volleyball oder ein Teil davon gewinnen wird.

1. Der bei einem Wettbewerb oder einem Teil davon siegreiche Sportler, Teilnehmer oder Kandidat oder die siegreiche Mannschaft wird nach den Bestimmungen des jeweils relevanten Ausrichters des Wettbewerbs bestimmt und gemäß den Ergebnissen, die im Rahmen des Wettbewerbs entwickelt worden sind, unabhängig davon, wie dieser Wettbewerb entschieden wird, wie zum Beispiel (aber nicht beschränkt auf) Punktvergabe, Endrunde (einschließlich etwaiger Verlängerung oder etwaigen Elfmeterschießens), Playoff-Spiel oder -Spiele oder Losverfahren.
2. Wetten auf einen Sportler, Teilnehmer oder Kandidaten oder eine Mannschaft, der oder die aus irgendeinem Grund disqualifiziert worden ist oder aus dem Wettbewerb ausgeschieden ist oder ihn verlassen hat, können nicht gewinnen, es sei denn, es ist im Programm anders angegeben.
3. Wetten auf einen Sportler, Teilnehmer oder Kandidaten oder eine Mannschaft, der oder die aus irgendeinem Grund nicht am Wettbewerb teilgenommen hat, erhalten eine Quote von eins (1,00).
4. Falls der Wettbewerb aus irgendeinem Grund abgesagt wird, werden alle Wetten auf eine Quote von eins (1,00) umgewandelt.

Wer wird Teilnehmer in einem Wettkampf (oder einem Teil des Wettkampfs)

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welche Sportler oder Mannschaften, Teilnehmer oder Wettkämpfer in einem bestimmten Sportwettkampf - wie beispielsweise, aber nicht beschränkt auf, Tennis, Handball, Volleyball - oder einem Abschnitt des Wettkampfs teilnehmen. Gemäß den in diesem Paragraphen genannten Bedingungen kann der Kunde auch voraussagen, welche Sportler oder Mannschaften, Teilnehmer oder Wettkämpfer bei bestimmten Sportwettkämpfen oder Wettkämpfen außerhalb des Sports oder einem Teil der Wettkämpfe nicht teilnehmen.

1. Die Qualifizierung oder Nichtqualifizierung von Sportlern oder Mannschaften, Teilnehmern oder Wettkämpfern an einem bestimmten Wettkampf oder einem Teil des Wettkampfs wird gemäß den Bestimmungen des jeweiligen Ausrichters des Wettkampfs und gemäß der Ergebnisse, die sich im Rahmen des Wettkampfs entwickeln, festgelegt, unabhängig davon, wie sich diese Sportler oder Mannschaften, Teilnehmer oder Wettkämpfer qualifiziert haben; dazu kann Verlängerung oder Elfmeterschießen zählen.
2. Wetten auf Sportler oder Mannschaften, Teilnehmer oder Wettkämpfer, die aus welchem Grund auch immer disqualifiziert wurden oder die aus dem Wettkampf oder einem Teil des Wettkampfs ausgeschieden sind, können nicht gewinnen, sofern in diesem Programm nicht anderweitig angegeben.
3. Wetten auf Sportler oder Mannschaften, Teilnehmer oder Wettkämpfer, die aus welchem Grund auch immer nicht am Wettkampf teilnehmen, erhalten die Quote eins (1,00).
4. Wird der Wettkampf aus welchem Grund auch immer unterbrochen, erhalten alle Wetten dieser Wettart die Quote eins (1,00), sofern es im Moment der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn das Spiel fortgesetzt und abgeschlossen wird).

Aus welcher Gruppe geht der Gewinner eines Wettkampfs hervor?

Der Kunde wird gebeten, aus einer bestimmten Anzahl von Gruppen diejenige voraussagen, aus welcher der Gewinner eines Wettkampfs hervorgeht.

1. Die Gruppe, aus der der Gewinner eines Wettkampfs hervorgeht, ist diejenige, die der Veranstalter offiziell bekannt gibt, und wird gemäß den Wettkampfbestimmungen festgelegt.
2. Wird der Wettkampf abgesagt, erhalten alle Wetten dieser Wettart die Quote eins (1,00).

Sportler oder Mannschaft, der bzw. die in einem Wettkampf die höchste Medaillenanzahl, die höchste Gewinnanzahl oder die höchste Punkteanzahl erreicht

Der Kunde wird gebeten, den Sportler oder die Mannschaft voraussagen, der bzw. die in einem Wettkampf (in einem gesamten Wettkampf oder einem Abschnitt des Wettkampfs in einer oder mehreren Sportarten oder Disziplinen) - wie beispielsweise, aber nicht beschränkt auf, Tennis, Handball, Volleyball, Wasserballwettkampf, olympische Spiele, Motorsportwettkampf - die höchste Medaillenanzahl, die höchste Medaillenanzahl für eine bestimmte Kategorie, die höchste Anzahl an Gewinnen oder die höchste Punkteanzahl erzielt.

1. Die Ergebnisse des Sportlers oder der Mannschaft im Wettkampf (in einem gesamten Wettkampf oder einem Abschnitt des Wettkampfs in einer oder mehreren Sportarten oder Disziplinen) werden gemäß den Bestimmungen des jeweiligen Ausrichters des Wettbewerbs und die Ergebnisse gemäß der Entwicklung im Rahmen des Wettkampfs festgelegt. In dem Fall, dass mehr als ein Sportler oder mehr als eine Mannschaft die gleiche Anzahl an Medaillen, die gleiche Anzahl an Medaillen einer bestimmten Kategorie, die gleiche Anzahl an Gewinnen oder die gleiche Punkteanzahl teilt, und dies somit zu mehr als einem Gewinnergebnis führt, werden die Quoten für jeden Sportler oder für jede Mannschaft, der bzw. die die gleiche Anzahl an Medaillen, die gleiche Anzahl an Medaillen einer bestimmten Kategorie, die gleiche Anzahl an Gewinnen oder die gleiche Punkteanzahl teilt, durch die Gesamtanzahl der Sportler oder Mannschaften geteilt, die die gleiche Anzahl an Medaillen, die gleiche Anzahl an Medaillen einer bestimmten Kategorie, die gleiche Anzahl an Gewinnen oder die gleiche Punkteanzahl teilen.
2. Wetten auf einen Sportler oder eine Mannschaft, der bzw. die aus welchem Grund auch immer disqualifiziert wird oder aus dem Wettkampf ausscheidet, können nicht gewinnen, sofern in diesem Programm nicht anderweitig angegeben.
3. Wetten auf einen Sportler oder eine Mannschaft, der bzw. die aus welchem Grund auch immer nicht am Wettkampf teilnimmt, erhalten die Quote eins (1,00).
4. Wird der Wettkampf aus welchem Grund auch immer unterbrochen, erhalten alle Wetten dieser Wettart die Quote eins (1,00), sofern es im Moment der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn das Spiel fortgesetzt und abgeschlossen wird).

Platzierung einer Mannschaft oder eines Teilnehmers auf einer bestimmten Position, in einem Positionsbereich, in einer Qualifikationsposition in einem Sportwettkampf oder bei einer bestimmten Wettkampfstufe

Der Kunde wird gebeten, voraussagen, ob eine Mannschaft oder ein Teilnehmer in einem Sportwettkampf oder bei einer bestimmten Wettkampfstufe auf einer bestimmten Position (z.B. eine Mannschaft wird auf der 1. Position platziert), innerhalb eines Positionsbereichs (z.B. die Mannschaft wird auf einer der Positionen 4-6 platziert) oder auf einer Qualifikationsposition (z.B. die Mannschaft wird auf Position 1-2 in der Gruppe platziert und für der nächsten Runde qualifiziert; die Positionen 1 und 2 sind Qualifikationspositionen) platziert wird.

1. Die Schlussplatzierungen sind diejenigen Positionen, die während der Preisverleihung gültig sind, wenn aus irgendeinem Grund keine Preisverleihung stattfindet, wird die offizielle Positionierung auf Grundlage der Bekanntgabe durch den Ausrichter des Wettbewerbs durchgeführt. Nach der Preisverleihung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt. Ein Beispiel, auf das diese Regelung jedoch nicht beschränkt ist, ist die Entscheidung, einen bestimmten Teilnehmer zu disqualifizieren, was die Schlussplatzierungen ändern könnte.
2. Die Schlussplatzierungen der Mannschaften oder Teilnehmer sind diejenigen Positionen, die gemäß den Ergebnissen, die vom Wettbewerbsausrichter offiziell bekanntgegeben werden, und gemäß den Bestimmungen, die der Ausrichter des Wettkampfs anwendet, festgestellt werden.

3. Die Anzahl der Qualifikationspositionen einer bestimmten Wettkampfstufe (z.B. in der Gruppenphase) wird vom Ausrichter des Wettkampfs entschieden und kann nach dem Ermessen des Veranstalters im Programm bekannt gegeben werden.
4. Wetten auf einen Teilnehmer oder eine Mannschaft, der bzw. die aus welchem Grund auch immer disqualifiziert wird oder aus dem Wettkampf ausscheidet, können nicht gewinnen, sofern in diesem Programm nicht anderweitig angegeben.
5. Wetten auf einen Teilnehmer oder eine Mannschaft, der bzw. die aus welchem Grund auch immer nicht am Wettkampf teilnimmt, erhalten die Quote eins (1,00).
6. Wird der Wettkampf aus welchem Grund auch immer unterbrochen, erhalten alle Wetten dieser Wettart die Quote eins (1,00), sofern es im Moment der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn das Spiel fortgesetzt und abgeschlossen wird).

Platzierung eines Sportlers auf den ersten beiden Positionen (oder auf den ersten drei, den ersten vier, den ersten sechs oder den ersten acht) Positionen in einem Leichtathletik-Wettkampf

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, ob ein Sportler auf einer der ersten beiden Positionen (oder der ersten drei, der ersten vier, der ersten sechs oder der ersten acht) Positionen in einem Leichtathletik-Wettkampf platziert wird.

1. Die Schlussplatzierungen sind diejenigen Positionen, die während der Preisverleihung gültig sind; wenn aus irgendeinem Grund keine Preisverleihung stattfindet, wird die offizielle Positionierung auf Grundlage der Bekanntgabe durch den Ausrichter des Wettbewerbs durchgeführt. Nach der Preisverleihung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt. Ein Beispiel, auf das diese Regelung jedoch nicht beschränkt ist, ist die Entscheidung, einen bestimmten Teilnehmer zu disqualifizieren, was die Schlussplatzierungen ändern könnte.
2. Wenn mehrere Sportler gleichzeitig eine Gewinnposition für diese Wettart erreichen, und ist die Gesamtanzahl der gewinnenden Sportler größer als erwartet, dann werden die Quoten für jeden Sportler mit einer Bruchzahl multipliziert. Der Zähler dieser Bruchzahl stellt die Gesamtanzahl der Veranstaltungen (Sportler) dar, die noch gezahlt werden müssen, um die Anzahl der zu zahlenden Positionen zu vervollständigen, und der Nenner der Bruchzahl besteht aus der Anzahl der Sportler, die gleichzeitig dieselbe Position erreicht haben.
3. Wetten auf einen Sportler, der aus welchem Grund auch immer nicht am Wettkampf teilnimmt, erhalten die Quote eins (1,00).
4. Der Startzeitpunkt eines Leichtathletik-Kampfs ist die erste Qualifizierungsrunde der Veranstaltung. Somit gilt die Bestimmung, dass jeder Sportler, der eine Position in der ersten Qualifizierungsrunde der Veranstaltung einnimmt, an dem Wettkampf teilnimmt. Wetten auf einen Sportler, der an der ersten Qualifizierungsrunde der Veranstaltung teilgenommen hat, aber aus welchem Grund auch immer nicht am Finale der Veranstaltung teilgenommen hat, gelten nicht als gewonnen.
5. Wenn ein Wettkampf abgesagt, verschoben oder unterbrochen wird und nicht innerhalb von 36 Stunden stattfindet, erhalten alle Wetten dieser Wettart die Quote eins (1,00), sofern nicht anderweitig in diesem Programm angegeben.

Wer erreicht die beste Position in der Gruppe?

Der Kunde wird gebeten, vorauszusagen, welches Ergebnis (welche Mannschaft, welcher Sportler etc.) unter denjenigen, die in einer Gruppe angeboten werden, in einer besseren Position endet als die anderen möglichen Ergebnisse aus dieser Gruppe bei einem bestimmten Wettkampf oder einem Abschnitt eines Wettkampfs.

1. Die Schlussplatzierungen der angebotenen Ergebnisse sind diejenigen Positionen, die gemäß den Ergebnissen, die vom Wettbewerbsausrichter offiziell bekanntgegeben werden, und auf den Informationen des Ausrichters des Wettkampfs basieren. Nach der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt. Ein Beispiel, auf das diese Regelung jedoch nicht beschränkt ist, ist die Entscheidung, ein bestimmtes Ergebnis (oder einen Sportler oder eine Mannschaft) zu disqualifizieren, was die Schlussplatzierungen ändern könnte.

2. In dem Fall, dass es mehr als ein Gewinnergebnis gibt, werden die Quoten für jedes einzelne durch die Anzahl der Gewinnergebnisse geteilt.
3. Wetten auf ein Gewinnergebnis, das aus welchem Grund auch immer nicht am Wettkampf oder an einem Teil des Wettkampfs teilnimmt, erhalten für die gesamte Auswahl, aus deren Gruppe das Ergebnis stammt, die Quote eins (1,00).
4. Wetten auf ein Ergebnis, das aus welchem Grund auch immer nicht qualifiziert wurde oder aus dem Wettkampf ausscheidet, können nicht gewinnen.
5. Wird der Wettkampf aus welchem Grund auch immer ohne Gewinnergebnis abgesagt, verschoben oder für unbestimmte Zeit unterbrochen, erhalten alle Wetten dieser Wettart die Quote eins (1,00), sofern nicht anderweitig im Programm angegeben. Wenn es im Moment der Unterbrechung ein Gewinnergebnis gibt (einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn das Spiel fortgesetzt und abgeschlossen wird), dann gelten Wetten auf dieses Gewinnergebnis als gewonnen.

Baseball

1. Die vom Veranstalter offiziell bekannt gegebenen Ergebnisse gelten als Endergebnisse. Diesen liegt das Endergebnis zu Grunde, das während der regulären Spielzeit erzielt wurde. Extra Innings, die gespielt werden, um den Gewinner zu ermitteln, gelten als reguläre Spielzeit.
2. Wenn ein Spiel abgesagt oder verschoben wird und das tatsächliche Datum, an dem das Spiel schließlich stattfindet, nach dem nächsten Tag des im Programm ursprünglich angegeben wurde liegt, oder wenn das Spiel unterbrochen wird, bevor 5 (fünf) Innings oder 4,5 (viereinhalb) Innings - wenn die Heimmannschaft führt - abgeschlossen sind, und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum nach dem nächsten Tag des im Programm ursprünglich angegebenen gespielt wird, oder wenn der Spielort sich ändert und damit auch, welche Mannschaft Heim- oder Gastmannschaft ist, oder es eine Änderung der Gegner gibt, nachdem das Programm veröffentlicht wurde, dann erhalten in all diesen Fällen die Kundenwetten auf das Endergebnis die Quote eins (1,00).
3. Wenn ein Spiel unterbrochen wird, nachdem 5 (fünf) Innings oder 4,5 (viereinhalb) Innings - wenn die Heimmannschaft führt - abgeschlossen sind, und die verbleibende Spielzeit von der Unterbrechung bis zum regulären Spielende an einem Datum nach dem nächsten Tag des im Programm ursprünglich angegebenen gespielt wird, und das restliche Spiel nicht mindestens einen Tag nach dem im Programm ursprünglich angegebenen Datum ausgetragen wird, dann gilt als Gewinnergebnis des Baseball-Spiels das Ergebnis zum Zeitpunkt der Unterbrechung.
4. Wenn ein Spiel unterbrochen und (zur Ortszeit der Veranstaltung) innerhalb des Folgetages ab dem im Programm angegebenen Termin wieder begonnen und regulär beendet wird, dann ist das gültige Ergebnis dasjenige bei endgültigem Abschluss des Spiels.
5. Wenn ein Spiel unterbrochen wird, nachdem die Heimmannschaft unentschieden gespielt hat, dann erhalten Kundenwetten auf das Endergebnis die Quote eins (1,00).

Wintersport

Für Wintersportwetten gelten die folgenden Bestimmungen:

1. Regeln für Rennen: Diese Regeln gelten für Weltcup-Rennen. Alle Wetten werden nach dem offiziellen Klassement zum Zeitpunkt der Siegerehrung ausgewertet.
2. Turnier-Regeln: Alle Wetten werden nach dem offiziellen Klassement zum Zeitpunkt der Siegerehrung (Blumen-Zeremonie) ausgewertet. Wenn ein Wettereignis innerhalb einer sportlichen Turnierveranstaltung (z.B. Welt-, Europa- oder nationale Meisterschaften, Olympische Spiele usw.) innerhalb der offiziell für die Veranstaltung vorgesehenen Zeit verschoben wird, bleiben alle platzierten Wetten gültig.

Wenn ein Wettereignis nicht innerhalb der offiziell dafür vorgesehenen Zeit gestartet wird, erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00).

Radrennen

Für Wetten auf Radrennen gelten die folgenden Bestimmungen:

1. Die Schlussplatzierungen der Fahrer sind diejenigen Positionen, die während der Preisverleihung gültig sind; wenn aus irgendeinem Grund keine Preisverleihung stattfindet, wird die offizielle Positionierung auf Grundlage der Bekanntgabe durch den Ausrichter des Wettbewerbs durchgeführt. Für den Fall, dass mehr als ein Radrennfahrer den ersten Platz (als Sieger) innehat, werden die Quoten für diese durch die Anzahl der Radrennfahrer aufgeteilt, die den ersten Platz gewonnen haben. Nach der Preisverleihung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.
2. Ante-Post-Regeln gelten für Wetteinsätze, die vor dem Beginn eines Rennens platziert werden und Wetten auf Radrennfahrer, die sich aus dem Rennen zurückziehen oder nicht an ihm teilnehmen, gelten als verloren.
3. Wetten auf einen Radrennfahrer, der aus irgendeinem Grund nicht an einem Rennen teilgenommen hat, erhalten die Quote eins (1,00).
4. Für Einzel-/Mannschafts-Rennwetten oder Tribünenrennwetten müssen alle Radrennfahrer/Mannschaften, die auf der Rennliste aufgeführt werden, am Rennen teilnehmen und mindestens ein Radrennfahrer/eine Mannschaft des Rennens muss das Rennen abschließen, damit die Wetten gültig bleiben.

Speedway-Rennen

Für Wetten auf Speedway-Rennen gelten die folgenden Bestimmungen:

1. Alle Wetten auf ein Rennen gelten für eine bestimmte Anzahl von Läufen, im Allgemeinen 15. Wenn ein Rennen abgebrochen wird und 12 oder mehr Läufe zum Zeitpunkt des Abbruchs abgeschlossen sind, werden alle Wetten gemäß dem offiziellen Endergebnis entschieden. Wenn zum Zeitpunkt des Abbruchs weniger als 12 Läufe abgeschlossen wurden, dann erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00). Dies gilt auch für Handicap-Wetten.
2. Lauf-Wetten (genauer Punkte-Endstand und Sieger des Laufs):
 - Die Wetten werden gemäß dem offiziellen Ergebnis des jeweiligen Laufs nach Laufwiederholungen und Disqualifikationen von Fahrern, unmittelbar nachdem der Lauf abgeschlossen wurde, abgewickelt, unabhängig von Änderungen zu einem späteren Zeitpunkt, die von Entscheidungsgremien des Ausrichters vorgenommen werden.
 - Joker und Bonus-Punkte zählen NICHT (daher gelten die erzielten Punkte wie folgt: 3 Punkte für den Gewinn des Laufs, 2 Punkte für Platz zwei und 1 Punkt für den dritten Platz).
 - Bei Wetten, in denen bestimmte Fahrer aufgezählt werden, müssen alle antreten, damit die Wetten gültig bleiben.
3. Wetten auf Kopf-an-Kopf Rennen: Wenn einer oder beide Rennfahrer nicht in mindestens 3 Läufen gegeneinander antreten, erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00). Joker und Bonus-Punkte zählen NICHT.
4. Punkteendstand (Weniger/Mehr): Wenn ein Rennfahrer nicht mindestens 3 Läufe bestreitet, dann erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00). Bei der Ermittlung der Gesamtpunktzahl eines einzelnen Rennfahrers in einem Rennen zählen Joker und Bonus-Punkte NICHT (daher gelten die erzielten Punkte wie folgt: 3 Punkte für den Gewinn des Laufs, 2 Punkte für Platz zwei und 1 Punkt für den dritten Platz).
5. Gleichstand: Wenn zwei Fahrer ein Rennen mit gleicher Endpunktzahl abschließen, gilt Folgendes:

- Es gewinnt der Fahrer, der den Lauf gewonnen hat, in dem die beiden Fahrer gegeneinander angetreten sind.
- Ist immer noch Gleichstand gegeben, dann gewinnt der Fahrer (bezogen auf Punkte beim Rennen), der die höchste Anzahl von 1., 2., 3. oder 4. Plätzen in den Läufen erzielt hat ("0" für die letzte Platzierung ist besser als aus welchen Gründen auch immer disqualifiziert worden zu sein).
- Ergeben die in diesem Absatz 5 genannten Berechnungen zur Auflösung des Gleichstands immer noch einen Gleichstand, dann entscheidet die niedrigste Startnummer auf der Rennjacke des Fahrers darüber, welcher Fahrer das Rennen gewonnen hat.

Kampfsport

Für Kampfsportwetten gelten die folgenden Bestimmungen:

1. Das Ergebnis am Ende des Wettkampfes ist endgültig. Dies schließt jegliche Neuzählungen der Punktrichterzettel der Punktrichter ein. Alle später nachfolgenden Änderungen durch Entscheidungsgremien des Ausrichters zählen in Bezug auf die Wetten nicht.
2. Gesamtpunkte/Runden (Weniger/Mehr): Wird der Kampf vor der Beendigung abgebrochen, so erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00), es sei denn, die höchstmögliche Gesamtpunktzahl, auf die gewettet werden kann, wurde bereits erreicht. In diesem Fall bleiben alle Wetten gültig. Wenn ein Kämpfer eine Runde nicht antritt, dann gilt die zuvor beendete Runde als die letzte Runde des Kampfes.
3. Knockdown/Anzählen während einer Runde: Nur Knockdowns, die dazu führen, dass der Ringrichter "anzählt", oder ein "Anzählen", das von einem Ringrichter initiiert wird, gelten für diese Wette.
4. Wetten auf einzelne Runden: Wetten werden auf Basis der Runde abgewickelt, mit der der Wettkampf endet. Wenn ein Kämpfer eine Runde nicht antritt, dann gilt die zuvor beendete Runde bezogen auf diese Wette als das Siegergebnis.
5. Wenn ein Kampf unentschieden endet und keine Quoten für diese Option angeboten worden sind, erhalten alle Wetten die Quote eins (1,00).

Entscheidungsverfahren für die Ermittlung des Siegers in einem Boxkampf

Der Kunde wird gebeten, das Entscheidungsverfahren für die Ermittlung des Siegers in einem Boxkampf vorherzusagen. Die möglichen Ergebnisse für diese Art von Wette können beispielsweise, aber nicht beschränkt auf, der Knock-out (KO), technischer Knock-out (TKO) Ringrichterentscheidung usw. sein.

1. Die Festlegung des Entscheidungsverfahrens für die Ermittlung des Siegers eines Boxkampfes erfolgt gemäß den Regeln des Wettkampfausrichters und den Ergebnissen, die sich im Rahmen des Kampfes ergeben, sofern nicht anders im Programm angegeben.
2. Wenn der Kampf abgesagt oder verschoben wird und der tatsächliche Kampf (zur Ortszeit der Veranstaltung) später als zwei (2) Tage nach dem im Programm angegebenen Datum stattfindet, oder wenn der Kampf unterbrochen wird, dann erhalten in all diesen Fällen die Wetten auf das Entscheidungsverfahren für die Ermittlung des Siegers in einem speziellen Boxkampf die Quote eins (1,00).