

## B. Wettregeln

### I. Allgemeine Wettregeln

1. Neben den „Allgemeinen Wettregeln“ unter I. und den „Sportartübergreifenden Wettregeln“ (unter II.) kann es für bestimmte Sportarten und Wetten „Sportartspezifische Wettregeln“ (unter III.) geben. Falls die Allgemeinen -, die Sportartübergreifenden – und die „Sportartspezifischen Wettregeln“ voneinander abweichen, gelten zunächst die „Sportartspezifischen Wettregeln“ vorrangig, dann gelten die „Sportartübergreifenden Wettregeln“ und schließlich greifen subsidiär die „Allgemeinen Wettregeln“.
2. Die unter „Sportartübergreifenden Wettregeln“ (unter II.) und den „Sportartspezifischen Wettregeln“ (unter III.) aufgeführten Wettarten, können von dem Unternehmen – wenn möglich – auch in verbundener Form angeboten werden (z. B. „Sieger/Wer gewinnt und Anzahl der erzielten Tore?“).
3. Das genaue Ergebnis einer Sportveranstaltung ist das Ergebnis in Toren oder Punkten oder Sätzen oder einer beliebigen anderen Form des gezählten Ergebnisses zum Ende der im Regelwerk festgelegten regulären Spielzeit. Unter besonderen Umständen, für die es nach Ansicht des Unternehmens besondere Gründe gibt, können Wettarten im Falle einer Unterbrechung separat für die verbleibende Spielzeit neu angeboten werden.
4. Alle Wettarten werden für die reguläre Spieldauer angeboten, die im Regelwerk festgelegt wurde. Dazu zählt die vom Schiedsrichter festgelegte Nachspielzeit, die sich z. B. aufgrund von Verletzungen oder Spielunterbrechungen ergibt. Etwaige Verlängerungen die sich z. B. durch Elfmeterschießen usw. ergeben, werden nur dann berücksichtigt, wenn dies in den Sportartübergreifenden Wettregeln (unter II.), in den Sportartspezifischen Wettregeln (unter III.) oder im Wettprogramm angegeben ist.
5. Bezüglich Mannschaftssportarten wird die Mannschaft, die von dem Unternehmen als Heimmannschaft bestimmt wurde, auf der linken Seite des Wettprogramms aufgeführt. Die Gastmannschaft wird dagegen auf der rechten Seite des Wettprogramms aufgeführt.
6. Das Ergebnis einer Wette auf einen Spieler („Torschützenkönig“, „Wer erzielt die meisten Tore?“ etc.) wird entsprechend den Wettbewerbsregeln des Sportveranstalters bestimmt. Wetten auf Sportler, Teilnehmer, Kandidaten, Fahrer oder Mannschaften, die aus irgendeinem Grund disqualifiziert werden oder eine Sportveranstaltung verlassen, gelten als verloren – soweit in den nachfolgenden Bestimmungen nichts Abweichendes geregelt wird.
7. Die von beiden Mannschaften (oder einer bestimmten Mannschaft) bei einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) erzielte und vom Sportveranstalter nach Ablauf der regulären Spielzeit einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) 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. Ist die Anzahl der erzielten Tore, Punkte, gewonnen Sätze etc. gleich null (0), so handelt es sich um eine gerade Anzahl.

8. Die Qualifikation oder Nicht-Qualifikation von Sportlern oder Mannschaften, Teilnehmern oder Wettkämpfern an einer bestimmten Sportveranstaltung oder einem Teil der Sportveranstaltung wird gemäß den Bestimmungen des jeweiligen Sportveranstalters und gemäß der Ergebnisse, die sich im Rahmen der Sportveranstaltung entwickeln, festgelegt. Dies erfolgt unabhängig davon, wie sich diese Sportler oder Mannschaften, Teilnehmer oder Wettkämpfer qualifiziert haben.
9. Falls eine Sportveranstaltung oder Wettart mehr Gleichplatzierte auf einem Rang oder einer Platzierung als angenommen hervorbringt, kommt, soweit in den einzelnen Wettregeln nichts Abweichendes geregelt ist, die Regel „Totes Rennen“ zur Anwendung. Hierbei werden die Quoten jedes Gewinnergebnisses durch die Anzahl Sieger/Gleichplatzierten dividiert. Die Quoten, die folglich an den Kunden auszuzahlen sind, können jedoch nicht weniger als eins (1,00) betragen.
10. Abweichend von den festgesetzten Quoten werden für ein Wettereignis die Quoten generell auf eins (1,00) gesetzt, wenn
  - der Ausgang der Sportveranstaltung oder des Wettereignisses nicht festgestellt werden kann.
  - die Sportveranstaltung (z. B. Spiel, Rennen, Wettkampf, Wettbewerb, Turnier o. ä.) abgesagt oder verschoben wird und sie (nach der Ortszeit der Veranstaltung) nicht spätestens 24 Stunden nach dem im Wettprogramm ursprünglich angegebenen Starttermin stattfindet. Ausgenommen davon ist die Sportart Tennis. Bei jener Sportart werden die Quoten für das Wettereignis auf eins (1,00) gesetzt, wenn die Sportveranstaltung nicht spätestens innerhalb des Turniers begonnen und abgeschlossen wird.
  - die Sportveranstaltung unterbrochen wird und die von der Unterbrechung bis zum regulären Ende der Sportveranstaltung (z. B. Spiel, Rennen, Wettkampf, Wettbewerb, Turnier o. ä.) verbleibende Restspielzeit nicht spätestens 24 Stunden nach dem im Wettprogramm ursprünglich angegebenen Starttermin fortgesetzt wird und es zum Zeitpunkt der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (d. h. einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn die Sportveranstaltung fortgesetzt und abgeschlossen wird). Ausgenommen davon ist die Sportart Tennis. Bei jener Sportart werden die Quoten für das Wettereignis auf eins (1,00) gesetzt, wenn die Sportveranstaltung nicht spätestens innerhalb des Turniers fortgesetzt und abgeschlossen wird und es zum Zeitpunkt der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (d. h. einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn die Sportveranstaltung fortgesetzt und abgeschlossen wird).
  - die Sportveranstaltung oder das Wettereignis für ungültig erklärt wird.
  - ein Wechsel des Austragungsortes stattfindet – es sei denn dieser Wechsel wurde bei Abschluss des Wettvertrags bereits mit aktualisierten Quoten berücksichtigt
  - eine Änderung der Gegner stattfindet.
  - die Sportveranstaltung oder das Wettereignis nicht in der von dem Unternehmen veröffentlichten Form zustande kommt.
  - der Sportler, Teilnehmer, Kandidat, Fahrer oder die Mannschaft an der bezeichneten Sportveranstaltung (z. B. Spiel, Rennen, Wettkampf, Wettbewerb, Turnier o. ä.) aus irgendeinem Grund nicht teilnimmt, bevor die Sportveranstaltung begonnen hat.
  - bei Head-to-Head Wetten einer oder mehrere Teilnehmer nicht an der Sportveranstaltung teilnimmt.soweit in den nachfolgenden Bestimmungen nichts Abweichendes geregelt wird.

11. Bei Wetten auf den Ausgang eines Wettereignisses (z. B. „Sieger/Wer gewinnt?“, „Sieger erste Halbzeit?“, „Sieger zweite Halbzeit?“ o. ä.) kann es Wetten geben, bei denen das Unternehmen beschließt, zu einer der beiden Mannschaften ein sogenanntes Handicap anzubieten. Ist dies der Fall, dann vergibt das Unternehmen das Handicap in Form von Punkten, Toren etc. (in Dezimalzahlen oder natürlichen Zahlen) an eine der beiden Mannschaften. Zur Ermittlung des Gewinnergebnisses wird das zugewiesene Handicap berücksichtigt. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, das Handicap für noch nicht angenommene Wetten zu jedem Zeitpunkt zu ändern. Die ursprünglich den Mannschaften zugewiesenen Handicaps werden im Wettprogramm veröffentlicht. Zur Auswertung der Wette wird das Handicap herangezogen, das auf der Spielquittung abgedruckt ist.
12. Es kann Wetten geben, bei dem das Unternehmen beschließt eine „Mehrfache Chance“ (z. B. „Doppelte Chance“, „Dreifache Chance“ o. ä.) anzubieten. Eine Wette mit „Mehrfacher Chance“ liegt vor, wenn die Möglichkeit besteht, auf zwei oder mehrere Endergebnisse zu wetten (z. B. Wird eine der folgenden drei Mannschaften Sieger einer Sportveranstaltung?).

## II. Sportartübergreifende Wettregeln

### Exaktes Ergebnis

Der Kunde wird gebeten, das exakte Endergebnis einer Sportveranstaltung (oder das exakte Teilergebnis eines bestimmten Abschnitts von ihr) vorauszusagen. Diese Wettregel kann im Zusammenhang mit Sportarten stehen, deren Ergebnisse in Toren oder Punkten oder Sätzen oder jeglicher anderen Form einer Zählung des Ergebnisses ermittelt werden.

#### **Werden „Weniger“ oder „Mehr“ als eine bestimmte Vorgabe oder innerhalb eines bestimmten Wertebereichs oder einem bestimmten Zahlenwert entsprechend erzielt?**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der erzielten Tore, Punkte, Sätze, Punkteinstufungen oder in beliebig anderer Form eines Zählergebnisses einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) „Weniger“ (W) oder „Mehr“ (M) betragen wird als ein bestimmter vorgegebener Wert, der im Wettprogramm veröffentlicht wird.

Die Tipps des Kunden können sich auch auf einen Sportler/n oder eine Mannschaft/en beziehen, was das Ergebnis oder die Bilanz betrifft, welche von diesem Sportler/n oder dieser Mannschaft/en bei einer Sportveranstaltung erreicht werden. Dazu gehören – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – das Punkteergebnis, die Endposition, die Zeit etc. der Sportveranstaltung. Die festgelegten Grenzen, die Bereiche der Tipps oder die Zahlenwerte, denen entsprochen werden soll, werden im Wettprogramm veröffentlicht.

### Ergebnis Halbzeit und Endergebnis

Der Kunde wird gebeten, das Halbzeitergebnis einer Sportveranstaltung in Kombination mit dem Endergebnis derselben Sportveranstaltung vorauszusagen. Es handelt sich um Sportarten, bei denen die Sportveranstaltungen in zwei Halbzeiten ausgetragen werden.

**Zeitraum (oder eine Halbzeit oder ein anderer Spielabschnitt) mit der höchsten erzielten Punktzahl**

Der Kunde wird gebeten, den Zeitraum (oder eine Halbzeit oder einen anderen Spielabschnitt) bei einer Sportveranstaltung vorausszusagen, in dem die meisten Tore oder Punkte etc. erzielt werden.

**Siegvorsprung einer bestimmten Mannschaft**

Der Kunde wird gebeten, den Siegvorsprung vorausszusagen, mit dem eine bestimmte Mannschaft bei einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) gewinnt. Der Siegvorsprung entspricht entweder einer bestimmten Anzahl an Toren, Punkten Sätzen etc. oder liegt in einem bestimmten Wertebereich.

**Sieger / Wer gewinnt?**

Der Kunde wird gebeten, den Sieger oder ein Unentschieden einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) vorausszusagen.

**Sieger / Wer gewinnt? – ohne Unentschieden**

Der Kunde wird gebeten, den Sieger einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) ohne Unentschieden vorausszusagen.

**Wer gewinnt die Head-to-Head Wertung?**

Der Kunde wird gebeten vorausszusagen, welcher von zwei Teilnehmern (Mannschaften, Spielern, Fahrern etc.) eine Sportveranstaltung in einer besseren Position beenden wird als der andere (Mannschaften, Spielern, Fahrern etc.).

**Wette auf den Sieg eines Sportlers, Teilnehmers oder einer Mannschaft**

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Sportler, Teilnehmer, Kandidat oder welche Mannschaft eine Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) gewinnen wird.

**Wer wird Teilnehmer?**

Der Kunde wird gebeten vorausszusagen, welche Sportler, Mannschaften, Teilnehmer oder Wettkämpfer an einer bestimmten Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) teilnehmen.

**Aus welcher Gruppe geht der Gewinner hervor?**

Der Kunde wird gebeten, aus einer bestimmten Anzahl von Gruppen diejenige vorausszusagen, aus welcher der Gewinner einer Sportveranstaltung hervorgeht.

Die Gruppe, aus der der Gewinner hervorgeht, ist diejenige, die der Sportveranstalter offiziell bekannt gibt. Sie wird gemäß den Wettkampfbregeln festgelegt.

**Sportler oder Mannschaft, der bzw. die die höchste Medaillenzahl, die höchste Gewinnanzahl oder die höchste Punkteanzahl erreicht bzw. Medaillenspiegel gewinnt**

Der Kunde wird gebeten, den Sportler oder die Mannschaft vorausszusagen, der bzw. die in einer Sportveranstaltung (oder in einem Abschnitt der Sportveranstaltung in einer oder mehreren Sportarten oder Disziplinen) die höchste Medaillenzahl, die höchste

Medaillenanzahl für eine bestimmte Kategorie, die höchste Anzahl an Gewinnen oder die höchste Punktzahl erzielt bzw. den Medaillenspiegel gewinnt.

**Platzierung einer Mannschaft oder eines Teilnehmers auf einer bestimmten Position, in einem Positionsbereich, in einer Qualifikationsposition in einer Sportveranstaltung (oder eines Abschnitts von ihr)**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, ob sich eine Mannschaft/en oder ein Teilnehmer/n in einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) auf einer bestimmten Position (z. B. erste Mannschaft wird auf der 1. Position platziert, zweite Mannschaft auf der 2. Position platziert etc.), innerhalb eines Positionsbereichs (z. B. die Mannschaft wird auf einer der Positionen 4 bis 6 platziert) oder auf einer Qualifikationsposition (z. B. die Mannschaft wird auf Position 1 bis 2 in der Gruppe platziert und für der nächsten Runde qualifiziert; die Positionen 1 und 2 sind Qualifikationspositionen) platziert.

Die Schlussplatzierungen sind diejenigen Positionen, die während der Siegerehrung gültig sind. Wenn keine Siegerehrung stattfindet, wird die Auswertung auf Basis der ersten sportlichen Instanz nach Teil A §14 Abs. 1 durchgeführt. Nach der Siegerehrung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden mögliche, auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Die Anzahl der Qualifikationspositionen in einem bestimmten Abschnitt (z. B. in der Gruppenphase) wird vom Sportveranstalter entschieden und kann nach Ermessen des Unternehmens im Wettprogramm bekannt gegeben werden.

**Wer erreicht die beste Position in der Gruppe?**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, ob das Ergebnis einer Mannschaft in einer Gruppe bei einer bestimmten Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) dazu führt, dass sie diese in einer besseren Position beendet als andere Mannschaften in dieser Gruppe. Statt einer Mannschaft kann es sich auch um einen einzelnen Sportler etc. handeln.

**Teilnehmer in einem Finale einer Sportveranstaltung**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welche Mannschaften oder Teilnehmer das Finale einer bestimmten Sportveranstaltung erreichen werden.

**III. Sportartspezifische Wettregeln**

Die „Sportartspezifischen Wettregeln“ gelten für die im Folgenden genannten Sportarten vorrangig.

**Fußball**

**Sieger der ersten Halbzeit?**

Der Kunde wird gebeten, den Sieger oder ein Unentschieden der ersten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels vorauszusagen.

**Sieger der zweiten Halbzeit?**

Der Kunde wird gebeten, den Sieger oder ein Unentschieden der zweiten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels vorauszusagen.

#### **Sieger der ersten Halbzeit und des Spiels?**

Der Kunde wird gebeten, den Sieger oder ein Unentschieden der ersten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels und des gesamten Spiels vorauszusagen.

#### **Erzielen beide Mannschaften mindestens ein Tor?**

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

Ein Eigentor wird nicht als Tor für die Mannschaft gewertet, die das Eigentor erzielt hat.

#### **Anzahl der erzielten Tore?**

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

#### **In welcher Halbzeit werden mehr Tore erzielt?**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, in welcher Halbzeit eines Fußballspiels, eine oder beide Mannschaft/en die meisten Tore erzielen werden.

Ein Eigentor wird nicht als Tor für die Mannschaft gewertet, die das Eigentor erzielt hat.

#### **2-Weg Sieger Spezial (Einsatz zurück)**

„Auswärtssieg oder Unentschieden“:

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit „Auswärtssieg oder Unentschieden“ enden wird. Im Falle eines Heimsiegs wird die Wette auf die Quote eins (1,00) gesetzt.

„Heimsieg oder Auswärtssieg“:

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit „Heimsieg oder Auswärtssieg“ enden wird. Im Falle eines Unentschieden wird die Wette auf die Quote eins (1,00) gesetzt.

„Heimsieg oder Unentschieden“:

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit „Heimsieg oder Unentschieden“ endet. Im Falle eines Auswärtssiegs wird die Wette auf die Quote eins (1,00) gesetzt.

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

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

**„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 gewinnen wird. Oder der Kunde wird gebeten vorauszusagen, ob eine bestimmte Mannschaft entweder die erste Halbzeit oder die zweite Halbzeit eines Fußballspiels gewinnen wird.

**„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 vorauszusagen, ob eine bestimmte Mannschaft in beiden Halbzeiten eines Fußballspiels ein oder mehrere Tore erzielen wird.

Ein Eigentor wird nicht als Tor für die Mannschaft, die das Eigentor erzielt hat, gewertet.

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

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

**Mit welcher Tordifferenz gewinnt eine bestimmte Mannschaft ein Fußballspiel (oder einen bestimmten Abschnitt von ihm)?**

Der Kunde wird gebeten, die Tordifferenz vorauszusagen, mit wie vielen Toren Vorsprung eine bestimmte Mannschaft ein Fußballspiel (oder einen Teil eines Fußballspiels) gewinnen wird.

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

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welcher Fußballspieler bei einem bestimmten Fußballwettbewerb (oder einem bestimmten Abschnitt von ihm) die meisten Tore erzielen wird. Oder der Kunde wird darüber hinaus gebeten vorauszusagen, welcher Fußballspieler unter allen Spielern einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einem bestimmten Fußballwettbewerb (oder einem bestimmten Abschnitt von ihm) die meisten Tore erzielen wird.

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 bei einem Teil dieses Wettbewerbs werden die in der Verlängerung erzielten Tore berücksichtigt, die beim Elfmeterschießen (nach der Verlängerung) erzielten Tore und Eigentore jedoch nicht.

**Gruppe, in der die meisten Tore erzielt werden**

Der Kunde wird gebeten, aus einer bestimmten Zahl von Gruppen die Gruppe vorauszusagen, in der die meisten Tore erzielt werden.

**Runde bei einem Fußballwettbewerb, bei dem eine Mannschaft ausscheidet**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, in welcher Runde eine bestimmte Mannschaft – aus welchem Grund auch immer – aus dem Wettbewerb ausscheiden wird.

## Basketball

Alle Wettarten bei Basketballspielen werden einschließlich möglicher Verlängerungen angeboten. Verlängerungen werden nur dann nicht berücksichtigt, wenn

- a) Wetten auf das Endergebnis des Basketballspiels angeboten werden, bei denen ein Unentschieden angeboten wird
- b) Wetten auf Halbzeit-/Endergebnisse ohne Handicap angeboten werden, bei denen ein Unentschieden angeboten wird
- c) Wetten auf das Endergebnis des Basketballspiels angeboten werden, bei denen „Doppelte Chance“ angeboten wird

Der Kunde kann aufgefordert werden, einen Tipp auf das Halbzeit-/Endergebnis eines bestimmten Basketballspiels, bei dem die Möglichkeit eines Unentschiedens nicht angeboten wird, abzugeben.

### Wer gewinnt die Halbzeit und das Spiel?

Der Kunde wird gebeten, den Sieger oder ein Unentschieden der ersten Halbzeit (erstes und zweites Viertel) eines bestimmten Basketballspiels und des gesamten Spiels vorausszusagen.

#### „Sieger erste/zweite Halbzeit“, „Sieger erstes/zweites/drittes/viertes Viertel“ in einem Basketballspiel

Der Kunde wird gebeten vorausszusagen, welche Mannschaft „Sieger erste/zweite Halbzeit“ oder Sieger erstes/zweites/drittes/viertes Viertel“ eines Basketballspiels, sein wird.

#### Gesamtzahl der Punkte, die innerhalb eines bestimmten Wertebereichs erzielt werden

Der Kunde wird gebeten vorausszusagen, ob die in einem Basketballspiel (oder einem bestimmten Abschnitt von ihm) von beiden Mannschaften erzielte Gesamtzahl der Punkte oder die von einer bestimmten Mannschaft erzielte Gesamtzahl der Punkte oder die von einem bestimmten Basketballspieler erzielte Gesamtzahl der Punkte innerhalb eines Wertebereichs, welcher im Wettprogramm veröffentlicht ist, liegen wird.

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

Der Kunde wird gebeten vorausszusagen, welche Mannschaft bei einem Basketballspiel (oder einem bestimmten Abschnitt von ihm) zuerst Punkte erzielen wird oder welche Mannschaft zuerst einen 3-Punkte-Wurf erzielen wird.

#### 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 einem bestimmten Abschnitt von ihm) erzielt werden wird, eine ungerade oder gerade Zahl ergibt.

**Erfolgreichster Korbwerfer, bester Rebounder oder Spieler mit den meisten Assists bei einer Basketballveranstaltung oder bei einem Teil dieser Veranstaltung****bzw.****Spieler mit den meisten Punkten, Rebounds oder Assists einer Mannschaft**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welcher Basketballspieler bei einer bestimmten Basketballveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) die meisten Punkte, Rebounds oder Assists erzielen wird. Der Kunde kann darüber hinaus gebeten werden voraussagen, welcher Basketballspieler einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einer bestimmten Basketballveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) die meisten Punkte, Rebounds oder Assists erzielen wird.

Bei der Ermittlung des besten Korbwerfers, Rebounders oder Assistgebers eines Wettbewerbs (oder einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einer bestimmten Veranstaltung oder einem bestimmten Abschnitt dieser Veranstaltung) werden die Punkte, die in einer möglichen Verlängerung erzielt werden, ebenfalls berücksichtigt.

## Tennis

Alle Wetten werden erst gültig, sobald der erste Ball des Tennismatches gespielt wurde. Sollte einer der Teilnehmer (durch Verletzung, Aufgabe, Disqualifikation etc.) vor dem Tennismatch aufgeben, werden die Quoten für alle angebotenen Wettereignisse des Tennismatches auf eins (1,00) gesetzt. Ändert sich die Gesamtzahl der gespielten Sätze gegenüber der ursprünglich angegebenen Anzahl, dann werden alle Wetten auf das Tennismatch auf die Quote eins (1,00) gesetzt.

Bei allen Wetten, die sich auf die Anzahl der gespielten Spiele beziehen, zählt ein "Tiebreak" als ein Spiel.

Für den Champions Tiebreak (der Tiebreak wird nicht auf 7 Punkte, sondern bis 10 Punkte gespielt) gilt eine abweichende Sonderregel: Wird ein Spiel durch einen „Champions Tiebreak“ anstatt durch einen Entscheidungssatz entschieden, zählt der „Champions Tiebreak“ für alle Wetten als Satz und nicht als „Tiebreak“.

**Satzwette – korrektes Ergebnis in Sätzen?**

Der Kunde wird gebeten, das korrekte Ergebnis eines Tennismatches nach gewonnenen Sätzen vorauszusagen, z. B. 2:1 oder 3:0 etc.

**Ist die Zahl der Spiele gerade oder ungerade?**

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

### **Gesamtzahl der Sätze?**

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

### **Gewinnt der Spieler einen Satz oder nicht?**

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

### **Ist die Zahl der gespielten Spiele in einem bestimmten Satz gerade oder ungerade?**

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

### **Wer gewinnt die meisten Spiele?**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welcher Tennisspieler die meisten Spiele in einem Tennismatch gewinnen wird.

## **American Football**

Alle Wettarten bei American-Football-Spielen werden einschließlich möglicher Verlängerungen angeboten. Verlängerungen werden nur dann nicht berücksichtigt, wenn Wetten auf „Wer gewinnt die erste Halbzeit und das Spiel“ angeboten werden.

Zudem werden alle Wetten auf „Sieger/Wer gewinnt“ (ohne Handicap) auf die Quote eins (1,00) gesetzt, wenn das Spiel nach der Verlängerung unentschieden endet.

### **Wer gewinnt die erste Halbzeit und das Spiel?**

Der Kunde wird gebeten, den Gewinner der ersten Halbzeit (erstes und zweites Viertel) eines American-Football-Spiels und den Gewinner desselben Spiels vorauszusagen.

## **Motorsport**

Für die Bestimmung der Pole-Position-Ergebnisse wird die offizielle Ergebnisliste, die durch den Sportveranstalter bekanntgegeben wurde, herangezogen. Nach Bekanntgabe der ersten offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Für die Ergebnisermittlung eines Grand Prix oder eines Rennens oder einer Rallye: die Endplatzierungen der Fahrer sind diejenigen Positionen, die bei der offiziellen Siegerehrung gültig sind. Wenn keine Siegerehrung stattfindet, wird die Auswertung auf Basis der ersten sportlichen Instanz nach Teil A §14 Abs. 1 durchgeführt.

Als Start eines Grand-Prix-Rennens bei Formel 1 oder MotoGP gilt der Start der Aufwärmrunde. Folglich gilt jeder Fahrer, der seine Position für die Aufwärmrunde bzw. für die Boxengasse (z.B. Start aus der Boxengasse) einnimmt, als Teilnehmer des Rennens.

**Sieger / Wer gewinnt?**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welcher Fahrer die Pole-Position eines Grand Prix oder eines Rennens oder einer Rallye einnehmen wird oder bei einem Grand Prix oder einem Rennen oder einer Rallye den ersten Platz belegen wird (z. B. Formel 1, MotoGP, WRC etc.).

**Wer belegt die ersten beiden Plätze?**

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welche Fahrer bei einem Rennen zur Ermittlung der Pole-Position eines Grand Prix oder eines Rennens oder einer Rallye oder bei einem Grand Prix oder einem Rennen oder einer Rallye den ersten und den zweiten Platz belegen wird (z. B. Formel 1, MotoGP, WRC etc.).

**Wer gewinnt die Head-to-Head-Wertung?**

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

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.

Falls beide Fahrer nicht klassifiziert sind, werden die Wetten beider Fahrer auf die Quote eins (1,00) gesetzt.

Falls ein Fahrer nicht am Rennen zur Ermittlung der Pole-Position (z. B. Qualifying) teilnimmt, werden die Wetten auf beide Fahrer auf die Quote eins (1,00) gesetzt.

**Exakte Platzierung eines Fahrers?**

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, ob sich ein Fahrer in einem Rennen zur Ermittlung der Pole-Position eines Grand Prix oder einem Rennen oder einer Rallye (z. B. Formel 1, MotoGP, 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 (oder der ersten drei oder der ersten vier oder der ersten sechs oder der ersten acht Positionen) eines Grand Prix oder eines Rennens oder einer Rallye platzieren wird.

**Welcher Fahrer belegt die bessere Platzierung?**

Der Kunde wird gebeten, vorherzusagen, welcher Fahrer, der sich in einer Gruppe von Fahrern befindet, ein Grand-Prix-Rennen oder ein Rennen oder eine Rallye in einer Position beenden wird, die eine bessere ist, als die Position, die die anderen Fahrer dieser Gruppe belegen werden.

Falls keiner der Fahrer der Gruppe klassifiziert wird, gilt derjenige Fahrer als Gewinner, der die meisten Runden beendet hat. Falls alle Fahrer dieselbe Anzahl von Runden absolviert haben, werden alle Wetten auf die Quote eins (1,00) gesetzt.

### 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 MotoGP oder WRC) erringen wird.

## Golf

In Turnieren, in denen die Anzahl der zu spielenden Runden reduziert wird, werden Wetten auf den Gewinner des Turniers gemäß dem offiziellen Ergebnis gewertet – unabhängig von der Anzahl der gespielten Runden. Der Spieler, der den Siegerpokal erhält, gilt als offizieller Sieger.

Ein Spieler gilt dann als offizieller Teilnehmer eines Turniers, sobald er einen Abschlag ("tee-off") ausgeführt hat. Scheidet ein Spieler nach dem Abschlag aus, werden Wetten auf Gesamtsieg-, Gruppen-, Sportveranstaltung- und „18-Loch-Wetten“ als verloren gewertet.

### Wer erreicht die bessere Platzierung?

Der Kunde wird gebeten vorauszusagen, welcher Spieler die bessere Platzierung am Ende der Golfveranstaltung erreichen wird.

Wenn ein Spieler den Cut nicht erreicht, gilt der andere Spieler als Gewinner. Wenn beide Spieler den Cut nicht erreichen, wird der Spieler zum Sieger bestimmt, der die niedrigste Punktzahl nach dem Cut erzielt hat. Wenn beide Spieler eine bestimmte Runde nicht abschließen, so gilt der Spieler als Sieger, der in der vorherigen Runde die niedrigste Punktzahl erzielt hat.

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.

## Eishockey

Alle Wettarten bei Eishockey werden einschließlich möglicher Verlängerungen und Penaltyschießen ausgewertet. Verlängerungen und Penaltyschießen werden nur dann nicht berücksichtigt, wenn

- (a) Wetten auf das Endergebnis des Eishockeyspiels angeboten werden, bei denen ein Unentschieden angeboten wird
- (b) Wetten auf das Endergebnis des Spiels mit Handicap angeboten werden, bei denen ein Unentschieden angeboten wird
- (c) Wetten auf das Endergebnis des Spiels angeboten werden, bei denen „Doppelte Chance“ angeboten wird

## Wintersport

Bei Weltcup-Rennen werden alle Wetten nach dem offiziellen Rennergebnis zum Zeitpunkt der Siegerehrung ausgewertet.

Bei Turnieren werden alle Wetten nach dem offiziellen Rennergebnis zum Zeitpunkt der ersten Ehrung der Sieger (erste Blumen-Zeremonie) ausgewertet.

Nach der ersten Blumen-Zeremonie, Siegerehrung oder der Bekanntgabe des offiziellen Endergebnisses werden mögliche auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

## Radrennen

Die Schlussplatzierungen der Fahrer sind diejenigen Positionen, die während der Siegerehrung gültig sind. Wenn keine Siegerehrung stattfindet, wird die Auswertung auf Basis der ersten sportlichen Instanz nach Teil A §14 Abs. 1 durchgeführt. Nach der Siegerehrung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Es muss mindestens ein Radrennfahrer/eine Mannschaft des Rennens das Rennen abschließen, ansonsten werden alle Wetten auf die Quote eins (1,00) gesetzt.

## Kampfsport

Wenn ein Kämpfer zu einer Runde nicht antritt, dann gilt die zuvor beendete Runde als die letzte Runde des Kampfes.

## Leichtathletik

### **Platzierung eines Sportlers auf den ersten beiden (oder auf den ersten drei, den ersten vier, den ersten sechs oder den ersten acht) Position**

Der Kunde wird gebeten vorzusagen, ob sich ein Sportler auf einer der ersten beiden Positionen (oder der ersten drei, der ersten vier, der ersten sechs oder der ersten acht) Positionen in einer Sportveranstaltung platzieren wird.

Die Schlussplatzierungen sind diejenigen Positionen, die während der Siegerehrung gültig sind. Wenn keine Siegerehrung stattfindet, wird die Auswertung auf Basis der ersten sportlichen Instanz nach Teil A §14 Abs. 1 durchgeführt. Nach der Siegerehrung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden mögliche auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Der Startzeitpunkt einer Leichtathletik-Sportveranstaltung ist der erste Qualifikationswettbewerb während der Sportveranstaltung. Ein Sportler hat an der Sportveranstaltung teilgenommen, sobald er am ersten Qualifikationswettbewerb – oder einer späteren Runde – teilgenommen hat.