

## Definitionen

“**Live-Wette**” ist eine Wette, die während eines laufenden Ereignisses angenommen wird. Live-Wetten können als Einzel-, Kombi- oder Systemwetten platziert werden.

“**Kombiwette**” ist eine Wette auf den Ausgang von mehr als einem Ereignis. Gewinne die aus Kombiwetten resultieren sind gleich dem Wetteinsatz, multipliziert mit den Quoten der Kombiwette. Die Quoten der Kombiwette werden kalkuliert, indem man die individuellen Quoten der in der Wette getroffenen Auswahlen miteinander multipliziert. Alle in der Wette getroffenen Auswahlen müssen korrekt sein, damit der Spieler gewinnt. Falls mindestens eine der Auswahlen nicht erfolgreich war, ist die Wette verloren.

“**Auswahl**” ist der Ausgang eines Sportereignisses, der aus dem Wettangebot ausgewählt wurde und auf den eine Wette platziert wurde.

“**Einzelwette**” ist eine Wette auf den Ausgang eines einzelnen Ereignisses. Gewinne aus einer Einzelwette sind gleich dem Wetteinsatz multipliziert mit der von der Olimp Ltd. angebotenen Quote.

“**Systemwette**” ist eine Wette, die aus mindestens 3 getroffenen Auswahlen besteht. Bei einer Systemwette müssen nicht alle der getroffenen Auswahlen korrekt sein, damit der Spieler gewinnt. Sobald die Anzahl der getroffenen Auswahlen bekannt ist, muss die gewünschte Anzahl an Kombinationen, die aus der Wette hergeleitet werden gemäß der Größe der Variablen gewählt werden, das sind zwei Auswahlen, drei Auswahlen oder vier Auswahlen in jeder Kombination. Der Einsatz wird gleichsam auf alle Kombinationen verteilt und die Gewinne aus einer Systemwette entsprechen der akkumulierten Summe aller erfolgreichen Kombinationen.

## Glossar der angebotenen Quoten

“**1**” bezeichnet die Quote dafür, dass der erstgenannte Spieler oder die erstgenannte Mannschaft das Ereignis gewinnt.

“**2**” bezeichnet die Quote dafür, dass der zweitgenannte Spieler oder die zweitgenannte Mannschaft das Ereignis gewinnt.

“**X**” bezeichnet die Quote dafür, dass das Ereignis unentschieden endet.

“**1X**” bezeichnet die Quote dafür, dass der erstgenannte Spieler oder die erstgenannte Mannschaft entweder das Ereignis gewinnt, oder dass dieses unentschieden endet. Die Wette ist erfolgreich unter der Bedingung, dass der erstgenannte Spieler oder die erstgenannte Mannschaft das Ereignis nicht verliert.

“**X2**” bezeichnet die Quote dafür, dass der zweitgenannte Spieler oder die zweitgenannte Mannschaft entweder das Ereignis gewinnt, oder dass dieses unentschieden endet. Die Wette ist

erfolgreich unter der Bedingung, dass der zweitgenannte Spieler oder die zweitgenannte Mannschaft das Ereignis nicht verliert.

“**12**” bezeichnet die Quote dafür, dass entweder der erst- oder der zweitgenannte Spieler bzw. entweder die erst- oder die zweitgenannte Mannschaft das Ereignis gewinnt. Die Wette ist unter der Bedingung erfolgreich, dass das Ereignis nicht unentschieden endet.

“**Auswärts**” weist darauf hin, dass eine an einem Sportereignis teilnehmende Mannschaft in einem Stadion, einem Ort oder einer Stadt abweichend von der eigenen spielt. Im Wettangebot wird die Auswärtsmannschaft an zweiter Stelle als „2“ aufgeführt.

“**Genaues Ergebnis**” bezeichnet eine Wette, die auf das Endergebnis eines Ereignisses platziert wurde.

“**Halbzeit/Endergebnis**” bezeichnet eine Wette, die auf die Ausgänge sowohl der ersten Halbzeit als auch des Endergebnisses eines Ereignisses platziert wurde. Die möglichen Ausgänge werden als die Namen der Mannschaft bzw. des Spielers oder „Unentschieden“ aufgelistet, zum Beispiel Manchester United/Unentschieden bedeutet eine Wette darauf, dass Manchester United zur Halbzeit führt und das Spiel unentschieden endet. Damit die Wette erfolgreich ist, müssen beide Auswahlen zutreffen.

“**Ausgang des Spielabschnitts**” ermöglicht es dem Spieler, eine Wette auf verschiedene Ausgänge bezugnehmend auf eine bestimmten Spielhälfte, einen Spielabschnitt oder einen Satz, etc. zu platzieren. Angenommene Wetten auf diese Märkte schließen Anzahl der Tore, etc. ebenso ein wie Wetten darauf, ob eine bestimmte Mannschaft oder ein bestimmter Spieler eine gewisse Spielhälfte, einen Spielabschnitt oder einen Satz gewinnen wird.

“**H**” bezeichnet eine Handicap-Wette. Diese werden angeboten, um das Ergebnis des Ereignisses zu bestimmen, nachdem ein Vorteil (in Bezug auf Tore, Punkte, Sätze, etc.) zu Gunsten einer Mannschaft oder eines Spielers hinzugefügt wurde. Die Auswertung dieser Wetten geschieht durch Hinzufügen oder Abziehen (abhängig vom Symbol +/-) des Handicaps von der ausgewählten Mannschaft bzw. dem ausgewählten Spieler.

Auswertung von Wetten mit Asiatischem Handicap – Zwei Ausgänge (“Mannschaft 1 mit Handicap” und “Mannschaft 2 mit Handicap”):

- die Auswahl gewinnt, falls die ausgewählte Mannschaft bzw. der ausgewählte Spieler gewinnt, nachdem das Handicap hinzugefügt wurde;
- die Auswahl verliert, falls die ausgewählte Mannschaft bzw. der ausgewählte Spieler verliert, nachdem das Handicap hinzugefügt wurde;
- die Auswahl wird in Kombi- und Systemwetten als Erstattung ausgewertet, wenn das Ergebnis nach dem Hinzufügen des Handicaps unentschieden ist;

In Fällen in denen der Kunde die Möglichkeit hat auf zwei Handicaps im Rahmen desselben Wetteinsatzes zu wetten, wird die Hälfte des Einsatzes gemäß des Wertes des ersten Handicaps platziert und die zweite Hälfte der Wette gemäß des Wertes des zweiten Handicaps.

Zum Beispiel, eine Wette von 100 platziert auf den Ausgang Mannschaft 1 gewinnt mit Handicap (-1.5; -2) bedeutet, dass der Einsatz zu gleichen Teilen auf die beiden Werte aufgeteilt wird, d. h. in diesem Fall hat der Kunde einen Wetteinsatz von 50 darauf, dass Mannschaft 1 mit einem Handicap von (-1.5) gewinnt und eine weitere Wette von 50 darauf, dass Mannschaft A mit einem Handicap von (-2) gewinnt.

Auswertung von europäischen Handicap-Wetten – Drei Ausgänge („Mannschaft 1 mit Handicap“, „Unentschieden mit Handicap“, und „Mannschaft 2 mit Handicap“):

- die Auswahl gewinnt, wenn die ausgewählte Mannschaft bzw. der ausgewählte Spieler nach Hinzufügen des Handicaps gewinnt;

- die Auswahl verliert, wenn die ausgewählte Mannschaft bzw. der ausgewählte Spieler nach Hinzufügen des Handicaps verliert;

- die Auswahl, dass eine Mannschaft bzw. ein Spieler mit Handicap gewinnt, verliert, wenn das Ergebnis nach Hinzufügen des Handicaps unentschieden ist;

- wenn die Wette auf „Unentschieden mit Handicap“ platziert wurde, wird das Handicap auf die Punkte der ersten Mannschaft bzw. des ersten Spielers angewendet. Wenn das Ergebnis nach Anwendung des Handicaps unentschieden ist, gewinnt die Wette.

Beispiel: Eine Wette ist auf „Unentschieden mit Handicap (-2)“ in dem Spiel „Brasilien – Russland“ platziert. Die Wette gewinnt, wenn Brasilien mit einem Vorsprung von exakt 2 Toren gewinnt. Die Wette verliert, wenn:

i) *Brasilien mit einem jeden anderen Vorsprung gewinnt;*

ii) *das Spiel unentschieden endet;*

iii) *Brasilien das Spiel verliert.*

- Wetten auf europäische Handicap Wettmöglichkeiten können nicht als Erstattung ausgewertet werden: einer der drei Ausgänge gewinnt, während die anderen beiden verlieren.

“**Zuhause**” weist darauf hin, dass eine an einem Sportereignis teilnehmende Mannschaft in ihrem eigenen Stadion, im eigenen Ort bzw. der eigenen Stadt spielt. Im Wettangebot wird die Heimmannschaft an erster Stelle als „1“ aufgeführt.

“**Gesamtzahl**” bietet Quoten auf die Gesamtzahl der Tore, Punkte, Sätze, Spiele oder anderer definierter Variablen an. Um eine Wette zu platzieren, muss der Kunde „Ü“ (Über) oder „U“

(Unter) auswählen, um zu wetten, dass die Anzahl an Toren, Punkten, Sätzen, Spielen, etc. höher oder niedriger sein wird, als der Handicap Wert auf den die Wette platziert ist.

Alle Wetten auf Über/Unter Wettmöglichkeiten werden in Übereinstimmung mit den folgenden Kriterien ausgewertet:

- a. Das Ergebnis wird anhand der regulären Spieldauer gemäß dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen ermittelt, sofern nicht anderweitig im Wettangebot angegeben.
- b. Wenn sich das Ergebnis mit dem Handicap Wert auf den die Wette platziert wurde deckt, ist die Wette weder gewonnen noch verloren und wird erstattet.
- c. Wenn eine Wette auf eine 3-Weg Wettmöglichkeiten „unter – genaues Ergebnis – über“ oder „unter – dazwischen – über“ platziert wird, werden alle Wetten als gewonnen oder verloren, gemäß dem Ergebnis, ausgewertet und Einsätze können nicht erstattet werden.
- d. Wenn Wetten auf die „Gesamtzahl Gerade/Ungerade“ Wettmöglichkeit platziert wurden und das Ergebnis ist Null, werden Wetten auf die „Gerade“ Wettmöglichkeit als gewonnen ausgewertet.
- e. In Fällen, in denen der Kunde die Möglichkeit hat auf zwei Gesamtzahlen gleichzeitig zu wetten, wird die Hälfte des Einsatzes auf den Wert der ersten Gesamtzahl platziert und die zweite Hälfte der Wette auf den Wert der zweiten Gesamtzahl.

Zum Beispiel, wenn ein Wetteinsatz von 100 auf Gesamtzahl Über (2.5; 3) platziert wird, wird der Einsatz in gleichen Teilen auf die beiden Werte verteilt, das bedeutet in diesem Fall, dass der Kunde einen Einsatz von 50 auf Gesamtzahl über (2.5) und weitere 50 auf Gesamtzahl über (3) hat.

## **Allgemeines**

1. Die Olimp Ltd. behält sich das Recht vor, diverse andere Quoten auf Ereignisse anzubieten, über die in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen angegebenen hinaus.
2. Die Olimp Ltd. behält sich das Recht vor, Wetten auf die Ausgänge von Spieltagen oder Turnieren anzubieten. Eine Wette dieser Art verlangt vom Spieler den Ausgang aller gelisteten Ereignisse innerhalb eines bestimmten Wettbewerbs auszuwählen.
3. Regeln die spezifisch den Charakter eines Ereignisses betreffen, müssen in Verbindung mit den Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelesen werden. Im Konfliktfall gehen die spezifischen, den Charakter des Ereignisses betreffenden Regeln vor.

## **Wetten auf Fußball**

4. Die Auswertung einer auf ein Fußballspiel platzierten Wette richtet sich nach dem Ergebnis der regulären Spielzeit inklusive Nachspielzeit, jedoch ohne Verlängerung.
5. In Übereinstimmung mit diesen Bestimmungen, läuft die Nachspielzeit der ersten Halbzeit vom Ende der 45. Spielminute bis zur Halbzeitpause, während die Nachspielzeit der zweiten Halbzeit vom Ende der 90. Spielminute bis zum Schlusspfiff andauert. Die Nachspielzeit in einem Fußballspiel ist die Zeit, die der Schiedsrichter zur regulären

Spielzeit hinzufügt, um unterschiedliche Unterbrechungen wie z. B. Verletzungen oder Auswechslungen auszugleichen.

6. In Übereinstimmung mit diesen Bestimmungen, bezeichnet der Begriff “Verlängerung” in einem Fußballspiel die Zeit, die nach dem Ende der regulären Spielzeit inkl. Nachspielzeit hinzugefügt wird. Verlängerung wird üblicherweise in K.-o.-Spielen gespielt, um den Gewinner eines Spiels zu bestimmen, das mit einem Unentschieden endete, sowie bei Wettbewerben die in Hin- und Rückspiel ausgetragen werden. Die Verlängerung besteht aus zwei Halbzeiten zu je 15 Minuten.
7. Alle Wetten in Bezug auf die Anzahl gelber Karten die in einem Fußballspiel gezeigt werden, schließen rote Karten nicht mit ein. Erhält ein Spieler einen Platzverweis in Form zweier gelber Karten, wird lediglich eine gelbe Karte gezählt. Gelbe Karten die Beteiligten außerhalb des Spielfeldes, d. h. Trainern oder Auswechslenspielern, gezeigt werden, werden nicht gezählt. Gelbe Karten die während der Halbzeitpause, d. h. vom Halbzeitpfeiff des Schiedsrichters bis zum Wiederanpfeiff gezeigt werden, zählen nicht. Ebenso werden gelbe Karten die nach dem Schlusspfeiff gezeigt werden nicht in die Auswertung der Wette einbezogen.
8. Das Platzieren einer Wette auf “Weiterkommen” bedeutet, eine Mannschaft auszuwählen, die sich für die nächste Runde eines Turniers qualifiziert, bezogen auf reguläre Spielzeit, Verlängerung und Elfmeterschießen. Im Falle von mehr als einem gespielten Spiel, wird das Weiterkommen anhand des Gesamtergebnisses aller gespielten Spiele gewertet. Wenn eine Wette auf “Weiterkommen” für das Finale eines Turniers platziert wird, bezieht sich die Wette auf den Gewinner des Turniers und die Wetten werden dementsprechend ausgewertet.
9. Wettangebote auf “Spieler trifft zweifach” oder “Spieler trifft dreifach” verlangen vom Kunden die korrekte Prognose, ob ein bestimmter Spieler genau zwei oder genau drei Tore in einem Spiel erzielt. Eigentore zählen nicht.
10. Wettmöglichkeiten auf individuelle Spieler werden anhand der folgenden Bedingungen ausgewertet:
  - a. Torschütze zu beliebiger Zeit – Eine Wette auf “Torschütze zu beliebiger Zeit” ist eine auf einen individuellen Spieler platzierte Wette, mindestens ein Tor im Spiel zu erzielen. Eigentore zählen nicht. Falls der von Ihnen ausgewählte Spieler zu keinem Zeitpunkt am Spiel teilnimmt, nicht von Beginn an und nicht als Einwechselspieler, werden alle Wetten als ungültig angesehen und erstattet. Wenn der Endstand des Ereignisses 0-0 lautet, sind alle Wetten auf diese Wettmöglichkeit verloren.
  - b. Erster Torschütze – Eine Wette auf “Erster Torschütze” wird auf einen individuellen Spieler platziert, das erste Tor des Spiels zu erzielen. Eigentore zählen nicht. Falls das erste erzielte Tor ein Eigentor ist, werden alle Wetten basierend auf dem Torschützen des zweiten Tores ausgewertet. Falls der von Ihnen ausgewählte Spieler den Platz verlässt, z. B. aufgrund einer Auswechslung, Verletzung oder eines Platzverweises, bevor das erste Tor erzielt wird, sind alle Wetten auf diesen Spieler verloren. In dem Fall, dass der von Ihnen ausgewählte Spieler nicht am Spiel teilnimmt, oder nachdem das erste Tor erzielt wurde eingewechselt wird, werden alle Wetten auf diesen Spieler als ungültig angesehen und erstattet. Wenn das erste Tor von einem Spieler erzielt wird, für den keine Quoten angeboten wurden, sind alle Wetten auf andere Spieler verloren. Wenn

der Endstand des Ereignisses 0-0 lautet, sind alle Wetten auf diese Wettmöglichkeit verloren.

- c. Bei "Spieler Leistung" Wettmöglichkeiten werden Wetten auf die individuelle Gesamtzahl eines Spielers bezogen auf verschiedene Wettmöglichkeiten (erzielte Tore, gelbe Karten, etc.) platziert. Eigentore zählen nicht. Falls der ausgewählte Spieler nicht in der Startaufstellung steht, werden alle Wetten auf den Spieler als ungültig angesehen und erstattet.
11. Eigentore werden bei Wetten auf die Gesamtzahl der Tore innerhalb eines bestimmten Zeitraums eingerechnet und werden der Mannschaft zugeschrieben, für die sie gezählt werden. Alle Wetten werden entsprechend ausgewertet.
  12. Im Falle einer technischen Niederlage, d. h. wenn eine Mannschaft nicht willens oder in der Lage ist an einem Wettbewerb teilzunehmen, werden alle angenommenen Wetten storniert und erstattet. Falls eine technische Niederlage eintritt nachdem das Spiel angefangen hat, werden alle Wetten mit bis dahin, dem Zeitpunkt der Unterbrechung, unzweifelhaftem Ausgang entsprechend ausgewertet.
  13. «Erstes Tor», «Nächstes Tor», «Art der Torerzielung» - es ist notwendig vorauszusagen, wie das Tor erzielt wird. Wetten werden in Übereinstimmung mit den folgenden Kriterien ausgewertet:
    - a. Eigentor – die Wette gewinnt, wenn das Tor offiziell als Eigentor geführt wird.
    - b. Freistoß – die Wette gewinnt, wenn das Tor als direkter Freistoß durch den Freistoßschützen oder als direkter Eckball durch den Eckballschützen erzielt wird.
    - c. Strafstoß – die Wette gewinnt, wenn das Tor als direkter Strafstoß vom Strafstoßschützen erzielt wird.
    - d. Kopfball – die Wette gewinnt, wenn das Tor per Kopf erzielt wird. Kopfballeigentore zählen nicht.
    - e. Schuss – die Wette gewinnt, wenn das Tor per Schuss erzielt wird und nicht als direkter Freistoß, Eckball oder Strafstoß gefallen ist und kein Eigentor war. Jedes Tor, das diese Kriterien erfüllt und mit einem beliebigen Körperteil abgesehen vom Kopf erzielt wurde, gilt als durch Schuss erzielt.
    - f. Kein Tor – die Wette gewinnt, wenn ein erstes oder nächstes Tor (je nach Anwendbarkeit) nicht erzielt wird.
  14. Eine Wette auf "Torschützenkönig des Turniers", beinhaltet es vorauszusagen, welcher Spieler die meisten Tore im Rahmen eines bestimmten Turnieres erzielt. Tore, die während Verlängerungen erzielt werden, zählen. Tore, die während Elfmeterschießen erzielt werden, zählen nicht. Wenn der ausgewählte Spieler nicht an dem Turnier teilnimmt, wird die Wette als ungültig angesehen und erstattet. Falls mehr als ein Spieler die meisten Tore des jeweiligen Turniers erzielt, wird der Gewinner in Übereinstimmung mit den vom Veranstalter des Ereignisses angewandten Kriterien bestimmt.
  15. Alle auf Fußball akzeptierten Wetten basieren darauf, dass das Ereignis aus zwei Halbzeiten zu je 45 Minuten zuzüglich Nachspielzeit besteht, sofern nicht anderweitig im Wettangebot angegeben. In dem Fall, dass das Format des Ereignisses oder des Turniers geändert wird, werden alle Wetten als ungültig angesehen und erstattet.

16. Wenn eine Wette auf "Gewinnen nach Rückstand" platziert wird, wird diese als gewonnen ausgewertet, wenn die ausgewählte Mannschaft nach einem Rückstand das Spiel noch gewinnt. In dem Fall, dass keine Tore erzielt werden oder das Ereignis unentschieden endet, werden die Wetten als verloren ausgewertet.
17. Eine Wette, die auf die erste Verwarnung (gelbe Karte) im Spiel platziert wird, bezieht sich auf die Mannschaft, die der als erstes verwarnte Spieler repräsentiert. Rote Karten werden nicht gezählt. In dem Fall, dass mindestens je ein Spieler beider Mannschaften gleichzeitig die erste Verwarnung erhält, oder wenn in dem Spiel überhaupt keine Verwarnungen auftreten, gelten alle Wetten als ungültig.
18. Falls beide Mannschaften ihre erste Auswechslung(en) gleichzeitig (gemäß offiziellem Spielbericht) durchführen, werden alle Wetten auf "Mannschaft mit der ersten Auswechslung" als ungültig angesehen und erstattet. Falls im Spiel keine Auswechslung stattfindet, werden alle Wetten auf diese Wettmöglichkeit als ungültig angesehen und erstattet. Eine Wette auf "Zeitpunkt der ersten Auswechslung" kann mit Einsätzen auf die erste Spielhälfte, die Halbzeitpause oder die zweite Spielhälfte versehen werden. Falls im Spiel keine Auswechslung stattfindet, werden alle Wetten auf diese Wettmöglichkeit als ungültig angesehen und erstattet. Falls (gemäß offiziellem Spielbericht) die erste Auswechslung in der 46. Minute vorgenommen wird, wird dies als Auswechslung während der Halbzeitpause angesehen und entsprechend werden die Wetten ausgewertet.
19. Ein Pfosten- und/oder Lattentreffer wird dann als stattgefunden angesehen, wenn der Ball nach dem Kontakt mit dem Pfosten und/oder der Latte im Spiel bleibt. Ein Pfosten- und/oder Lattentreffer wird in den folgenden Situationen nicht als stattgefunden angesehen:
  - a. Das Spiel wurde vor dem Kontakt des Balles mit dem Pfosten bzw. der Latte aus beliebigem Grund unterbrochen, inklusive (aber nicht ausschließlich) wegen eines Fouls, Abseits, etc.
  - b. Der Ball gerät nach dem Pfosten-/Lattentreffer aus dem Spiel für einen nachfolgenden Eckball, Abstoß oder Einwurf, oder der Ball gerät nach dem Pfosten-/Lattentreffer unverzüglich über die Torlinie (d. h. nach dem Kontakt mit dem Pfosten bzw. der Latte hatte der Ball keinen Kontakt mit einem Spieler oder dem Schiedsrichter, bevor er die Torlinie überquerte).
20. Für Wetten, die auf "Welches Ereignis passiert früher" wie z. B.: Gelbe Karte bevor Tor, Gelbe Karte bevor Auswechslung, Gelbe Karte bevor Eckball, Gelbe Karte bevor Abseits, Tor bevor Auswechslung, Abseits bevor Tor, Eckball bevor Tor, etc. platziert werden, wird die Wette darauf platziert, welches der Ereignisse vor dem jeweils anderen im Spiel vorkommt. Falls eines oder mehrere der Ereignisse nicht vorkommen, werden Wetten in Übereinstimmung mit den folgenden Regeln ausgewertet:
  - a. Wenn nur das erstgenannte Ereignis stattfindet, werden alle Wetten auf "Ja" als gewonnen und alle Wetten auf "Nein" als verloren ausgewertet.
  - b. Wenn nur das zweitgenannte Ereignis stattfindet, werden alle Wetten auf "Ja" als verloren und alle Wetten auf "Nein" als gewonnen ausgewertet.
  - c. Wenn keines der Ereignisse stattfindet, werden alle Wetten auf "Ja" als verloren und alle Wetten auf "Nein" als gewonnen ausgewertet.
21. Bei der Wettmöglichkeit "Spieler erhält eine Gelbe/Rote Karte" werden Wetten darauf platziert, ob ein Spieler eine gelbe oder rote Karte während des Spiels erhält, oder nicht. Die Spieler müssen in dem Moment wenn die Karte gezeigt wird auf dem Spielfeld sein

(keine Ersatzspieler), damit die Karte für die Auswertung der Wette zählt. Wenn der ausgewählte Spieler nicht in der Startaufstellung steht, werden alle auf ihn abgeschlossenen Wetten als ungültig angesehen und erstattet.

22. Beim Platzieren einer Wette auf die "Gesamtzahl der Karten" Wettmöglichkeit wird eine Gelbe Karte als 1 Karte und eine Rote Karte als 2 Karten gezählt. Eine zweite Gelbe Karte für denselben Spieler, die zum Zeigen einer Roten Karte führt, wird nicht gezählt. Die maximale Anzahl an Karten, die von ein und demselben Spieler angehäuft werden können, ist 3 (1 Karte für eine Gelbe Karte und 2 Karten für eine Rote Karte).
23. Beim Platzieren einer Wette auf die "Gesamtzahl der Kartenpunkte" Wettmöglichkeit wird eine Gelbe Karte als 10 Punkte und eine Rote Karte als 25 Punkte gezählt. Eine zweite Gelbe Karte für denselben Spieler, die zum Zeigen einer Roten Karte führt, wird nicht gezählt. Die maximale Anzahl an Kartenpunkten, die von ein und demselben Spieler angehäuft werden können, ist 35 (10 Punkte für eine Gelbe Karte und 25 Punkte für eine Rote Karte).
24. Wetten auf die "Gesamtzahl der Karten" und "Gesamtzahl der Kartenpunkte" Wettmöglichkeiten werden in Übereinstimmung mit allen verfügbaren Hinweisen auf während der regulären Spielzeit gezeigte Karten (90 Minuten zuzüglich Nachspielzeit) ausgewertet. Karten die während der Halbzeit, nach dem Schlusspfiff oder während einer Verlängerung gezeigt werden, werden für die Wettauswertung nicht berücksichtigt. Alle Karten, die Personen gezeigt werden, die nicht direkt am Spielgeschehen beteiligt sind, wie z. B. Auswechselspieler, bereits ausgewechselte Spieler und nicht am Spiel teilnehmendes Personal, werden für die Wettauswertung nicht berücksichtigt.

### **Wetten auf Virtuelle Fußball Liga**

25. Die Ergebnisse der Virtuellen Fußball Liga werden durch erweiterte künstliche Intelligenz bestimmt, ohne menschlichen Einfluss und ohne Einfluss durch die von den Spielern platzierten Wetten.
26. Die Auswertung aller Wetten auf die Virtuelle Fußball Liga wird anhand der Ergebnisse der Ereignisse bestimmt, festgestellt wie in Klausel 22 festgelegt. Falls das auf der Internetseite angezeigte Ergebnis, aus welchem Grund auch immer, von dem auf dem Server der Olimp Ltd. registrierten Ergebnis abweicht, wird das Ergebnis auf dem Server der Olimp Ltd. als das offizielle Ergebnis betrachtet und Wetten werden in Übereinstimmung mit diesem Ergebnis ausgewertet.

### **Wetten auf Eishockey**

27. Alle Wetten auf Eishockey Wettbewerbe werden anhand der Ergebnisse nach regulärer Spielzeit ausgewertet. Sofern nicht anders angegeben, zählt die Verlängerung nicht zur regulären Spielzeit.
28. Jede Wette auf die Toranzahl eines Spielers wird in Übereinstimmung mit dem „Tor und Pass“ System ausgewertet. Beim Auswerten der Wette wird die Verlängerung einbezogen, jedoch nicht das Penalty-Schießen. Falls der Spieler nicht an dem Spiel teilnimmt, wird die Wette annulliert und erstattet.



29. Die Olimp Ltd. akzeptiert Wetten auf die Gesamtzahl der Torschüsse sowie auf die Summe der gegebenen Strafzeiten. Strafzeiten werden in Minuten berechnet, bezugnehmend auf die Zeit, die Spieler außerhalb des Spiel verbracht haben, aufgrund der Entscheidung des Schiedsrichters, diese vorübergehend des Spiels zu verweisen.

### **Wetten auf Tennis**

30. Falls eine Bestimmung des Ereignisses geändert wird, zum Beispiel wenn auf zwei Gewinnsätze gespielt wird statt wie ursprünglich geplant auf drei Gewinnsätze, wird die Wette annulliert und erstattet. Dies gilt mit Ausnahme von Wetten auf den Gewinner der Begegnung, diese werden unabhängig von der Anzahl der gespielten Sätze ausgewertet.
31. Wenn eine Wette auf zwei gegnerische Mannschaften platziert wurde, wird diese unabhängig jedweder Spielerwechsel als gültig angesehen. Wird ein Spieler, der im Wettangebot als am Ereignis teilnehmend aufgeführt war, in einem Doppelspiel ersetzt, wird die Wette annulliert und erstattet. Wird ein Spieler, der im Wettangebot nicht als teilnehmend aufgeführt war ersetzt, wird die Wette als gültig angesehen und anhand des Ergebnisses ausgewertet.
32. Jede auf Tennis platzierte Wette beinhaltet das unstrittige Einverständnis des Spielers, dass jeder auf Grundlage des spezifischen Untergrunds auf dem das Tennisspiel gespielt wird auftretende Fehler kein Grund für eine Annullierung der Wette darstellt.
33. Wenn ein Spieler aus beliebigem Grund nicht dazu in der Lage ist, ein Spiel zu beenden, zum Beispiel aufgrund einer Verletzung, werden alle Wetten die nicht ausgewertet werden können als ungültig angesehen und erstattet. Angenommen der erste Satz wurde beendet, werden alle Wetten die darauf platziert wurden, dass der führende Spieler das Ereignis gewinnt anhand des Ergebnisses ausgewertet.
34. Wenn ein Tennis Ereignis aus beliebigem Grund und zeitlich unbegrenzt unterbrochen, verspätet und/oder verschoben wird, werden alle auf den Ausgang des Ereignisses platzierten Wetten als gültig angesehen, bis das Turnier im Rahmen dessen das Ereignis gespielt wird beendet wurde.
35. Handicap (H) und Total (Tot) Wetten werden durch Spiele spezifiziert. Ein Tie-Break wird als ein Spiel gezählt (z. B. ein Spielstand des ersten Satzes 7-6 wird als eine Summe von 13 Spielen gezählt). Ein Match-Tie-Break wird als ein Satz bestehend aus einem Spiel gezählt.
36. Alle Wetten auf das „nächste Spiel“ werden annulliert und erstattet, falls statt einem nächsten Spiel ein Tie-Break oder Match-Tie-Break gespielt wird.
37. Der Beginn eines Tennisspiels ist der erste Punkt im ersten Spiel des ersten Satzes.

### **Wetten auf Virtuelle Tennis Open**

38. Die Ergebnisse der Virtuellen Tennis Open (VTO) werden durch erweiterte künstliche Intelligenz bestimmt, ohne menschlichen Einfluss und ohne Einfluss durch die von den Spielern platzierten Wetten.
39. Die Auswertung aller Wetten, die auf die VTO platziert werden wird anhand des Ausgangs der Ereignisse wie in der Klausel 35 beschrieben bestimmt. Falls das auf der Internetseite angezeigte Ergebnis, aus welchem Grund auch immer, von dem auf dem Server der Olimp Ltd. registrierten Ergebnis abweicht, wird das Ergebnis auf dem Server

- der Olimp Ltd. als das offizielle Ergebnis betrachtet und Wetten werden in Übereinstimmung mit diesem Ergebnis ausgewertet.
40. Die VTO ist in zwei andauernd laufende Knock-Out-Turniere aufgeteilt, eines auf Gras (World Grand Finals) und eines auf Hartplatz (Virtual Challenge Cup), die parallel laufen.
  41. Jedes Knock-Out-Turnier wird wie untenstehend in vier Runden aufgeteilt:
    - a. "Achtelfinale" – acht Spiele werden in dieser Runde gespielt und 16 Spieler nehmen teil;
    - b. "Viertelfinale" – vier Spiele werden in dieser Runde gespielt und 8 Spieler nehmen teil;
    - c. "Halbfinale" – zwei Spiele werden in dieser Runde gespielt und 4 Spieler nehmen teil; und
    - d. "Finale" – ein Spiel wird in dieser Runde gespielt und 2 Spieler nehmen teil.
  42. Jedes Spiel besteht aus drei Sätzen und der Gewinner wird anhand zweier Gewinnsätze bestimmt.
  43. Die VTO wechselt zwischen World Grand Finals und Virtual Challenge Cup Runde für Runde.
  44. Wetten können auf die folgenden Ausgänge platziert werden:
    1. Spiel Wetten:
      - a. Gewinner
      - b. Gesamtzahl der Spiele (Über/Unter)
      - c. Satzwetten
    2. Wetten auf den ersten Satz:
      - a. Gewinner von Satz 1
      - b. Gesamtzahl der Spiele in Satz 1
      - c. Spiele in Satz 1 (ungerade/gerade)
      - d. Korrektes Ergebnis von Satz 1
    3. Wetten auf das erste Spiel:
      - a. Gewinner des ersten Spiels
      - b. Korrektes Ergebnis von Spiel 1
  45. Das Wetten ist nur bis zu zehn (10) Sekunden vor dem Start des Spiels, des Satzes oder der Begegnung, abhängig von der gewählten Wettoption, erlaubt.
  46. Verbindungsabbruch, Kommunikationsfehler, Browserfehler, ein geschlossenes Fenster und andere technische Fehler sind keine Grundlage für die Annullierung von Wetten, da diese weder Einfluss auf den Verlauf des VTO Spiels haben, noch auf sein Ergebnis, noch auf die Wettabrechnung. Verzögerungen bei der Übertragung von VTO Spielen stellen keinen Grund zum Annullieren von Wetten dar.
  47. Der Spieler ist für die korrekte Auswahl der Wetten verantwortlich. Wetten auf die VTO können nicht geändert oder annulliert werden.

### **Wetten auf Baseball**

48. Verlängerung wird einbezogen, sobald eine Wette auf ein Baseball Spiel ausgewertet wird.

49. Wenn ein Baseball Spiel abgesagt wird, werden alle Wetten annulliert und erstattet.
50. Wenn ein Spiel unterbrochen wird, werden alle Wetten auf unvollständige Innings annulliert und erstattet.

### **Wetten auf Basketball und American Football**

51. Wetten auf Basketball und American Football werden basierend auf den Ergebnissen inklusive Verlängerung, sofern gespielt, ausgewertet, sofern nicht anderweitig im Wettangebot angegeben. Alle Wetten darauf, dass das Endergebnis unentschieden ist, werden anhand des Ergebnisses der regulären Spielzeit ausgewertet. Mit der Maßgabe, dass alle anderen Wetten inklusive Verlängerung ausgewertet werden sollen, sofern nicht anderweitig im Wettangebot angegeben.
52. Wenn eine Wette auf die Wettmöglichkeit „Punktzahl höchste/niedrigste je Viertel“ platziert wurde und zwei oder mehr Viertel die identische höchste/niedrigste Punktzahl aufweisen, ist dies kein Grund die Wette zu annullieren. Unter diesen Umständen werden die Wetten gemäß der Punktzahl ausgewertet.
53. In dem Fall, dass zwei oder mehrere Viertel mit der gleichen höchsten Punktzahl enden, werden Wetten auf "Gleichstand" innerhalb der Wettmöglichkeit "Viertel mit der höchsten Punktzahl" als gewonnen angesehen. Alle anderen Wetten innerhalb dieser Wettmöglichkeit oder darauf, dass ein anderes Viertel dasjenige mit der höchsten Punktzahl sei, werden als verloren ausgewertet.
54. Falls beide Hälften mit derselben höchsten Punktzahl enden, werden Wetten auf „Gleichstand“ innerhalb der „Hälfte mit der höchsten Punktzahl“ Wettmöglichkeit als gewonnen angesehen. Alle anderen Wetten innerhalb dieser Wettmöglichkeit werden als verloren ausgewertet.

### **Wetten auf Formel 1 und anderen Rennsport**

55. Die Aufwärmrunde wird als Teil des Rennens angesehen.
56. Im Falle von Kopf-an-Kopf Wetten, falls beide Fahrer das Rennen nicht beenden, wird der Gewinner danach bestimmt, welcher Fahrer vor dem Ausscheiden mehr Runden absolviert hat. Falls die Anzahl der absolvierten Runden gleich ist, wird die Wette annulliert und erstattet.
57. Endplatzierungen werden anhand offizieller Resultate ermittelt, d. h. anhand der Ergebnisse, Trophäen, Medaillen, Ansteckern und Preisen, die umgehend nach dem Abschluss des Rennens verliehen werden. Alle nachfolgenden Disqualifikationen oder Veränderungen am Rennergebnis werden nicht in die Wettbewertung einbezogen.
58. Alle Kontroversen werden anhand der Präsentation auf dem Podium und der nachfolgenden Siegerehrung ausgewertet.
59. Wenn ein Rennen über mehrere Etappen ausgetragen wird, selbst an unterschiedlichen Tagen, wird der Gesamtsieger des Wettbewerbs als Sieger beim Auswerten der Wetten angesehen.

### **Wetten auf Bandy**

60. Wetten auf Bandy werden nur für den Ausgang nach regulärer Spielzeit angenommen, sofern nicht anderweitig angegeben.
61. Falls, aus beliebigem Grund, die reguläre Spielzeit eines Spiels nicht beendet wird, werden alle Wetten erstattet.

### **Wetten auf Biathlon, Ski, Ski Alpin und Skispringen**

62. Endplatzierungen werden anhand der offiziellen Resultate, die unverzüglich nach dem Rennen auf der offiziellen Internetseite des Wettbewerbs veröffentlicht werden, festgelegt. Alle nachfolgenden Disqualifikationen oder Veränderungen am Rennergebnis werden nicht in die Wettauswertung einbezogen.
63. Kopf-an-Kopf Wetten werden in Paaren angeboten und verlangen vom Kunden vorauszusagen, welcher Teilnehmer oder welche Mannschaft ein besseres Endergebnis erreicht. Wenn zwei Teilnehmer oder Mannschaften auf dem selben Platz beenden, wird die Wette als ungültig angesehen und erstattet. Falls beide Teilnehmer während unterschiedlicher Etappen aufgeben, werden die Wetten auf Grundlage der Etappe ausgewertet, während derer die Aufgabe stattfindet.
64. Für Wetten, die auf die Wettmöglichkeit „Gewinner“ platziert werden, wird als Gewinner derjenige Teilnehmer oder diejenige Mannschaft angesehen, die auf dem ersten Platz des Endergebnisses steht. Wenn der ausgewählte Teilnehmer an keiner Etappe des Wettbewerbs, inklusive Qualifikationsrunden, teilnimmt, werden auf diesen Teilnehmer platzierte Wetten als ungültig angesehen und erstattet. Wenn ein Teilnehmer an dem Wettbewerb an einer beliebigen Etappe teilnimmt, diese aber nicht abschließt, werden alle Wetten auf diesen Teilnehmer als verloren ausgewertet.

### **Wetten auf Rugby League und Rugby Union**

65. Alle Wetten werden nach 80 Minuten Spielzeit ausgewertet. Jedwede Verlängerung beeinflusst die Auswertung der Wetten nicht, sofern eine solche Wette sich nicht auf die Wettmöglichkeit der Verlängerung bezieht.
66. Wenn Quoten für Gesamtsieger- und Handicap-Wetten gleichermaßen vorhanden sind, werden alle Wetten anhand der Quote für die Gesamtsieger-Wette ausgewertet, sofern nicht die Handicap-Quote speziell ausgewählt wurde. Jedoch, wo nur Handicap-Wetten verfügbar sind, werden alle Wetten auf Grundlage der angepriesenen Handicap-Quote und der entsprechenden Bedingungen ausgewertet.
67. Wenn ein Spiel entweder vor dem Beginn oder vor dem Ende der zweiten Hälfte aufgegeben wird, werden alle Wetten annulliert, ausgenommen derer Wetten deren Ausgang bereits zweifelsfrei bestimmt werden konnte, z. B. erster ausgeführter Versuch, falls ein Versucht ausgeführt wurde.
68. Für die Wettmöglichkeit „erster Versuch im Spiel / per Mannschaft“ werden Strafversuche ignoriert, zum Zwecke der Wetten auf den „ersten Versuch“.
69. Für die Wettmöglichkeit „jederzeitiger Versuch“, werden alle Wetten als ungültig angesehen, die auf Spieler platziert wurden, die am Spiel nicht teilnehmen.
70. Wenn ein Spiel verschoben und innerhalb von 24 Stunden vom ursprünglichen Startzeitpunkt her neu angesetzt wird, bleiben alle Wetten auf dieses Spiel bestehen. Falls ein Spiel nicht mehr an der angepriesenen Spielstätte ausgetragen wird, bleiben alle

Wetten unter der Voraussetzung bestehen, dass die Austragung nicht auf die Spielstätte des Gegners verlegt wurde (oder bei internationalen Ereignissen unter der Voraussetzung, dass der Austragungsort im selben Land verbleibt).

## **Wetten auf Cricket**

71. Wetten werden anhand des offiziellen Ergebnisses ausgewertet. Alle Wetten auf ein Spiel sind ungültig, wenn dieses offiziell als “no result” gewertet wird. Wenn ein Spiel von externen Faktoren beeinflusst wird (wie zum Beispiel dem Wetter) aber nicht als “no result” gewertet wird, werden die Wetten basierend auf den offiziellen Wettbewerbsregeln des Verbandes ausgewertet (dies schließt Spiele mit ein, deren Ergebnis anhand der Duckworth-Lewis Methode bestimmt wird, oder solche in denen die vorgegebene Overzahl reduziert wird).
72. Wenn ein Spiel unentschieden endet und die Olimp Ltd. keine Quoten für ein Unentschieden angegeben hat und die offiziellen Wettbewerbsregeln keinen Gewinner erklären, werden alle Wetten auf den Gewinner des Spiels annulliert.
73. Wenn ein Spiel verschoben und innerhalb von vierundzwanzig (24) Stunden neu angesetzt wird, bleiben die Wetten auf das Spiel bestehen, sofern sie nicht im gegenseitigen Einverständnis annulliert werden. Wenn ein Wiederholungsspiel nicht innerhalb von vierundzwanzig (24) Stunden nach der ursprünglichen Startzeit stattfindet, werden alle Wetten auf das ursprüngliche Spiel ungültig.
74. Wenn eine Serie aus beliebigem Grund aufgegeben wird, bevor die vorgegebene Anzahl an Spielen stattgefunden hat, oder wenn die vorgegebene Anzahl an Spielen aufgrund der Wetterbedingungen gekürzt wird, oder aus anderen Gründen, wird die Mannschaft die in Führung liegt um das letzte in der Serie gespielte Spiel zu gewinnen, aus Auswertungsgründen zum Sieger erklärt. Jedoch werden Wetten auf das korrekte Ergebnis der Serie ungültig. Wenn eine Serie aus beliebigem Grund aufgegeben wird, bevor die vorgegebene Anzahl an Spielen stattgefunden hat, werden Wetten, die nach dem letzten beendeten Spiel platziert wurden ungültig.
75. Das Ergebnis der „Method of Next Dismissal“ Wettmöglichkeit wird durch die Methode des nächsten Dismissal der schlagenden Mannschaft ermittelt. Wenn einer der Schlagmänner aus beliebigem Grund aufgibt, nachdem Ihre Wette platziert wurde, dann wird die Wette für das nächste Dismissal ausgewertet. Wenn kein weiteres Dismissal mehr stattfindet, nachdem die Wette platziert wurde und bevor die Innings schließen, wird Ihre Wette ungültig.
76. Das Ergebnis der „Fall of Next Wicket“ Wettmöglichkeit wird ermittelt durch die gesamten Innings, die eine Mannschaft zum Ende des genannten Wicket serzielt hat, zum Beispiel dem 5. Wicket. Wenn einer der Schlagmänner aus beliebigem Grund aufgibt, wird die Wette zum Ende des nächsten Wickets ausgewertet. Wenn kein Dismissal stattfindet bevor die Innings schließen, aufgrund der Mannschaft die ihr Ziel erklärt oder erreicht, dann werden die Wetten auf Grundlage der Gesamtzahl der Inning Runs zum Zeitpunkt des Schließens der Innings ausgewertet. Wenn das Schließen der Innings aufgrund von schlechtem Wetter erfolgt, werden die Ergebnisse ungültig, sofern sie nicht schon ausgewertet wurden.

77. Das Ergebnis der Wettmöglichkeit „Top Schlagmann“ wird anhand des Schlagmanns mit der höchsten individuellen Punktzahl in einem einzelnen Inning festgelegt. Wetten auf diese Wettmöglichkeit für Testspiele greifen nur für die ersten Innings der Mannschaften.
78. Wenn ein Schlagmann aufgibt und sein Inning nicht fortsetzt, bleibt seine Punktzahl bestehen. Wetten, die auf Spieler abgegeben wurden die nicht in der Startaufstellung stehen, werden ungültig. Wetten auf Spieler, die Teil der Startaufstellung sind, unabhängig davon ob sie schlagen oder nicht, bleiben bestehen. Wenn zwei oder mehr Spieler die Position des “Top Schlagmann” teilen, werden alle Wetten auf diese zwei (2) Spieler ungültig, Wetten auf andere Spieler verlieren.
79. Top Schlagmann Wetten werden ungültig, wenn in den Innings wie folgt nicht genug gespielt wurde:
- In Testspielen werden “Top Schlagmann” Wetten ungültig, wenn weniger als 50 Overs in den Innings gebowlt wurden und die Mannschaft nicht ausruft und nicht “all out” ist;
  - In Ein-Tages-Spielen (ausschließlich Twenty20 Spiele) werden “Top Schlagmann” Wetten ungültig, wenn weniger als zwanzig (20) Overs in den Innings gebowlt werden und die Mannschaft nicht “all out” ist und nicht das Ziel zum Gewinnen des Spiels erreicht hat; und
  - In Twenty20 Spielen werden “Top Schlagmann” Wetten ungültig, wenn weniger als fünf Overs in den Innings gebowlt werden und die Mannschaft nicht “all out” ist und nicht das Ziel zum Gewinnen des Spiels erreicht hat.
80. Für Wetten auf eine “Schlagmann Runs” Wettmöglichkeit zählen nur diejenigen Runs, die dem benannten Schlagmann zugeordnet werden. Extras (z. B. wides, no-balls, leg-byes, etc.) die während der Dauer der Innings des Schlagmanns auftreten, zählen nicht als von diesem Schlagmann angesammelte Runs. Wenn ein Schlagmann verletzt aufgibt, aber später zum Schlagen zurückkehrt, wird die Gesamtzahl der Runs, die durch diesen Schlagmann während der Innings erzielt wurden, zum Endergebnis. Wenn ein Schlagmann verletzt aufgibt und nicht während dieser Innings wieder zurückkehrt um zu schlagen, wird die vor der Verletzung erzielte Punktzahl zum Endergebnis.
81. In Limited-Overs Spielen werden, sofern die Auswertung nicht schon stattgefunden hat, Schlagmann Runs Wetten und Innings Runs Wetten ungültig, wenn das Spiel um eine beliebige Anzahl von Overs im Vergleich zur ursprünglich geplanten Dauer gekürzt wird. In Testspielen werden Wetten auf Schlagmann Runs und Innings Runs unabhängig von der Länge der Innings ausgewertet.
82. Wetten auf die “Most Team Sixes” Wettmöglichkeit werden ungültig, sofern kein offizielles Ergebnis vorliegt mit Ausnahme von ‘no result’.
83. Für Spieler Kopf-an-Kopf Wetten (Matchbet), sowohl in Limited-Overs als auch in Testspielen, müssen beide Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt des Spiels auf dem crease sein, damit die Wetten bestehen bleiben. Derjenige der beiden in der Wette involvierten Spieler, der die meisten Runs im Spiel erzielt, wird zum Sieger erklärt. In dem Fall, dass beide Spieler dieselbe Anzahl Runs erzielen, wird die Wette ungültig.
84. In Limited-Overs Spielen, sofern die Auswertung nicht bereits stattgefunden hat, werden Player Match Wetten ungültig, wenn das Spiel um eine beliebige Anzahl Overs im Vergleich zur ursprünglich geplanten Dauer gekürzt wird. In Testspielen bleiben Player Match Wetten unabhängig von der Länge der Innings bestehen.

## **Wetten auf Darts**

85. Wenn ein Spieler ein Spiel nicht beginnt (d. h. keine Darts werden geworfen), werden alle Wetten auf dieses Spiel ungültig.
86. Wenn ein Spiel beginnt (mindestens ein Darts wurde geworfen), aber nicht beendet wird, wird der Spieler, der in die nächste Runde einzieht zum Gewinner erklärt und alle anderen Wetten auf das Spiel werden ungültig.
87. Highest Checkout Wetten werden, wenn das Ergebnis unentschieden ist, ungültig.

## **Wetten auf Snooker**

88. Der Beginn eines Snooker Spiels ist auf das Break des ersten Frames festgelegt, selbst wenn ein anschließendes Re-Rack im ersten Frame entsteht. Alle Frames die aufgrund der Verspätung eines Spielers als verloren erklärt werden, zählen zum Zweck des korrekten Spielstandwettens.
89. Wenn es ein Spieler versäumt, ein Turnier oder Spiel anzutreten, werden alle Wetten auf diesen Spieler oder auf Spiele in die er eingebunden ist ungültig.
90. Im Falle eines Re-Rack bleiben Wetten die vor dem Beginn des Frames platziert wurden für alle Wettmöglichkeiten bestehen, für die noch kein Ergebnis festgestellt wurde, sie werden ausgewertet, sobald ein Ergebnis festgestellt wird. Punkte, die in dem neu aufgesetzten Frame vor dem Re-Rack erzielt wurden, werden nicht übernommen. Wetten die nach dem Break des Frames (und nach eines jedweden vorherigen Re-Racks), aber vor dem Re-Rack platziert wurden, werden ungültig.
91. Bezüglich der Wettmöglichkeiten auf korrekte Frame Ergebnisse und die Gesamtzahl der Frames gilt, wenn ein Spiel beendet wird ohne das ein Spieler ausreichend Frames gewinnt um das Spiel zu gewinnen, basierend auf der geplanten Zahl der Frames, zum Beispiel wegen Aufgabe oder Ausschlusses eines Spielers während des Spiels, werden alle Wetten auf korrekte Frame Ergebnisse und die Gesamtzahl der Frames ungültig.
92. Für Wettmöglichkeiten auf die Farbe der ersten eingelochten Kugel, werden Kugeln die als Free Ball oder Foul-Stoß eingelocht werden ignoriert. Die Farbe muss entweder gelb, grün, braun, blau, rosa oder schwarz sein.
93. Zum Zwecke des Wettens auf das Spiel, wird im Falle des Aufgebens oder der Disqualifikation eines Spielers nach dem Beginn des Spiels, derjenige zum Gewinner erklärt, der in die nächste Runde einzieht. Alle anderen Wettmöglichkeiten (z. B. Wetten auf das korrekte Ergebnis, Handicaps, etc.) werden ungültig.

## **Wetten auf Virtuelle Pferderennen**

94. Die Ergebnisse der Virtuellen Pferderennen werden durch erweiterte künstliche Intelligenz bestimmt, ohne menschlichen Einfluss und ohne Einfluss durch die von den Spielern platzierten Wetten.
95. Das Spiel ist in Renntage aufgeteilt, wobei jeder Renntag neun Rennen auf der selben Strecke abdeckt.
96. Renntage werden fortwährend generiert – ein neuer beginnt sobald der jetzige beendet ist. Jeder Renntag dauert in etwa 45 Minuten.

97. Jedes Rennen dauert in etwa 3-5 Minuten, abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Pferde (8, 10 oder 12 Pferde) und der Renndistanz. Ein neues Rennen beginnt im Durchschnitt alle 3 Minuten.
98. Jedes Rennen ist aufgeteilt in die Abschnitte "Rennbeginn" (15 Sekunden), "Vorstellung der Pferde" (6 Sekunden pro Pferd), "Wettende" (10 Sekunden), "Rennen" (70-160 Sekunden, abhängig von der Renndistanz) und "Rennende" (10 Sekunden).
99. Am Anfang und dem Ende eines Renntages gibt es auch einen "Beginn des Renntages" und einen "Ende des Renntages" Abschnitt (jeweils 30 Sekunden).
100. Die folgenden Wetten werden für Virtuelle Pferderennen angeboten:
- "Win" – Eine Wette auf ein Pferd, dass dieses das Rennen gewinnt. Ihr Pferd muss auf dem ersten Platz beenden, damit die Wette gewinnt.
  - "Lay Win" – Eine Wette auf ein Pferd, dass dieses das Rennen nicht gewinnt. Ihr Pferd darf nicht auf dem ersten Platz beenden, damit die Wette gewinnt.
  - "Place" – Eine Wette auf ein Pferd, dass dieses auf dem ersten, zweiten oder dritten Platz beendet. Ihr Pferd muss auf den ersten drei Plätzen beenden, damit die Wette gewinnt.
  - "Lay Place" – Eine Wette auf ein Pferd, dass dieses nicht auf dem ersten, zweiten oder dritten Platz beendet. Ihr Pferd darf nicht auf den ersten drei Plätzen beenden, damit die Wette gewinnt.
  - "Forecast" – Eine Wette auf zwei Pferde, dass diese auf dem ersten und zweiten Platz in der richtigen Reihenfolge beenden. Ihre Pferde müssen auf dem ersten und zweiten Platz in der richtigen Reihenfolge beenden, damit die Wette gewinnt.
  - "Dual Forecast" – Eine Wette auf zwei Pferde, dass diese auf dem ersten und zweiten Platz in beliebiger Reihenfolge beenden. Solange Ihre beiden ausgewählten Pferde auf den ersten beiden Plätzen beenden, gewinnt die Wette. Wenn eines (oder beide) Pferde außerhalb der ersten beiden Plätze beenden, ist die Wette verloren.
  - "Tricast" – Eine Wette auf drei Pferde, dass diese auf dem ersten, zweiten und dritten Platz in der richtigen Reihenfolge beenden. Ihre Pferde müssen auf dem ersten, zweiten und dritten Platz in der richtigen Reihenfolge beenden, damit die Wette gewinnt.
  - "Combination Tricast" – Eine Wette auf drei Pferde, dass diese auf dem ersten, zweiten und dritten Platz in beliebiger Reihenfolge beenden. Solange die drei ausgewählten Pferde auf den ersten drei Plätzen beenden, gewinnt die Wette. Wenn eines der Pferde außerhalb der ersten drei Plätze beendet, ist die Wette verloren.
101. Verbindungsabbruch, Kommunikationsfehler, Browserfehler, ein geschlossenes Fenster und andere technische Fehler sind keine Grundlage für die Annullierung von Wetten, da diese weder Einfluss auf den Verlauf des Rennens haben, noch auf sein Ergebnis, noch auf die Wettabrechnung. Verzögerungen bei der Übertragung des Rennens stellen ebenfalls keinen Grund zum Annullieren von Wetten dar.
102. Der Spieler ist für die korrekte Auswahl der Wetten verantwortlich. Wetten auf Virtuelle Pferderennen können nicht geändert oder annulliert werden.

## **Wetten auf Virtuelle Hunderennen**



103. Die Ergebnisse der Virtuellen Hunderennen werden durch erweiterte künstliche Intelligenz bestimmt, ohne menschlichen Einfluss und ohne Einfluss durch die von den Spielern platzierten Wetten.
104. Virtuelle Hunderennen sind ein Spiel, das in "Renn-Treffen" auf sich abwechselnden Strecken aufgeteilt ist.
105. Renn-Treffen werden fortwährend generiert. Ein neues Renn-Treffen beginnt, sobald das jetzige beendet ist. Jedes Renn-Treffen deckt zwölf (12) Rennen auf der selben Strecke (Tag- oder Nachtstrecke) mit einer Gesamtdauer von sechsundzwanzig (26) Minuten und fünfzehn (15) Sekunden ab.
106. Jedes Renn-Treffen hat einen als „Beginn des Treffens“ bezeichneten Abschnitt und ein „Ende des Treffens“. Beginn des Treffens ist ein Abschnitt, der fünfundvierzig (45) Sekunden andauert. Das Ende des Treffens ist ein Abschnitt, der dreißig (30) Sekunden vor dem Rennende beginnt.
107. Jedes Rennen ist in die folgenden Abschnitte aufgeteilt:
  - a. "Rennbeginn" mit einer Dauer von fünfundsechzig (65) Sekunden;
  - b. "Wettende" mit einer Dauer von zehn (10) Sekunden;
  - c. "Rennen" mit einer Dauer von zweiundzwanzig (22), sechsunddreißig (36) oder achtundvierzig (48) Sekunden, abhängig von der Renndistanz; und
  - d. "Rennende" mit einer Dauer von fünfzehn (15) Sekunden.
108. Beim Virtuellen Hunderennen kann der Spieler eine Wette bis zu zehn (10) Sekunden vor dem Beginn des anstehenden Rennens platzieren. Zukünftige Rennen innerhalb des derzeitigen Renn-Treffens bleiben offen und Wetten können auf solche Rennen jederzeit platziert werden.
109. Um eine Wette zu platzieren, muss der Spieler ein Rennen aus dem Rennkalender in der rechten oberen Ecke des Bildschirmfensters auswählen.
110. Die folgenden Wetten werden auf Virtuelle Hunderennen angeboten:
  - a. "Win" – Eine Wette auf einen Hund, dass dieser das Rennen gewinnt. Ihr Hund muss auf dem ersten Platz beenden, damit die Wette gewinnt.
  - b. "Place" – Eine Wette auf einen Hund, dass dieser auf dem ersten oder zweiten Platz beendet. Ihr Hund muss auf den ersten beiden Plätzen beenden, damit die Wette gewinnt.
  - c. "Show" – Eine Wette auf einen Hund, dass dieser auf dem ersten, zweiten oder dritten Platz beendet. Ihr Hund muss auf den ersten drei Plätzen beenden, damit die Wette gewinnt.
  - d. "Forecast" – Eine Wette auf zwei Hunde, dass diese auf dem ersten und zweiten Platz in der richtigen Reihenfolge beenden. Ihre Hunde müssen auf dem ersten und zweiten Platz in der richtigen Reihenfolge beenden, damit die Wette gewinnt.
  - e. "Dual Forecast" – Eine Wette auf zwei Hunde, dass diese auf dem ersten und zweiten Platz in beliebiger Reihenfolge beenden. Solange Ihre beiden ausgewählten Hunde auf den ersten beiden Plätzen beenden, gewinnt die Wette. Wenn einer (oder beide) Hunde außerhalb der ersten beiden Plätze beenden, ist die Wette verloren.
  - f. "Tricast" – Eine Wette auf drei Hunde, dass diese auf dem ersten, zweiten und dritten Platz in der richtigen Reihenfolge beenden. Ihre Hunde müssen auf dem ersten, zweiten und dritten Platz in der richtigen Reihenfolge beenden, damit die Wette gewinnt.

- g. “Combination Tricast” – Eine Wette auf drei Hunde, dass diese auf dem ersten, zweiten und dritten Platz in beliebiger Reihenfolge beenden. Solange die drei ausgewählten Hunde auf den ersten drei Plätzen beenden, gewinnt die Wette. Wenn einer der Hunde außerhalb der ersten drei Plätze beendet, ist die Wette verloren.
111. Verbindungsabbruch, Kommunikationsfehler, Browserfehler, ein geschlossenes Fenster und andere technische Fehler sind keine Grundlage für die Annullierung von Wetten, da diese weder Einfluss auf den Verlauf des Rennens haben, noch auf sein Ergebnis, noch auf die Wettabrechnung. Verzögerungen bei der Übertragung des Rennens stellen ebenfalls keinen Grund zum Annullieren von Wetten dar.
  112. Der Spieler ist für die korrekte Auswahl der Wetten verantwortlich. Wetten auf Virtuelle Hunderennen können nicht geändert oder annulliert werden.

### **Wetten auf E-Sports**

113. Wetten werden unter Berücksichtigung jeder möglichen Verlängerung oder zusätzlicher Runden ausgewertet, sofern nicht anderweitig angegeben.
114. Im Falle eines Unentschieden, werden alle Wetten auf Mannschaft 1 und Mannschaft 2 als Erstattung ausgewertet.
115. Wenn ein Spieler aus beliebigem Grund, z. B. aufgrund von Disqualifikation, nicht in der Lage ist, das Spiel zu beenden, werden auf diesen Spieler platzierte Wetten als verloren ausgewertet.
116. Falls ein Spieler aus beliebigem Grund nicht in der Lage ist, das Spiel zu beginnen, oder wenn eine Aufgabe in der ersten Runde stattfindet, werden alle Wetten für ungültig erklärt und erstattet.
117. Für die Wettmöglichkeit „Dauer der Runde“, werden lediglich volle gespielte Minuten in Bezug auf die Wettauswertung gezählt. Die Anzahl der gespielten Sekunden, die zur Anzahl der vollen Minuten hinzukommt, wird für die Zwecke der Wettauswertung nicht berücksichtigt.

### **Wetten auf Boxen und Gemischte Kampfkünste**

118. ‘Innerhalb der Distanz gewinnen’ bedeutet einen Sieg durch K.O. Schlag, technischen K.O., Disqualifikation eines Gegners oder der Weigerung des Gegners weiterzukämpfen.
119. ‘Nach Punkten gewinnen’ bedeutet ein Sieg gemäß der Entscheidung des Punktrichters nachdem alle Runden des Kampfes beendet wurden.
120. ‘Runden Wetten’ ist eine Wettmöglichkeit darauf, in welcher Runde das Ergebnis des Kampfes festgestellt wird (d. h. wann der Kampf beendet wird). In dem Fall, dass ein Kämpfer den Kampf am Anfang einer Runde, nach dem Glockenschlag, nicht fortsetzt, wird der Kampf als in der vorherigen Runde beendet angesehen.
121. Die Runde in der das Ergebnis des Kampfes festgestellt wird (d. h. wenn der Kampf endet) wird auch herangezogen um Wetten auf die Anzahl der Runden die in einem Kampf stattfinden auszuwerten.

122. Wenn die Anzahl der zu kämpfenden Runden geändert wird, werden alle Wetten auf das Ergebnis des Kampfes in Übereinstimmung mit dem Ergebnis ausgewertet. Wetten auf die Anzahl der zu kämpfenden Runden werden als ungültig angesehen und erstattet.

### **Wetten auf andere Sportarten**

123. Für Volleyball, Snooker, Billard, Darts, Tischtennis, Badminton, Beach-Volleyball und andere Sportarten, die über eine bestimmte Anzahl Sätze (Spiele, Frames, etc.) ausgetragen werden gilt, dass alle Wetten für ungültig erklärt und erstattet werden, wenn einer der Spieler vorzeitig aufgibt oder disqualifiziert wird (mit der Ausnahme von Boxen und Gemischte Kampfkünste). Alle Wetten, deren Ausgang eindeutig vor der Spielunterbrechung festgestellt werden konnte, werden als gültig angesehen und in Übereinstimmung mit den Ergebnissen ausgewertet.
124. Handicap und Gesamtzahl in diesen Sportarten werden in Form von Punkten (oder Spielen) bestimmt, sofern nicht anderweitig im Wettangebot angegeben.

### **Casino Spielregeln**

125. Spielregeln für das jeweilige Casino Spiel können innerhalb des „Hilfe“ Bereichs auf der spezifischen Seite des Spiels gefunden werden.

Letzte Aktualisierung 16.01.2017