

Mr Green Sportsbook Geschäftsbedingungen

Version: 1.0

Aktualisiert: 2. Dezember 2024

Einleitung zu den Mr Green Sportsbook Geschäftsbedingungen

Die Mr Green Sportsbook Geschäftsbedingungen umfassen die folgenden Punkte:

- Höchstauszahlungslimits
- Sportartspezifische Regeln
- eSports-spezifische Regeln (die „Regeln“)

Die **Mr Green Sportsbook Geschäftsbedingungen** sind integraler Bestandteil der Mr Green Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Verweise auf „Mr Green“, „Unternehmen“, „wir“, „unser“ oder „uns“ in den **Mr Green Sportsbook Geschäftsbedingungen** beziehen sich auf das Unternehmen, mit dem Sie gemäss den Allgemeinen Geschäftsbedingungen einen Vertrag abgeschlossen haben. Verweise auf „Sie“, „Ihr“ oder „Mitglied“ beziehen sich auf die Person, die über die Allgemeinen Geschäftsbedingungen einen Vertrag mit dem Unternehmen abgeschlossen hat.

Bitte lesen Sie „Abschnitt 3. Wettarten“, um die Arten von Wetten zu überprüfen, die Sie auf der Webseite platzieren können, sowie die unten verwendeten Definitionen der Regeln.

Es liegt in Ihrer Verantwortung, sicherzustellen, dass die Details der von Ihnen platzierten Wetten korrekt sind. Wir empfehlen Ihnen, die Details Ihrer Wette vor der Platzierung sorgfältig zu prüfen. Sie können die von uns akzeptierten Wetten in Ihrem „Wetthistorie“-Bereich einsehen.

Die Höchstauszahlungslimits regeln die Auszahlung Ihrer Gewinne.

In diesen Regeln gelten, soweit der Kontext dies erfordert, Verweise auf das Singular auch für den Plural und umgekehrt.

Definitionen

<u>Definitionen</u>	
„Mr Green“, „Unternehmen“, „wir“, „unser“ oder „uns“	Hat die Bedeutung, die ihm im Einleitungsabschnitt zugewiesen wurde.
<u>Cash Out</u> <u>(AUSZAHLUNG)</u>	Bezeichnet die Funktion, die wir nach unserem alleinigen Ermessen anbieten können, und die es Ihnen ermöglicht, den Echtgeldeinsatz, den Sie platziert haben, zurückzuerhalten, bevor das relevante Ereignis, auf das Sie gewettet haben, abgeschlossen ist. Der Betrag, den Sie erhalten, wird zum Zeitpunkt des „Cash-Outs“ der jeweiligen Wette festgelegt. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 2 unten.
<u>Dead Heat Rule</u>	Diese Regel gilt, wenn zwei oder mehr Auswahlmöglichkeiten, auf die Sie wetten konnten, dieselbe Position erreicht haben, unentschieden gespielt haben oder gleichauf liegen (je nach Fall). Die Anzahl der Auswahlmöglichkeiten, auf die Sie wetten konnten und die dieselbe Position erreicht haben, unentschieden gespielt haben oder gleichauf liegen (je nach Fall), bestimmt Ihre Auszahlung in Bezug auf diese Wette. In einem solchen Fall wird Ihre Wette zu den vollen Quoten abgerechnet, jedoch wird Ihr Einsatz durch die Anzahl der Auswahlmöglichkeiten geteilt, die dieselbe Position erreicht haben,

unentschieden gespielt haben oder gleichauf liegen (je nach Fall).

Beispielsweise:

Kunde A setzt 100 Euro auf Sergio Agüero zu einer Quote von 2,5, um Torschützenkönig der Premier League zu werden.

Kunde B setzt 150 Euro auf Marcus Rashford zu einer Quote von 21,0, um Torschützenkönig der Premier League zu werden.

Kunde C setzt 200 Euro auf Sadio Mané zu einer Quote von 6,0, um Torschützenkönig der Premier League zu werden.

Falls am Ende der Premier-League-Saison alle drei Spieler die gleiche Anzahl Tore erzielt haben:

Kunde A erhält: $(100 \text{ Euro} \setminus 3 \times 2,5) = 83,33 \text{ Euro}$.

Kunde B erhält: $(150 \text{ Euro} \setminus 3 \times 21) = 1050 \text{ Euro}$.

Kunde C erhält: $(200 \text{ Euro} \setminus 3 \times 6) = 399,99 \text{ Euro}$.

<u>Error/Fehler</u>	Bedeutet jede Art von Fehler, Missverständnis, Fehlinterpretation, technischer Störung, Registrierungsfehler, Transaktionsfehler oder offensichtlicher Fehler (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf, Fehler, die von uns oder in unserem Auftrag gemacht wurden). Eine nicht abschliessende Liste solcher Fehlerumstände umfasst: Wenn Quoten oder Bedingungen einer Wette Ihnen gegenüber falsch angegeben wurden; ein offensichtlicher Fehler; jede Wette, die aufgrund eines technischen oder menschlichen Fehlers akzeptiert wurde; jede Wette, die auf ein Ereignis platziert wurde, das bereits abgeschlossen ist; eine Wette, die einen falschen Teilnehmer enthält; oder Wetten, die zu Quoten platziert wurden, die wesentlich von denen abweichen, die zum Zeitpunkt der Wettabgabe auf dem allgemeinen Markt verfügbar waren.
<u>Nachspielzeit</u>	Bedeutet die vom zuständigen Offiziellen angezeigte Zeit und nicht die tatsächlich gespielte Zeit.

<u>Einflussnahme auf Wetten</u>	Bedeutet jede Handlung, bei der Sie in irgendeiner Weise (direkt oder indirekt) mit einer dritten Partei zusammenarbeiten, um ein Ereignis direkt oder indirekt zu beeinflussen.
<u>Live-Wetten, Live oder In-Play</u>	Bedeutet jede Gelegenheit, bei der Sie die Möglichkeit erhalten, eine Wette auf ein Spiel oder Ereignis zu platzieren, nachdem es begonnen hat und während es noch läuft.
<u>Push-Regeln</u>	Bedeutet, dass Sie eine Wette auf einen Spread, eine Marge oder ein Handicap platziert haben und Ihre Wette unentschieden endet, wenn der Spread, die Marge oder das Handicap berücksichtigt wird und keine Option für ein Unentschieden zur Verfügung stand, um eine Wette zu platzieren. In diesem Fall wird Ihr Einsatz zurückerstattet.
<u>Reguläre Spielzeit und vollständige Spielzeit</u>	Bedeutet den Zeitraum eines Ereignisses, Spiels oder Matches (je nach Fall), der von der zuständigen Vereinigung, Organisation oder Behörde als Dauer des Ereignisses, Spiels oder Matches (je nach Fall) festgelegt wird. Zum Beispiel bedeutet dies im Fussball 90 Minuten plus Nachspielzeit. Dies schliesst keine Verlängerung, Nachspielzeit oder etwas Vergleichbares ein, es sei denn, wir geben ausdrücklich etwas anderes an. Wenn die zuständige Vereinigung, Organisation oder Behörde vor dem entsprechenden Ereignis, Spiel oder Match (je nach Fall) festlegt, dass dieses eine andere Spieldauer hat, gilt diese als offizielle Dauer.
<u>Regeln</u>	Haben die in der Einleitungssektion festgelegte Bedeutung.
<u>Seite</u>	Bezeichnet https://de.mrgreen.com und die dazugehörige mobile Anwendung.

<u>Syndikatswetten</u>	Bedeutet, dass Sie in Zusammenarbeit mit anderen Spielern eine Reihe von Wetten auf dasselbe Ereignis, Turnier oder denselben Wettbewerb (je nach Fall) platzieren. Diese Art von „Wette“ wird von uns als Betrug betrachtet. Sollten wir irgendwelche Hinweise darauf haben, können wir alle damit zusammenhängenden Wetten für ungültig erklären und alle Zahlungen an Sie in Bezug auf diese Wette zurückhalten, bis unsere Untersuchungen abgeschlossen sind.
<u>Walk Over</u>	Bedeutet die Zuerkennung eines Sieges an einen Teilnehmer, weil keine anderen Teilnehmer vorhanden sind oder die anderen Teilnehmer disqualifiziert wurden oder aufgegeben haben.
<u>„Sie“, „Ihr“ oder „Mitglied“</u>	Haben die in der Einleitungssektion festgelegte Bedeutung.

1. Annahme, Stornierung oder Ungültigerklärung Ihrer Wette

Wettannahme

1.1. Wie Sie Ihre Wette einsehen können.

Wenn Ihre Wette von uns akzeptiert wird, erscheint sie in Ihrer Wetthistorie. Um Ihre Wetthistorie über Ihren Computer oder Ihr mobiles Gerät einzusehen, müssen Sie sich in Ihr Mr Green-Konto einloggen und im Bereich „Mein Konto“ auf den Tab „Wetthistorie anzeigen“ klicken. Sollte es einen Konflikt zwischen den in Ihrer „Wetthistorie“ angezeigten Informationen und unseren Servern geben, haben unsere Server Vorrang.

1.2. Wenn Ihre Wette von uns akzeptiert wurde, können Sie diese nicht stornieren.

Ungültigerklärung einer Wette

1.3. Eine von Ihnen abgegebene Wette kann von uns für ungültig erklärt werden, in welchem Fall wir Ihnen Ihren Einsatz auf diese Wette zurückerstatten.

1.4. Falls Sie eine Wette als Teil einer Kombiwette platzieren und ein Match oder Ereignis, das Teil dieser Kombiwette ist, abgesagt wird, wird Ihre Wette von uns nicht für ungültig erklärt.

1.5. Wir können die Auszahlung von Gewinnen an Sie zurückhalten und/oder eine Wette oder einen Teil einer Wette für ungültig erklären, sei es vor oder nach der Wettabrechnung, wenn diese in irgendeiner Weise mit folgenden Punkten zusammenhängt: (1) einem Fehler; (2) Einflussnahme auf Wetten; (3) wenn die Integrität des Ereignisses aus irgendeinem Grund infrage gestellt wird; (4) Manipulation des Ereignisses; (5) wenn eine öffentliche Ankündigung die von uns angebotenen Quoten oder Angebote wesentlich verändert; (6) wenn der Preis oder der Pool manipuliert wurde; (7) Syndikatswetten; oder (8) wenn eine kriminelle Aktivität in irgendeiner Weise das Ergebnis oder einen Vorfall beeinflusst hat.

1.6. Wir können alle oder einen Teil der von Ihnen platzierten Kombiwetten für ungültig erklären, wenn wir der Ansicht sind, dass irgendeine der von Ihnen gewählten Optionen miteinander verbunden ist (auch bekannt als „verbundene Kontingenz“), zum Beispiel, wenn Sie auf den Sieg von Liverpool und ein Tor von Mohammed Salah in demselben Spiel wetten.

1.7. Wir können eine Wette mit Bezug auf "Pre-Match-Wetten" für ungültig erklären, wenn Sie die Wette nach Beginn des relevanten Ereignisses platziert haben.

1.8. Wir können eine Wette mit Bezug auf Live-Wetten für ungültig erklären: (1) wenn eine Wette aufgrund einer fehlerhaften, eingeschränkten oder verzögerten Live-Übertragung zu falschen Quoten oder einem falschen Preis platziert wurde; (2) wenn eine Wette auf ein Ereignis platziert wurde, das bereits eingetreten ist; (3) wenn eine Wette nach einem Ereignis platziert wurde, das in irgendeiner Weise das Ergebnis des Ereignisses beeinflussen könnte; oder (4) wenn die auf der Seite angebotenen Quoten sich von den Ergebnissen unterscheiden, die von der zuständigen Vereinigung, dem Gremium oder der Organisation bereitgestellt werden.

1.9. Wir können eine Wette auf ein Segment eines Ereignisses für ungültig erklären, wenn dieses Ereignis (je nach Fall): (1) in einem anderen Format als dem angegebenen gespielt wird; oder (2) in einem anderen Format als dem in der Offerte beschriebenen stattfindet.

1.10. Wir können eine Grand Salami-Wette für ungültig erklären, wenn das betreffende Match, Ereignis oder die betreffende Runde (je nach Fall) nicht abgeschlossen wird. Dies gilt jedoch nicht für Wetten, die sich auf Ergebnisse vor dem Abbruch des Ereignisses oder der Runde beziehen und die in keiner Weise von zukünftigen Ereignissen beeinflusst werden können; solche Wetten werden von uns gemäss dem Ergebnis abgerechnet.

1.11. Wir können jede Wette auf ein Viertel, eine Halbzeit oder eine Periode für ungültig erklären, wenn das Ereignis anders als in der Offerte beschrieben stattfindet.

1.12. Wir können eine Wette auf eine „Race-To“-Wette (oder ähnliches) für ungültig erklären, wenn die angegebene Punktzahl während des festgelegten Zeitraums nicht erreicht wurde, es sei denn, wir geben etwas anderes an.

1.13. Wir können eine Wette mit Bezug auf den Gewinner eines Punktes oder den Torschützen für ungültig erklären, wenn der relevante Vorfall nicht innerhalb des angegebenen Zeitrahmens eingetreten ist, es sei denn, wir geben etwas anderes an.

1.14. Wir können jede Wette, die sich auf das Eintreten eines Ereignisses während eines von uns festgelegten Zeitraums bezieht (zum Beispiel „Das nächste Team, das einen Spieler vom Platz gestellt bekommt“), für ungültig erklären, wenn es nicht möglich ist, den korrekten Ausgang zweifelsfrei festzustellen. Zum Beispiel, wenn nach einem Foul und vor der Ausführung eines Freistosses zwei Spieler vom Platz gestellt werden, einer aus jedem Team.

1.15. Wir können jede Wette, die sich auf „Erstes Tor erzielen und gewinnen“ bezieht, für ungültig erklären, wenn in dem Spiel kein Tor erzielt wird.

1.16. Wir können jede Wette mit Bezug auf ein Match oder Ereignis für ungültig erklären, das nicht stattfindet, oder wenn ein Match oder Ereignis durch einen Walk Over entschieden wird.

1.17. Wir können jede Wette mit Bezug auf Gruppenwetten für ungültig erklären: (1) wenn keiner der aufgelisteten Teilnehmer das Ereignis startet; oder (2) wenn mindestens ein Teilnehmer von der Liste, die wir Ihnen zur Verfügung stellen, das relevante Ereignis nicht beendet und die zuständige Organisation keine Tie-Break-Bedingungen festlegt.

1.18. Wir können jede Wette auf ein Head-to-Head zwischen zwei oder drei Teilnehmern für ungültig erklären, wenn keiner der Teilnehmer das Ereignis startet.

1.19. Wir können Ihre Wette für ungültig erklären, wenn ein Angebot, das sich speziell auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer in Bezug auf ein bestimmtes Ereignis oder einen Wettbewerb bezieht, ungültig wird, weil der Teilnehmer oder die Teilnehmer nicht teilnehmen.

1.20. Wir können Ihre Wette für ungültig erklären, wenn sie auf ein „Qualifizieren“-Angebot platziert wurde, das einen Abschluss innerhalb von 36 Stunden erfordert, dieser jedoch nicht erfolgt.

1.21. Jede Wette, die sich auf ein aggregiertes Ergebnis eines Teilnehmers in einem Teamsport bezieht, zählt nur die Ereignisse während des Turniers.

1.22. Wenn Wetten darauf angeboten werden, ob eine Person eine Position bis zu einem bestimmten Zeitpunkt hält, muss diese Position durchgehend gehalten werden.

1.23. Wenn Wetten darauf angeboten werden, ob ein Teilnehmer eine bestimmte Berufsbezeichnung, einen Titel oder eine Position (je nach Anwendbarkeit) bis zu einem bestimmten Datum oder für einen bestimmten Zeitraum innehaben wird (sei es in der Politik, im Sport oder in einem anderen Bereich), muss dieser Teilnehmer die betreffende Position ununterbrochen von dem Zeitpunkt an, zu dem Sie die Wette platzieren, bis zum Ende des relevanten Zeitraums innehaben.

Nur als Beispiel: Bei einem Angebot, das besagt, dass Bruno Le Maire am 31. Januar 2050 Minister für Wirtschaft und Finanzen von Frankreich sein wird, muss Bruno Le Maire kontinuierlich von dem Datum, an dem Sie Ihre Wette platzieren, bis zum 31. Januar 2050 Minister für Wirtschaft und Finanzen von Frankreich sein. Sollte Bruno Le Maire zurücktreten und erneut in diese Position berufen werden, verlieren Sie Ihre Wette.

1.24. Bei einer Halbzeit- oder Vollzeitwette können wir diese für ungültig erklären, wenn die reguläre Zeit im Angebot nicht eingehalten wird.

1.25. Wir können eine Wette vor oder nach der Abrechnung für ungültig erklären.

1.26. Sollten wir Hinweise darauf haben, dass Kontoinhaber zusammenarbeiten, können wir die Wetten für ungültig erklären, Gewinne einbehalten und Einsätze während der Untersuchung zurückhalten.

2. Unsere Cash-Out-Funktion

2.1. Wir können Ihnen die Möglichkeit bieten, eine Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, per Cash-Out zu beenden. Wenn Ihre Wette gecashet wird, gelten keine weiteren Ereignisse oder Vorkommnisse (je nach Fall), die mit dieser Wette zusammenhängen.

Zum Beispiel: Sie setzen 10 Euro auf eine Kombiwette mit Everton (6/4 oder 2,5) und Brighton (1/2 oder 1,5) als Gewinner. Brighton gewinnt, und das Spiel von Everton steht kurz vor dem Anpfiff. Die Cash-Out-Funktion ist verfügbar, und das angebotene Cash-Out beträgt 24 Euro. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt das Cash-Out nutzen, sichern Sie sich einen Gewinn, selbst wenn Everton verliert. Die 24 Euro werden Ihrem Konto gutgeschrieben, ohne dass das Everton-Spiel gespielt wird.

2.2. Wir sind in keiner Weise verpflichtet, Ihnen die Option zum Cash-Out Ihrer Wette anzubieten (auch wenn wir dies in der Vergangenheit getan haben).

2.3. Wenn ein Cash-Out von uns akzeptiert wird, nachdem das Ergebnis der jeweiligen Wette bereits festgelegt wurde, behalten wir uns das Recht vor, den Cash-Out für ungültig zu erklären. Wir behalten uns ausserdem das Recht vor, einen Cash-Out für ungültig zu erklären und zurückzufordern, wenn ein Missbrauch der Cash-Out-Funktion vorliegt.

2.4. Ihr Cash-Out kann einer Verzögerung unterliegen, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf eine manuelle Verzögerung. Sollte während einer solchen Verzögerung das Angebot eingestellt werden oder sich die Quoten ändern, auf die sich Ihr Cash-Out bezieht, wird Ihre Cash-Out-Anfrage abgelehnt.

2.5. Wenn Ihre Wette mit einem Gratiswett-Token platziert wurde, entspricht der Wert Ihres Cash-Outs dem aktuellen Wert des Betrags, den Sie auscashen können, abzüglich des Werts des Gratiswett-Tokens.2.6. We may withdraw or suspend Cash Out offers at any time.

2.6. Wir können Cash-Out-Angebote jederzeit zurückziehen oder aussetzen.

3. Wettarten

Wir können Ihnen die Möglichkeit bieten, die folgenden Arten von Wetten zu platzieren:

<u>Wettart</u>	<u>Erklärung</u>
Kombiwette, Accumulator oder Parlay	Bezeichnet eine Wette, die vier oder mehr Auswahlen zu einer einzigen Wette kombiniert. Sie gewinnen diese Wette nur, wenn alle Ihre Auswahlen gewinnen.
Asian Handicap, Asian Spread oder Asian Margin	Ein Asian Handicap, Asian Spread oder Asian Margin ist eine Art von Handicap (für eine Erklärung zu Handicap siehe unten), bei dem die Auswahlen entsprechend ihrer Form benachteiligt werden. Dies bedeutet, dass einem Teilnehmer effektiv ein Vorsprung gewährt wird, bevor das Spiel beginnt. Favoriten werden durch das Zeichen (-) angezeigt und Aussenseiter/Underdogs durch das Zeichen (+). Beispiel: In einem Spiel zwischen Liverpool und West Ham könnte das Asian Handicap wie folgt lauten: Liverpool (-1.5), West Ham (+1.5). In diesem Szenario muss Liverpool mit zwei oder mehr Toren Vorsprung gewinnen, damit Sie Ihre Wette gewinnen. Gewinnt Liverpool nicht mit zwei oder mehr Toren Vorsprung, verlieren Sie Ihre Wette, und die Kontoinhaber, die auf West Ham gesetzt haben, dass sie innerhalb von 1,5 Toren an Liverpool herankommen, gewinnen. Beachten Sie, dass es bei dieser Wettart nur zwei mögliche Ergebnisse gibt, da ein Unentschieden ausgeschlossen wird.

Correct Score oder Ergebniswette	Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, auf das genaue Ergebnis am Ende des Spiels, Turniers oder Ereignisses (je nach Fall) oder am Ende eines vordefinierten Zeitraums während des Spiels, Turniers oder Ereignisses (je nach Fall) zu wetten.
Draw No Bet	Diese Wettart eliminiert das Ergebnis eines Unentschiedens in Dreiweg-Märkten. Sie gilt auch für Dreiweg-Angebote, bei denen wir keine Quoten für ein Unentschieden anbieten. Sollte es keinen Gewinner geben oder das relevante Ereignis nicht eintreten, wird Ihr Einsatz an Sie zurückerstattet.
Double Chance	Diese Wettart bietet Ihnen die Möglichkeit, gleichzeitig auf zwei Ergebnisse eines Ereignisses, Turniers oder Spiels (je nach Fall) zu wetten – entweder auf das Ergebnis am Ende des Spiels, Turniers oder Ereignisses (je nach Fall) oder am Ende eines vordefinierten Zeitraums während des Spiels, Turniers oder Ereignisses (je nach Fall).
Each Way, EW or E/W	Dies ist im Wesentlichen eine Wette mit zwei separaten Teilen (mit gleichem Einsatz). Ein Teil der Wette gilt darauf, dass der Teilnehmer gewinnt, und der andere Teil darauf, dass der Teilnehmer eine der von uns angebotenen Platzierungen erreicht.
Goal Minutes	This provides you with the opportunity to bet on the sum of minutes that goals have been scored in any match. Own goals do not count towards settlement of a Goal Minutes bet. Any goals scored during injury time will be considered as being scored in the last minute of the relevant half, For example, with respect to football, any goals scored in injury time of the first half are considered as if they were scored in the 45th minute and any goals scored in injury time of the second half are considered as if they were scored in the 90th minute.
Gruppenwetten	Bedeutet, dass wir eine Gruppe von Teilnehmern in einem Markt zur Verfügung stellen, auf die Sie wetten können. Das Ergebnis basiert darauf, welcher Spieler aus der

	Gruppe, auf den Sie wetten konnten, gewinnt. Zum Beispiel im Golf: Welcher Spieler erzielt die niedrigste Runde?
Handicap-, Margin- oder Spread-Wetten	Handicap-, Margin- oder Spread-Wetten beziehen sich darauf, dass eine Auswahl in einem Ereignis ein "Handicap" überwinden muss, um zu gewinnen. Wir können Ihnen die Möglichkeit bieten, auf ein Zweiweg-Handicap, ein Asian Handicap oder ein Dreiweg-Handicap (Europäisches Handicap) zu wetten. Handicap-Wetten können auch als "Margin" oder "Spread" bezeichnet werden. Beispiel für ein Zweiweg-Handicap, bei dem Sie auf einen Gewinner oder Verlierer wetten können (es gibt keine Handicap-Unentschieden-Option): a. Tottenham gegen Leicester mit Handicap 0-2 (Leicester wird ein Vorsprung von zwei Toren gegeben). Selbst wenn Tottenham das Spiel 1-0 gewinnt, gewinnen Sie Ihre Wette, wenn Sie auf Leicester gesetzt haben, da das Handicap das Ergebnis für die Wette auf 1-2 ändert. b. England gegen Frankreich mit Handicap 0-3 (Frankreich wird ein Vorsprung von drei Toren gegeben). Das Endergebnis war 2-0 für England. Wenn Sie auf England gesetzt haben, verlieren Sie Ihre Wette, da das Handicap das Ergebnis für die Wette auf 2-3 ändert. c. Monaco gegen Lens mit Handicap 3-0 (Monaco wird ein Vorsprung von drei Toren gegeben). Das Endergebnis war ein 3-0-Sieg für Lens. In diesem Fall gelten die Push-Regeln für Ihre Wette. Ein Dreiweg-Handicap (oder Europäisches Handicap) bietet Ihnen die Möglichkeit, auf ein Handicap-Unentschieden zu wetten. Zum Beispiel:

	d. Tottenham gegen Leicester mit Handicap 0-2 (Leicester wird ein Vorsprung von zwei Toren gegeben). Selbst wenn Tottenham das Spiel 1-0 gewinnt, gewinnen Sie Ihre Wette, wenn Sie auf Leicester gesetzt haben, da das Handicap das Ergebnis für die Wette auf 1-2 ändert. e. England gegen Frankreich mit Handicap 0-3 (Frankreich wird ein Vorsprung von drei Toren gegeben). Das Endergebnis war 2-0 für England. Wenn Sie auf England gesetzt haben, verlieren Sie Ihre Wette, da das Handicap das Ergebnis für die Wette auf 2-3 ändert. f. Monaco gegen Lens mit Handicap 3-0 (Monaco wird ein Vorsprung von drei Toren gegeben). Das Endergebnis war ein 3-0-Sieg für Lens. Ihr "Ergebnis" (das Ergebnis, das für Ihre Wette zählt) ist daher 3-3. Wenn Sie auf Monaco oder Lens gesetzt haben, verlieren Sie Ihre Wette. Wenn Sie auf ein Unentschieden gesetzt haben, gewinnen Sie die Wette. Für ein Beispiel eines Asian Handicap siehe oben. Sofern auf der Website nicht anders angegeben, gelten alle auf der Website aufgeführten Handicaps für den Zeitraum von Beginn bis Ende des angegebenen Ereignisses oder Zeitraums (je nach Fall). Bei bestimmten Handicap-Angeboten in spezifischen Sportarten zählen jedoch nur die Ergebnisse ab dem Zeitpunkt der Wettabgabe bis zum Ende des angegebenen Zeitraums.
Halbzeit/Endstand	Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Wette darauf zu platzieren, was Ihrer Meinung nach das Ergebnis zur Halbzeit und am Ende eines Ereignisses sein wird.
Head to Head oder Triple Head	Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, eine Wette zwischen zwei Teilnehmern oder drei Teilnehmern oder auf zwei Ergebnisse oder drei Ergebnisse eines Ereignisses oder einer von uns bestimmten Situation zu platzieren. Im Motorsport oder Golf könnten Sie

	beispielsweise die Wahl zwischen zwei Konkurrenten aus einem grösseren Teilnehmerfeld haben.
Match, 1x2 oder Heimsieg-Unentschieden-Auswärtssieg	Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, auf das Ergebnis am Ende des Spiels, Turniers oder Ereignisses (je nach Fall) oder am Ende eines vordefinierten Zeitraums während des Spiels, Turniers oder Ereignisses (je nach Fall) zu wetten. Es stehen Ihnen drei verschiedene Optionen zur Verfügung: a. Heimteam/Spieler 1 oder der Teilnehmer, der auf der linken Seite des Angebots aufgeführt ist; b. Ein Unentschieden oder die Auswahl in der Mitte; und c. Auswärtsteam oder Spieler 2 oder der Teilnehmer, der auf der rechten Seite des Angebots aufgeführt ist
Ungerade/Gerade	Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, auf ein vordefiniertes ungerades oder gerades Ereignis am Ende eines vordefinierten Zeitraums während eines Spiels, Turniers oder Ereignisses zu wetten. Null wird dabei als gerade Zahl betrachtet.
Outright oder Platzierung	Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, auf eine Auswahl zu wetten, die gewinnt oder auf einem bestimmten Platz (aber nicht zwingend als Sieger) endet. Zum Beispiel können wir bei Golfturnieren die Möglichkeit bieten, auf Spieler zu wetten, die unter den ersten fünf oder zehn Plätzen landen. Beim Pferderennen bieten wir häufig die ersten drei Plätze an, dies kann jedoch je nach Grösse des Teilnehmerfelds variieren.
Over/Under oder Total	Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, auf eine vordefinierte Anzahl von Ereignissen oder Vorkommnissen in einem Spiel, Turnier oder Ereignis (je nach Fall) zu wetten. Zum Beispiel: Um eine Over-Wette zu gewinnen, müssen 3 oder mehr Tore im

	entsprechenden Spiel erzielt werden. Um eine Under-2,5-Tore-Wette zu gewinnen, dürfen höchstens 2 Tore im entsprechenden Spiel erzielt werden. Over/Under oder Totals können auch als Dreiweg-Wetten angeboten werden. Wenn keine Unentschieden-Option zur Verfügung steht und das Ergebnis genau auf der angegebenen Zahl landet, wird Ihr Einsatz zurückerstattet.
Periodenwetten	Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, auf jede einzelne Periode während eines Ereignisses, Turniers oder Spiels (je nach Fall) zu wetten.
Proposition Bets oder Prop Bets	Die von uns angebotenen Arten von Proposition Bets sind: a) Clean Sheet: Sie können darauf wetten, dass ein Team während eines Spiels kein Gegentor kassiert. b) Grand Salami Bets: Sie können auf die Gesamtanzahl von Ereignissen wetten, die sich in einem bestimmten Ereignis, einer Runde oder einem bestimmten Zeitraum (wie von uns festgelegt) materialisieren. c) Fantasy oder Virtuelle Matches, Head to Heads oder Mythical Bets: Sie können auf die imaginäre Paarung von zwei oder mehr Teilnehmern wetten, die nicht direkt gegeneinander in demselben Spiel, Ereignis oder derselben Runde antreten (je nach Fall). d) Viertel-, Halbzeit- oder Periodenwetten: Sie können auf das Ergebnis oder den Spielstand (je nach Fall) während oder am Ende des von uns festgelegten Zeitraums wetten. e) Over/Under Wetten: Sie können auf die Platzierung von Teilnehmern wetten. "Over" wird als eine niedrigere oder schlechtere Position (je nach Fall) angesehen, während "Under" eine höhere oder bessere Position bedeutet (je nach Fall).

- | | |
|--|--|
| | <p>f) <u>Race To (oder Ähnliches):</u> Sie können darauf wetten, dass ein Team oder Teilnehmer (je nach Fall) eine bestimmte Anzahl von Ereignissen oder ein bestimmtes Ereignis (wie von uns definiert) in einem bestimmten Zeitraum erreicht.</p> <p>g) <u>Rest of Match (oder Ähnliches):</u> Sie können auf ein Ergebnis oder Ereignis (je nach Fall) wetten, das ab dem Zeitpunkt der Wettplatzierung bis zum Ende des festgelegten Zeitraums eintritt.</p> <p>h) <u>Ergebnis am Ende eines Viertels, einer Halbzeit oder einer Periode:</u> Sie können auf Ereignisse wetten, die vor dem Ende eines von uns festgelegten Zeitraums eintreten müssen.</p> <p>i) <u>Spezifische Zeitrahmen oder Intervalle:</u> Sie können auf ein Ergebnis oder Ereignis (je nach Fall) wetten, das sich während eines von uns festgelegten Zeitraums oder Intervalls in der Summe ereignet (Nachspielzeit oder Stoppzeiten werden nicht in den festgelegten Zeitraum einbezogen, es sei denn, wir geben etwas anderes an). Keine anderen Ergebnisse oder Ereignisse sind anwendbar, es sei denn, wir geben dies im Angebot, auf der Website oder in der relevanten Aktion an.</p> <p>j) <u>Team, das zuerst ein Tor erzielt und gewinnt:</u> Sie können auf das erste Team wetten, das ein Tor erzielt und das Spiel gewinnt.</p> <p>k) <u>Team, das nach Rückstand gewinnt:</u> Sie können darauf wetten, dass ein Team von einer verlierenden Position aus das Spiel gewinnt.</p> <p>l) <u>Gewinner von oder Torschütze von (oder Ähnliches):</u> Diese Art von Wette bietet Ihnen die Möglichkeit, auf ein bestimmtes Ereignis zu wetten. Ereignisse, die vor der Annahme der Wette durch uns stattfinden, werden nicht berücksichtigt.</p> |
|--|--|

System- oder Mehrfachwetten

Wir behalten uns das Recht vor, die Anzahl der verfügbaren Kombinationen zu begrenzen. Die von uns angebotenen Systemwetten umfassen:

Canadian System or Super Yankee: consists of 26 bets on five selections - one fivefold bet, five fourfold bets, ten treble bets and ten double bets. For you to receive any return on your bet, at least two of your five selections must win.

- a) **Canadian System oder Super Yankee:** Besteht aus 26 Wetten auf fünf Auswahlen – eine Fünffachwette, fünf Vierfachwetten, zehn Dreifachwetten und zehn Doppelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, müssen mindestens zwei Ihrer fünf Auswahlen gewinnen.
- b) **Goliath System:** Besteht aus 247 Wetten auf acht Auswahlen – eine Achtfachwette, acht Siebenfachwetten, 28 Sechsfachwetten, 56 Fünffachwetten, 70 Vierfachwetten, 56 Dreifachwetten und 28 Doppelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, müssen mindestens zwei Ihrer acht Auswahlen gewinnen.
- c) **Heinz System:** Besteht aus 57 Wetten auf sechs Auswahlen – eine Sechsfachwette, sechs Fünffachwetten, 15 Vierfachwetten, 20 Dreifachwetten und 15 Doppelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, müssen mindestens zwei Ihrer sechs Auswahlen gewinnen.
- d) **Live Betting System:** Besteht aus bis zu 25 Auswahlen auf einem einzigen Wettschein. Alle Ihre Auswahlen müssen gewinnen, damit Sie die Wette gewinnen.
- e) **Lucky 15 System:** Besteht aus 15 Wetten auf vier Auswahlen – eine Vierfachwette, vier Dreifachwetten, sechs Doppelwetten und vier Einzelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, muss mindestens eine Ihrer vier Auswahlen gewinnen.
- f) **Lucky 31 System:** Besteht aus 31 Wetten auf fünf Auswahlen – eine Fünffachwette, fünf Vierfachwetten, zehn Dreifachwetten, zehn Doppelwetten

	und fünf Einzelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, muss mindestens eine Ihrer fünf Auswahlen gewinnen. g) <u>Lucky 63 System:</u> Besteht aus 63 Wetten auf sechs Auswahlen – eine Sechsfachwette, sechs Fünffachwetten, 15 Vierfachwetten, 20 Dreifachwetten, 15 Doppelwetten und sechs Einzelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, muss mindestens eine Ihrer sechs Auswahlen gewinnen. h) <u>Patent System:</u> Besteht aus sieben Wetten auf drei Auswahlen – eine Dreifachwette, drei Doppelwetten und drei Einzelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, muss mindestens eine Ihrer drei Auswahlen gewinnen. i) <u>Pre-Match System:</u> Besteht aus bis zu 25 Auswahlen auf einem Wettschein. Alle Ihre Auswahlen müssen gewinnen, damit Sie die Wette gewinnen. j) <u>Super Heinz System:</u> Besteht aus 120 Wetten auf sieben Auswahlen – eine Siebenfachwette, sieben Sechsfachwetten, 21 Fünffachwetten, 35 Vierfachwetten, 35 Dreifachwetten und 21 Doppelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, müssen mindestens zwei Ihrer sieben Auswahlen gewinnen. k) <u>Trixie System:</u> Besteht aus vier Wetten auf drei Auswahlen – eine Dreifachwette und drei Doppelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, müssen mindestens zwei Ihrer drei Auswahlen gewinnen. l) <u>Yankee System:</u> Besteht aus 11 Wetten auf vier Auswahlen – eine Vierfachwette, vier Dreifachwetten und sechs Doppelwetten. Um eine Auszahlung zu erhalten, müssen mindestens zwei Ihrer vier Auswahlen gewinnen.
Teaser Plus oder Teaser +	Dies ist eine Wette, bei der Sie dieselbe vorab festgelegte Anzahl von Punkten auf alle Ergebnisse einer Kombiwette/Parlay-Wette setzen, die einen Handicap, Totals oder eine Kombination der genannten Optionen enthält. Wie bei einer Kombiwette/Parlay-Wette gewinnen Sie diese Wette nur, wenn alle Ihre Auswahlen korrekt sind.

4. Abrechnung der Ergebnisse

Allgemeine Regeln

4.1 Wir sind bestrebt, Wetten so schnell wie möglich abzurechnen. In einigen Fällen kann es jedoch zu Verzögerungen kommen, während wir auf die Bestätigung der Ergebnisse oder Ereignisse warten. Unsere Abrechnung von Wetten basiert auf uns verfügbaren Quellen, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Fernsehen, Streaming sowie die Websites der zuständigen Vereinigung, Organisation oder des Gremiums (je nach Fall).

4.2. Vorbehaltlich der übrigen Regeln erfolgt die Abrechnung von Wetten nach dem Ende des jeweiligen Ereignisses, Spiels oder Turniers (je nach Fall) und sobald das Ergebnis bekannt ist. Änderungen des Ergebnisses nach der ursprünglichen Veröffentlichung durch die zuständige Vereinigung, Organisation oder das Gremium werden nicht berücksichtigt.

4.3. Wenn wir feststellen, dass die Regeln, die Ihre Wette betreffen, unklar oder unzureichend sind, können wir die Wette unter Berücksichtigung allgemein akzeptierter Wettnormen, -bräuche und -definitionen abrechnen..

Abgebrochene Ereignisse

4.4. Alle Wettangebote, die vor dem Abbruch eines Ereignisses unwiderruflich entschieden wurden und die durch zukünftige Ereignisse nicht mehr beeinflusst werden können, werden gemäss dem festgelegten Ergebnis abgerechnet.

4.5. Wir können jede Wette für ungültig erklären, wenn ein Ereignis oder Wettbewerb (je nach Fall) nicht innerhalb von 24 Stunden nach der zuletzt von der zuständigen Vereinigung, Organisation oder dem Gremium festgelegten offiziellen Startzeit beginnt. Dies gilt nicht für ein Ereignis oder einen Wettbewerb (je nach Fall), dessen Startzeit zum Zeitpunkt der Wettabgabe von der zuständigen Vereinigung, Organisation oder dem Gremium (je nach Fall) noch nicht festgelegt wurde. Solche Wetten werden von uns nicht für ungültig erklärt und bleiben in Kraft, bis das betreffende Ereignis oder der Wettbewerb (je nach Fall) stattfindet.

4.6. Wenn ein Ereignis vor dem normalen Abschluss des Ereignisses abgebrochen wurde (zum Beispiel bei einem Fussballspiel einer nationalen Liga, bevor beide Halbzeiten abgeschlossen sind) und die zuständige Vereinigung,

Organisation oder das Gremium (je nach Fall) innerhalb von 24 Stunden nach Beginn des Ereignisses ein Ergebnis bereitstellt, verwenden wir diese Entscheidung zur Abrechnung Ihrer Wette in Bezug auf das Ergebnis des Ereignisses (zum Beispiel Double Chance, Unentschieden, Match und No Bet), solange die von der zuständigen Vereinigung, Organisation oder dem Gremium (je nach Fall) bereitgestellte Entscheidung das Ergebnis solcher Wetten zum Zeitpunkt des Abbruchs des Ereignisses nicht ändert. Wenn das Ergebnis solcher Wetten geändert wird, erstatten wir Ihren Einsatz. Alle Angebote in Bezug auf die Anzahl von Vorkommnissen (zum Beispiel bei American Football, wie viele Strafen verhängt werden) werden von uns für ungültig erklärt. Dies gilt jedoch nicht für Ergebnisse, die vor dem Abbruch des betreffenden Ereignisses unwiderruflich festgelegt wurden, und Ihre Wette wird gemäss dem entsprechenden Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde.

5. Zusätzliche Regeln

5.1. Wir können jederzeit alle oder einzelne Wettaktivitäten aussetzen. Zum Beispiel können wir bei technischen Schwierigkeiten einige oder alle Wettmöglichkeiten entfernen.

5.2. Sofern nicht anders von uns angegeben, erstatten wir bei einer Wette auf Outright oder Place keine Einsätze zurück, die sich auf einen Teilnehmer oder ein Ergebnis beziehen (je nach Fall), wenn der Teilnehmer nicht an dem Ereignis teilnimmt oder das Ergebnis nicht eintritt. Wir behalten uns das Recht vor, Regel 4 (Nicht-Pferderennen und Nicht-Windhundrennen) auf jedes Angebot anzuwenden, das nicht mit Pferderennen oder Windhundrennen in Zusammenhang steht, und dies wird im Wettangebot oder in den sportspezifischen Regeln angegeben.

5.3. Es werden keine Wett-Rückerstattungen gewährt, selbst wenn das gewinnende Ergebnis eines Ereignisses, Matches oder Turniers (je nach Fall) ein Ergebnis ist, das einen Teilnehmer umfasst, der nicht für Wettzwecke gelistet war.

5.4. Wir werden keine Änderungen an vorherigen Ergebnissen vornehmen (auch wenn diese Ergebnisse durch Folgendes beeinflusst werden), falls ein Teilnehmer eines Ereignisses disqualifiziert wird, nicht teilnimmt oder von der Teilnahme an der nächsten Runde oder Phase eines Ereignisses oder Wettbewerbs (je nach Fall) ausgeschlossen wird. Die Disqualifikation, der Rückzug oder das Verbot (je nach Fall) gelten ab dem Zeitpunkt, an dem dem Teilnehmer die Teilnahme am Ereignis oder Wettbewerb untersagt wurde.

5.5. Jede Wette, die sich auf eine Klassifikation zu einem bestimmten Datum bezieht, wird abgerechnet, ungeachtet von Änderungen bei Ereignissen, Runden oder gespielten Ereignissen (je nach Fall). Zum Beispiel, wenn Sie darauf wetten, dass Liverpool am 1. Januar an der Spitze der Premier League steht, und Manchester City mehr Spiele absolviert hat und an der Spitze steht, verlieren Sie Ihre Wette dennoch.

5.6. Bei einer Head-to-Head-Wette wird Ihr Einsatz zurückerstattet, wenn die Head-to-Head-Wette zwischen zwei Teilnehmern besteht und diese Teilnehmer denselben Platz oder dieselbe Punktzahl erreichen oder genau in derselben Phase eliminiert werden. Dies gilt nicht, wenn das zuständige Gremium ein Verfahren zur Entscheidungsfindung implementiert.

5.7. Bei einer Head-to-Head-Wette mit drei Teilnehmern und mehr als einem Gewinnresultat gelten die Dead-Heat-Regeln. Dies kann dazu führen, dass Ihre Gewinne niedriger ausfallen als der eingesetzte Betrag.

5.8. Bei einer Head-to-Head-Wette, die sich auf eine andere Runde oder Phase eines Ereignisses bezieht, müssen alle Teilnehmer an der bevorstehenden Runde oder Phase teilnehmen, damit die Wetten gültig bleiben.

5.9. Falls ein Ereignis eine Vorqualifikationsrunde oder -phase hat und Sie auf einen Teilnehmer wetten, der diese nicht besteht, gilt dieser Teilnehmer als unterlegen gegenüber jedem, der bereits qualifiziert ist oder die Qualifikation geschafft hat, und Sie verlieren Ihre Wette.

5.10. Wird ein Ereignis innerhalb eines Turniers verschoben oder verlegt, und Ihre Wette erfordert, dass ein oder mehrere Teilnehmer zwei oder mehr Phasen absolvieren, bleibt Ihre Wette gültig, solange das verschobene oder verlegte Ereignis während des Turniers stattfindet.

5.11. Bezüge auf Heim- oder Auswärtsteams beziehen sich auf das Team, das tatsächlich zuhause oder auswärts spielt, wie von der zuständigen Vereinigung, Organisation oder dem Gremium festgelegt. Manchmal können wir das Wettangebot so darstellen, wie es in den USA üblich ist, wobei das Auswärtsteam beim Heimteam spielt. Beispiel: Die Baltimore Ravens bei den Dallas Cowboys (Baltimore Ravens @ Dallas Cowboys) bedeutet, dass die Dallas Cowboys das Heimteam und die Baltimore Ravens das Auswärtsteam sind.

5.12. Wenn Sie auf ein Ereignis wetten, das auf neutralem Boden ausgetragen wird, bleibt Ihre Wette gültig, unabhängig davon, ob wir diese Information im entsprechenden Angebot angegeben haben oder wie die Teams auf der Website angezeigt werden.

5.13. Ihre Wette wird nicht ungültig, wenn ein Ereignis oder Match (je nach Fall) von dem ursprünglich vorgesehenen Austragungsort verlegt wird oder wenn sich die Beschaffenheit des Spielfelds ändert. Dies gilt nicht, falls in den sportspezifischen Regeln oder anderswo auf der Website ausdrücklich etwas anderes angegeben ist, oder wenn das Ereignis oder Match (je nach Fall) an einen Ort verlegt wird, der als Heimspielort eines der Teams gilt.

5.14. Ihre Wette wird nicht ungültig, wenn ein Ereignis oder Match (je nach Fall) auf neutralem Boden ausgetragen wird. Dies gilt auch dann, wenn wir Ihnen keine Details darüber gegeben haben, dass das Ereignis oder Match (je nach Fall) auf neutralem Boden stattfindet oder wie die Positionierung der Teilnehmer auf der Website angezeigt wird..

5.15. Vorbehaltlich von Abschnitt 5.16, wenn es eine Inkonsistenz gibt, wie die Teilnehmer zwischen der Website und der offiziellen Website der zuständigen Vereinigung, Organisation oder des Gremiums angezeigt werden, und diese Inkonsistenz die Quoten wesentlich beeinflusst, werden wir alle davon betroffenen Wetten für ungültig erklären. Zum Beispiel werden wir Ihre Wette stornieren, wenn auf der Premier-League-Website das Spiel als Liverpool gegen Manchester United (oder etwas Ähnliches) angezeigt wird und es auf der Website als Manchester United gegen Liverpool dargestellt ist.

5.16. Ihre Wette bleibt gültig, wenn sie auf ein Ereignis oder Spiel (je nach Fall) platziert wurde, bei dem der sogenannte Heimvorteil nur wenig oder keinen Einfluss auf die Quoten hat, und in Fällen von neutralen Austragungsorten, die beispielsweise für Halbfinal- oder Finalsple (je nach Fall) genutzt werden, selbst wenn der Austragungsort als potenzielles „Heimfeld“ für eines der beteiligten Teams betrachtet werden könnte.

5.17. Falls ein Finale oder Halbfinale (je nach Fall) auf dem Heimspielfeld eines der Teilnehmer stattfindet, wird dies dennoch als neutraler Austragungsort betrachtet, unabhängig davon, was auf der offiziellen Website der zuständigen Vereinigung, Organisation oder des Gremiums (je nach Fall) oder auf der Website angezeigt wird.

5.18. Von uns bereitgestellte Informationen über Teams, deren Zusammensetzung, Klassifizierung oder Bezeichnung sollten von Ihnen nur als informativ betrachtet werden. Wenn solche Informationen falsch oder nicht enthalten sind, werden wir Ihre Wette nicht stornieren, es sei denn, sie führt zu einer wesentlichen Änderung der angebotenen Quoten.

5.19. Wir können nicht garantieren, dass alle Teile eines Angebots oder die Informationen auf der Website korrekt sind, da es beispielsweise unterschiedliche Interpretationen von Materialien geben kann, die aus verschiedenen Sprachen übersetzt wurden. Unterschiede, die durch Übersetzungen entstehen, führen möglicherweise nicht zur Stornierung Ihrer Wette.

5.20. Jede Wette, die sich auf die Gesamtzahl von Vorkommnissen eines Teilnehmers in einem Teamsport im Rahmen eines Turniers oder Wettbewerbs (je nach Fall) bezieht, berücksichtigt nur die Vorkommnisse während der Teilnahme des Teilnehmers am entsprechenden Turnier oder Wettbewerb.

5.21. Wenn sich eine Wette auf einen Zeitraum bezieht, bedeutet dies zum Beispiel:

- Innerhalb der ersten zehn Minuten: Dies bedeutet zwischen 0 Sekunden und 9 Minuten 59 Sekunden.
- Zwischen 18 und 22 Minuten: Dies bedeutet zwischen 18 Minuten und 0 Sekunden und 21 Minuten 59 Sekunden.

5.22. Sofern von uns nicht entweder im Zusammenhang mit dem Wettangebot oder in den Sportspezifischen Regeln angegeben, müssen Wetten, die sich auf die Dauer eines Ereignisses oder Spiels (je nach Fall) beziehen und Dezimalstellen enthalten (z. B. .5), die relevante Dezimalstelle abgeschlossen haben, damit Ihre Wette gewonnen wird. Zum Beispiel: (1) Bei einem Formel-1-Rennen, bei dem eine Dauer von Over/Under 75.5 Minuten angeboten wird, bedeutet „Over“ 76 Minuten oder mehr, und „Under“ bedeutet 75:59 Minuten oder weniger; oder (2) bei einem Boxkampf, bei dem eine Dauer von Over/Under 4.5 Runden angeboten wird, unterscheidet sich dies zwischen den Runden: „Over“ bedeutet 5 Runden oder mehr, und „Under“ bedeutet 4 Runden oder weniger.

5.23. Sofern wir nichts anderes angeben, wird bei einer Wette auf einen bestimmten Spieler, der ein oder mehrere Tore erzielen soll, ein Eigentor dieses Spielers nicht für diese Wette berücksichtigt.

5.24. Medaillen, die von einem Team oder einer Nation (je nach Fall) in einem Ereignis gewonnen werden, zählen als eine Medaille.

5.25. Bei Systemwetten können wir die Anzahl der Kombinationen, die Sie auswählen können, begrenzen.

5.26. Jegliche Bezüge auf Konföderationen, Nationalitäten oder Ähnliches unterliegen der auf der Website bereitgestellten Definition und nicht der Definition der zuständigen Vereinigung, Organisation oder des Gremiums.

5.27. Falls ein offizieller Event-Schiedsrichter ein Ereignis nicht offiziell anerkannt hat, gilt dieses Ereignis nicht für Ihre Wette.

5.28. Als allgemeine Regel und sofern wir nichts anderes angeben, werten wir Angebote basierend auf einem Ereignis oder Ergebnis (je nach Fall) aus, sobald das Spiel gestoppt wurde. Zum Beispiel wird im Rugby Union eine Strafe gewertet, wenn sie verhängt wird, und nicht, wenn sie tatsächlich ausgeführt wird.

5.29. Im Falle von Periodenwetten wird Ihre Wette storniert, wenn die reguläre Zeit eines Spiels anders ist als in dem Angebot angegeben.

5.30. Sofern wir nichts anderes angeben, nutzen wir bei einem Spiel oder einer Veranstaltung (je nach Fall) zusätzliche Runden, Spiele oder Matches (je nach Fall), die nach Abschluss der regulären Saison stattfinden, um die betreffende Klassifikation oder Position (je nach Fall) zu bestimmen (z. B. in Bezug auf Aufstieg oder Abstieg), um Wetten auf diese Klassifikation oder Position auszuwerten.

6. Abrechnung bestimmter Wettangebote

6.1. Wir rechnen die folgenden Wettarten wie folgt ab:

6.2. Bei Wetten wie „Spieler des Spiels“ und „Wertvollster Spieler“ basiert die Abrechnung solcher Wetten auf der Entscheidung des entsprechenden Wettbewerbsveranstalters, sofern wir nichts anderes angeben.

6.3. Wetten auf Spielertransfers gelten nur dann, wenn der Spieler einen Vertrag mit dem neuen Club unterzeichnet. Leihverträge zählen nicht.

6.4. Jede Möglichkeit, eine Wette auf Folgendes zu platzieren: (1) ein Teilnehmer erreicht ein bestimmtes Ereignis gegen einen anderen Einzelteilnehmer oder ein Team, oder (2) die Klassifikation an einem bestimmten Datum, wird von uns nicht storniert, ungeachtet etwaiger Änderungen der Anzahl der Spiele oder Runden (falls zutreffend).

6.5. Die Abrechnung einer Wette, die sich darauf bezieht, dass ein Teilnehmer ein Ereignis vor einem anderen Teilnehmer realisiert, basiert darauf, wann die entsprechenden Ereignisse in den jeweiligen Veranstaltungen eingetreten sind.

6.6. Im Zusammenhang mit Mythical-, Virtual- oder Fantasy-Wetten: Wir rechnen solche Angebote ab, nachdem die vollständige Runde oder Veranstaltung (falls zutreffend) abgeschlossen ist. Alle Angebote müssen am selben Tag abgerechnet werden, an dem die Runde oder Veranstaltung (falls zutreffend) geplant ist. Wenn ein Teil des Angebots abgesagt oder verschoben wird, wird Ihre Wette ungültig. In jedem Fall werden alle Wetten auf Grundlage des nächsten Kalenderevents oder der nächsten Runde des Auswahlangebots (falls zutreffend) akzeptiert. Sollte eine Auswahl innerhalb des spezifischen Angebots als Walk Over gewertet werden, wird Ihre Wette ungültig.

6.7. Wenn wir Ihnen die Möglichkeit bieten, auf einen Teilnehmer zu wetten, der ein bestimmtes Ziel gegen einen anderen Teilnehmer erreicht oder erfüllt, wird diese Wette zu dem Zeitpunkt abgerechnet, zu dem das relevante Ziel erreicht oder erfüllt wurde.

6.8. Bei einer Outright- oder Platzierungswette, bei der Sie die Möglichkeit haben, auf eine Anzahl von Teilnehmern zu wetten, und Sie auf einen Teilnehmer setzen, um zu „gewinnen“ oder „einen bestimmten Platz zu erreichen“, und zwei oder mehr Teilnehmer gleichauf sind, wird Ihre Wette gemäss den anwendbaren Regeln für „Win“- und „Place“-Wetten in den sportartspezifischen Regeln sowie gemäss der Dead-Heat-Regel abgerechnet.

6.9. Die Abrechnung einer Each-Way-, EW- oder E/W-Wette basiert auf den anwendbaren Regeln für Gewinn- und Platzierungswetten in den sportartspezifischen Regeln sowie gemäss der Dead-Heat-Regel.

6.10. Alle Angebote, die sich ausschliesslich auf die Leistung eines Spielers in einer nationalen Liga beziehen oder auf Head-to-Head-Wetten, die zwei Spieler in einer nationalen Liga betreffen, berücksichtigen nur die reguläre

Saison, das heisst, keine zusätzlichen Spiele in Playoffs, Nachsaison oder ähnlichem werden berücksichtigt. Diese Regel gilt nicht, wenn wir etwas anderes angeben.

6.11. Alle Angebote, die sich auf: (1) aggregierte Ergebnisse oder Ereignisse (falls zutreffend) in Bezug auf die Leistung eines Teams in einer nationalen Liga, (2) Head-to-Head-Wetten in Bezug auf die Leistung zweier Teams in einer nationalen Liga oder (3) eine kumulative Leistung in einer nationalen Liga beziehen, berücksichtigen bei der Abrechnung nur die reguläre Saison und keine zusätzlichen Spiele in Playoffs, Nachsaison oder ähnlichem. Diese Regel gilt nicht, wenn wir etwas anderes angeben.

6.12. Bei Wetten auf Trainerwechsel werden gemeinsame Trainer gemäss der Dead-Heat-Regel abgerechnet. Alle Wetten, die versehentlich nach einem bereits erfolgten Wechsel akzeptiert wurden, werden ungültig.

6.13. Angebote, die darauf abzielen, eine Wette zwischen zwei oder mehr Teilnehmern über einen von uns vorgegebenen Zeitraum oder im Verlauf eines Wettbewerbs oder einer Veranstaltung (falls zutreffend) zu platzieren, werden von uns basierend auf dem Ergebnis der aufgeführten Teilnehmer abgerechnet. Alle anderen Teilnehmer, die am Wettbewerb oder der Veranstaltung (falls zutreffend) teilnehmen, werden dabei nicht berücksichtigt).

7. Regel 4 (keine Pferderennen und keine Windhunderennen)

7.1. Dieser Abschnitt gilt nicht für Pferderennen und Windhunderennen

7.2. Falls ein Teilnehmer nicht antritt, werden die Quoten für die verbleibenden Teilnehmer gemäss dieser Regel 4 (keine Pferderennen und keine Windhunderennen) reduziert.

7.3. Die Quoten für die verbleibenden Teilnehmer werden reduziert, da es für die anderen Teilnehmer einfacher wird zu gewinnen – jeder Teilnehmer hat einen Gegner weniger zu schlagen, wodurch die Wahrscheinlichkeit steigt, dass er gewinnt. Daher wird ein Teil der Gewinne abgezogen, um den Effekt des zurückgezogenen Teilnehmers auszugleichen.

7.4. Wenn zwei oder mehr Teilnehmer nicht antreten, darf die Gesamtreduktion der Quoten 75 % nicht überschreiten. Die Abzüge in einem solchen Fall basieren auf den kombinierten Quoten der zurückgezogenen Teilnehmer.

Eine Wette, die sich auf den Sieg eines Teilnehmers bezieht:

<u>Aktuelle Quoten des zurückgezogenen Teilnehmers</u>	<u>Abzug in Prozent vom Gewinn – Einsatzbetrag</u>
1.30 oder niedriger	75
1.31 to 1.40	70
1.41 to 1.53	65
1.54 to 1.62	60
1.63 to 1.80	55
1.81 to 1.95	50
1.96 to 2.20	45
2.21 to 2.50	40

2.51 to 2.75	35
2.76 to 3.25	30
3.26 to 4.00	25
4.01 to 5.00	20
5.01 to 6.50	15
6.51 to 10.00	10
10.01 to 15.00	5
15.01 +	0

Eine Wette in Bezug auf die Platzierung eines Teilnehmers:

<u>Aktuelle Quoten des zurückgezogenen Teilnehmers</u>	<u>Abzug in Prozent vom Gewinn – Einsatzbetrag</u>
1.06 oder niedriger	55

1.07 to 1.14	45
1.15 to 1.25	40
1.26 to 1.52	30
1.53 to 1.85	25
1.86 to 2.40	20
2.41 to 3.15	15
3.16 to 4.00	10
4.01 to 5.00	5
5.01 und höher	0

8. Streitigkeiten

8.1. Informationen zu unserem Streitbeilegungsverfahren finden Sie in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB).

8.2. Wir behalten uns das Recht vor, Ihr Konto während laufender Untersuchungen zu sperren, bis diese abgeschlossen sind.

9. Haftungsausschluss

9.1. SOLLTEN SIE AUFGRUND EINES FEHLERS UNSERERSEITS ODER IM AUFTRAG VON UNS (SEI ES TECHNISCHER ODER MANUELLER NATUR) BEI DER BERECHNUNG, ZUWEISUNG ODER VERTEILUNG VON GEWINNEN, BONI ODER ÄHNLICHEN VORTEILEN ("VORTEILE") GEWINNE ODER BONI ERHALTEN, SIND WIR BERECHTIGT, DIESE VORTEILE FÜR NICHTIG ZU ERKLÄREN. FALLS DIE VORTEILE BEREITS AUSGEZAHLT ODER IHREM KONTO GUTGESCHRIEBEN WURDEN, SIND SIE VERPFLICHTET, DEN BETRAG AN UNS ZURÜCKZUZAHLEN ODER WIR SIND BERECHTIGT, DIESEN VON IHREM KONTO EINZUZIEHEN..

9.2. DIE INFORMATIONEN AUF DER WEBSITE, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF STATISTIKEN, KÖNNEN NICHT AKTUELL ODER FEHLERFREI SEIN. WIR ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG IN DIESEM ZUSAMMENHANG.

9.3. ZUR KLARSTELLUNG: WIR ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR IRGENDWELCHE FEHLER, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF FEHLER IN INFORMATIONEN ODER FALSCHEN/UNVOLLSTÄNDIGEN ANGABEN AUF DER WEBSITE.

9.4. Wir behalten uns das Recht vor, jederzeit Angebote auf der Website zurückzuziehen.

9.5. Wir können jederzeit die Quoten ändern und weitere Anpassungen vornehmen, die wir für erforderlich halten.

9.6. Alle von uns angebotenen Quoten sind dynamisch und können jederzeit geändert werden. Wetten, die wir akzeptieren, gelten zu den auf der Website zum Zeitpunkt der Annahme der Wette verfügbaren Quoten, unabhängig von vorher bereitgestellten Informationen (einschliesslich solcher auf der Website oder in anderen Medien).

9.7. Wir übernehmen keine Haftung, wenn die Live-Ergebnisanzeige auf der Website nicht korrekt ist.

9.8. Wir haften nicht, falls Sie keine Wette auf der Website platzieren können.

9.9. Nach Annahme einer Cash-Out-Anfrage gelten keine weiteren Ereignisse oder Umstände (soweit zutreffend) für Ihre Wette.

9.10. Es liegt in Ihrer Verantwortung, sich jederzeit über die Umstände im Zusammenhang mit den Ereignissen zu informieren (z. B. den aktuellen Spielstand und die verbleibende Zeit). Wir übernehmen keine Haftung in diesem Zusammenhang, auch wenn diese Informationen auf der Website verfügbar sind, insbesondere bei Live-Wetten.

9.11. Wir können den Zeitplan für Live-Wetten auf der Website ändern und übernehmen diesbezüglich keine Haftung.

9.12. Alle auf der Website platzierten Wetten können Verzögerungen unterliegen. Wir haften nicht für solche Verzögerungen.

9.13. Alle Fristen zur Abgabe von Wetten dienen ausschliesslich Informationszwecken.

9.14. Wir übernehmen keine Haftung, falls Sie keine Live-Wette platzieren können, die Live-Ergebnisanzeige nicht aktualisiert wurde, der Zeitplan geändert wurde oder der Dienst unterbrochen wurde.

9.15. Sollte ein Cash-Out aufgrund eines technischen Fehlers, Preisfehlers oder Abrechnungsfehlers fehlerhaft sein, können wir dies gemäss der Nutzungsvereinbarung korrigieren.

9.16. Wir behalten uns das Recht vor, Prozentsätze, Einheiten oder andere Bedingungen, die für die Abrechnung einer Wette entscheidend sind, zu runden. In solchen Fällen haften wir nicht für verlorene Gewinne oder Einsätze.

9.17. Wir können Angebote jederzeit ändern oder zurückziehen.

9.18. Wir können Zahlungen zurückhalten oder Wetten für ungültig erklären, wenn wir ausreichende Hinweise darauf haben, dass: (1) die Integrität eines Ereignisses in Frage gestellt wurde; (2) der Preis oder Pool manipuliert wurde; (3) Spielabsprachen stattgefunden haben; oder (4) ein Spiel aufgrund von Spielabsprachen untersucht wird.

9.19. Die Informationen auf der Website dienen ausschliesslich Informationszwecken. Wir übernehmen keine Haftung, wenn diese Informationen fehlerhaft, unvollständig oder ungenau sind.

9.20. Wir können jederzeit jegliche Wettaktivitäten aussetzen.

10. Wettlimits und Auszahlungslimits

10.1. Wir behalten uns das Recht vor, jederzeit vor der Abgabe einer Wette durch Sie die Höhe der Gewinne (ausschliesslich des Einsatzes), die Sie im Falle eines erfolgreichen Wettscheins erhalten, zu begrenzen.

10.2. Wir können zusätzliche Limits für die von Ihnen platzierten Wetten festlegen, zum Beispiel durch Begrenzung: (1) der Art oder Kategorie der Wetten, die Sie platzieren dürfen; (2) der Gesamtsummen, die Sie setzen, oder der Höhe jedes einzelnen Einsatzes; oder (3) der Ereignisse, auf die Sie wetten dürfen („vorgegebene persönliche Limits“). Weitere Informationen zu vorgegebenen persönlichen Limits finden Sie in Abschnitt 12 dieser Bedingungen.

10.3. Zusätzlich zu den vorgegebenen persönlichen Limits gelten die maximalen Auszahlungslimits (zu finden in Abschnitt 12) für alle Gewinne aus einer erfolgreichen Wette.

10.4. Bitte beachten Sie, dass die von uns auf Ihr Konto gesetzten vorgegebenen persönlichen Limits dazu führen können, dass Ihre Gewinne auf einen niedrigeren Betrag als die maximalen Auszahlungslimits begrenzt werden.

10.5. Wenn ein vorgegebenes persönliches Limit erreicht wurde und Sie es erhöhen möchten, können Sie uns über den Live-Chat kontaktieren. Es liegt in unserem alleinigen Ermessen, ob wir eine solche Anfrage annehmen, ablehnen oder beantworten.

10.6. Wir können jederzeit vorgegebene persönliche Limits und/oder maximale Auszahlungslimits festlegen oder ändern (eine solche Änderung betrifft jedoch keine Wetten, die Sie vor der Änderung platziert haben).

11. Auszahlungen

11.1. Quoten können auf der Website in verschiedenen Formaten angezeigt werden. Im Falle einer Auszahlung im Zusammenhang mit Ihrer Wette wird Ihre Auszahlung ausschliesslich auf der Grundlage von Dezimalquoten berechnet, unabhängig von jedem anderen Format (zum Beispiel Bruchquoten), in dem die Wette angezeigt wurde oder das Sie ausgewählt haben, als die entsprechende Wette platziert wurde.

11.2. Auszahlungen basieren auf zwei Dezimalstellen, und wir runden die Gewinne des Spielers auf den nächsten Cent ab. Wenn Sie zum Beispiel Euros 4.096 gewinnen, erhalten Sie Euros 4.09.

12. Maximale Auszahlungslimits

12.1 Die Gewinne (ausschliesslich Einsätze), die Sie aus erfolgreichen, an einem einzigen Kalendertag abgerechneten Wetten erhalten, unterliegen den folgenden Limits:

- den in der nachstehenden Tabelle festgelegten Limits, die je nach dem Ereignis gelten, auf das Sie wetten (die „Sports-spezifischen maximalen Auszahlungslimits“); und
- einem täglichen Gesamtlimit von £250.000 (das „Allgemeine maximale Auszahlungslimit“).

12.2 OnAuf dieser Seite werden die Sports-spezifischen maximalen Auszahlungslimits und das Allgemeine maximale Auszahlungslimit zusammenfassend als „Maximale Auszahlungslimits“ bezeichnet.

12.3 Wir wenden die maximalen Auszahlungslimits auf die Gewinne an, die Sie während des Kalendertages in dem Gebiet erhalten, in dem Ihr Konto registriert ist.

12.4 Zusätzlich zu den maximalen Auszahlungslimits können wir zusätzliche Limits für eine beliebige Wette oder eine beliebige Kombination von Wetten festlegen, die Sie platzieren („Vorgegebene persönliche Limits“), zum Beispiel je nach: (i) der Art der von Ihnen platzierten Wette; (ii) der Kategorie der von Ihnen platzierten Wette (bei unterschiedlichen Sportarten kann ein solches Limit niedriger sein); oder (iii) der Liga, dem Turnier, der Meisterschaft oder dem Ereignis, auf das Sie wetten.

12.5 Bitte beachten Sie, dass die vorgegebenen persönlichen Limits, die wir auf Ihre Wetten oder Ihr Konto anwenden, niedriger sein können als die maximalen Auszahlungslimits.

12.6 Gewinne, die über den entsprechenden maximalen Auszahlungslimits oder vorgegebenen persönlichen Limits liegen, stehen Ihnen nicht zu und werden nicht ausgezahlt.

12.7 Die maximalen Auszahlungslimits und die vorgegebenen persönlichen Limits gelten sowohl für eine einzelne Wette als auch für eine Kombination von Wetten, die Sie platzieren, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Kombiwetten.

12.8 Die maximalen Auszahlungslimits und die vorgegebenen persönlichen Limits gelten sowohl für Sie persönlich als auch für eine Gruppe von Endnutzern, die gemeinsam handeln.

12.9 Die maximalen Auszahlungslimits und die vorgegebenen persönlichen Limits gelten weiterhin, auch wenn wir Ihre Wette annehmen und das Niveau potenzieller Gewinne diese Beträge übersteigt.

- 13 Wenn Sie eine Wette platzieren, die aus einer Kombination von Wetten auf verschiedene Ereignisse oder Kategorien besteht, die unterschiedliche Sports-spezifische maximale Auszahlungslimits und/oder vorgegebene persönliche Limits haben, gilt das niedrigste anwendbare Sports-spezifische maximale Auszahlungslimit und/oder vorgegebene persönliche Limit. Zur Klarstellung: Ihre Gewinne unterliegen stets dem Allgemeinen maximalen Auszahlungslimit.
- 14 Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, gelten alle Sports-spezifischen maximalen Auszahlungslimits für die Gesamtsumme der Gewinne aller Wetten, die an einem einzigen Tag abgerechnet werden (anstatt auf Basis einzelner Wetten).

15. SPORTS-SPEZIFISCHE MAXIMALE AUSZAHLUNGSLIMITS

AMERICAN FOOTBALL

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	50,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinarmaßnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, Liga, jedes Turnier oder Spiel (je nach Anwendbarkeit) in der Herren-National Football League (NFL) entschieden wird.
2.	25,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinarmaßnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, Liga, jedes Turnier oder Spiel (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, die zu einem anderen Herren-American-Football-Angebot gehört (zum Beispiel College Football oder CFL), das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden), zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinarmaßnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit) im Frauen-American-Football beziehen.

AUSTRALISCHE FOOTBALL REGELN

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, Liga, jedes Turnier oder Spiel (je nach Anwendbarkeit) in der Herren-Australian Football League (AFL) entschieden wird.
2.	25,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, Liga, jedes Turnier oder Spiel (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, die zu einem anderen Herren-Australian-Rules-Football-Angebot gehört, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden), zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinar massnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit) im Frauen-Australian-Rules-Football beziehen.

BASEBALL

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	50,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf Männer-Major League Baseball (MLB) entschieden wird.
2.	25,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, Liga, jedes Turnier oder Spiel (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, die zu einem anderen Herren-Baseball-Angebot gehört, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden), zum Beispiel solche, die

		sich auf Disziplinarmaßnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit) im Frauen-Baseball beziehen.
--	--	---

BASKETBALL

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinarmaßnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf die folgenden Wettbewerbe, die von Männern gespielt werden, entschieden wird: i. Kontinentale unter der Schirmherrschaft des Internationalen Basketballverbands (FIBA) ii. Euroleague iii. National Basketball Association (NBA) iv. Weltmeisterschaften unter der Schirmherrschaft des Internationalen Basketballverbands (FIBA) v. Olympischer Basketball
2.	50,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinarmaßnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, Liga, jedes Turnier oder Spiel (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, die zu einem anderen Herren-Basketball-Angebot gehört, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden), zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinarmaßnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit) im Frauen-Basketball beziehen.

CRICKET

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinarmaßnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf Herren-Internationale Spiele

		oder internationale Turniere (je nach Anwendbarkeit) und die höchste Herren-Liga in einem bestimmten Gebiet entschieden wird.
2.	50,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar-massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, Liga, jedes Turnier oder Spiel (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, die zu einem anderen Cricket-Angebot gehört, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden), zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinar-massnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit) im Frauen-Cricket beziehen.

DARTS

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Gilt für jede Wette auf jedes Event der Professional Darts Corporation (PDC), das im Vereinigten Königreich im Fernsehen übertragen wird.
2.	25,000	Gilt für jede Wette auf alle Competitions, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit), die zu einem anderen Darts-Angebot gehören, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.

FOOTBALL

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	250,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar-massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf die höchste Herren-Liga der folgenden Länder entschieden wird: i. Dänemark- Superligaen ii. England- Premier League iii. Frankreich- French Le Championnat iv. Deutschland- 1. Bundesliga

		v. Italien- Serie A vi. Niederlande- Eredivisie vii. Norwegen- Eliteserien viii. Schottland- Scottish Premier League ix. Spanien- La Liga x. Schweden- Allsvenskan
2.	250,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf die wichtigsten nationalen Pokale (zum Beispiel FA Cup) der folgenden Länder entschieden wird: i. Dänemark ii. England iii. Frankreich iv. Deutschland v. Italien vi. Niederlande vii. Norwegen viii. Schottland ix. Spanien x. Schweden
3.	250,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf internationale Clubturniere der Herren entschieden wird, die unter der Schirmherrschaft der FIFA oder UEFA stehen, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf die Europa League und Champions League sowie alle Qualifikationsphasen in Bezug auf diese.
4.	250,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf olympischen Fussball, Welt- und Kontinentalturniere der Herren entschieden wird, die unter der Schirmherrschaft der FIFA oder UEFA stehen, sowie alle Qualifikationsphasen in Bezug auf diese.

5.	100,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf die zweithöchste Herren-Liga der folgenden Länder entschieden wird: i. Dänemark ii. England iii. Frankreich iv. Deutschland v. Italien vi. Niederlande vii. Norwegen viii. Spanien ix. Schweden
6.	100,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf die höchste Herren-Liga in jedem anderen Land entschieden wird, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
7.	100,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf die wichtigsten nationalen Pokale der Herren in jedem anderen Land entschieden wird, das nicht in Punkt 2 oben aufgeführt ist.
8.	100,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf alle anderen internationalen Clubturniere der Herren entschieden wird, die nicht in Punkt 3 oben aufgeführt sind.
9.	100,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf alle anderen internationalen Turniere der Herren entschieden wird, die nicht in Punkt 4 oben aufgeführt sind.
10.	100,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jedes internationale Freundschaftsspiel der Herren entschieden wird, das unter der Schirmherrschaft der FIFA oder UEFA steht.
11.	50,000	Unterliegt Punkt 12 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, Liga,

		jedes Turnier oder Spiel entschieden wird, das zu einem anderen Herren-Fussballangebot gehört, das nicht in den Punkten oben aufgeführt ist.
12.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden), zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinar massnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele im Frauenfussball beziehen.

GREYHOUNDS (WINDHUNDE)

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	10,000	Gilt für jede Wette, die auf der Rennbahn bei Windhundrennen in Grossbritannien entschieden wird, bei denen ein Starting Price (Startpreis) angegeben ist und die von Sports Information Service (SIS) oder Press Association (PA) abgedeckt werden. Zur Klarstellung: Dieses Limit gilt für Ihre Gesamtgewinne aus allen an einem Kalendertag abgerechneten Windhundwetten in dem Gebiet, in dem Ihr Konto registriert ist. Zum Beispiel: Wenn eine Wette auf einen Windhund in Rennen A und eine andere Wette auf einen Windhund in Rennen B an einem Kalendertag in Ihrem Registrierungsgebiet abgerechnet wird, sind Ihre Gewinne auf £10,000 begrenzt (nicht £20,000).
2.	5,000	Gilt für jede Wette auf Windhunde, die nicht in Punkt 1 oben aufgeführt sind, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb der Rennbahn entschieden werden. Zur Klarstellung: Dieses Limit gilt für Ihre Gesamtwetten auf Windhunde, die an einem Kalendertag in dem Gebiet abgerechnet werden, in dem Ihr Konto registriert ist. Zum Beispiel: Wenn eine Wette auf einen Windhund in Rennen A und eine andere Wette auf einen Windhund in Rennen B an einem Kalendertag abgerechnet wird, sind Ihre Gewinne auf £5,000 begrenzt (nicht £10,000).

GOLF

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Golfplatz in Bezug auf folgende Wettbewerbe oder Spiele (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird: i. Turniere der European Tour und der Ladies Professional Golf Association (LPGA) Tour ii. Majors iii. PGA iv. Ryder Cup v. Solheim Cup vi. World Golf Championships
2.	25,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Wettbewerbe, Turniere, Ligen oder Spiele (je nach Anwendbarkeit), die zu einem anderen Golfangebot gehören, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf solche, die ausserhalb des Platzes entschieden werden, wie zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinar massnahmen beziehen.

HANDBALL

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf folgende Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, die von Männern gespielt werden: i. Kontinentale Turniere unter der Schirmherrschaft der International Handball Federation (IHF) ii. Olympischer Handball iii. Weltturniere unter der Schirmherrschaft der IHF
2.	25,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Spiele, Ligen oder Wettbewerbe (je nach Anwendbarkeit), die nicht in Punkt 1 oben aufgeführt sind, einschliesslich, aber nicht

		beschränkt auf solche, die ausserhalb des Spielfeldes entschieden werden, wie zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinar massnahmen oder auf Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele der Frauen beziehen.
--	--	---

HORSE RACING PFERDERENNEN

	<u>Limit (£)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf der Rennbahn bei: (a) Pferderennen der Klasse 1 und 2 in Grossbritannien entschieden wird, bei denen ein offizieller Starting Price zurückgegeben wird; und (b) gelisteten und gestuften Pferderennen in der Republik Irland, bei denen ein offizieller Starting Price zurückgegeben wird. Dieses Limit gilt für die Gewinne aus jeder Wette, die Sie im Hinblick auf die oben genannten Rennen platzieren. Zum Beispiel: Wenn eine Wette auf Rennen A und eine andere auf Rennen B am selben Kalendertag in dem Gebiet abgerechnet wird, in dem Ihr Konto registriert ist, sind die Gewinne aus der Wette auf Rennen A auf £100,000 begrenzt, und die Gewinne aus der Wette auf Rennen B sind ebenfalls auf £100,000 begrenzt.
2.	50,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf der Rennbahn bei: (a) Pferderennen der Klasse 3 und 4 in Grossbritannien entschieden wird, bei denen ein offizieller Starting Price zurückgegeben wird; und (b) Premier-Handicaps und Premier-Novice-Rennen in der Republik Irland, bei denen ein offizieller Starting Price zurückgegeben wird. Dieses Limit gilt für die Gewinne aus jeder Wette, die Sie im Hinblick auf die oben genannten Rennen platzieren. Zum Beispiel: Wenn eine Wette auf Rennen A und eine andere auf Rennen B am selben Kalendertag in dem Gebiet abgerechnet wird, in dem Ihr Konto registriert ist, sind die Gewinne aus der Wette auf Rennen A auf £50,000 begrenzt, und die Gewinne aus der Wette auf Rennen B sind ebenfalls auf £50,000 begrenzt.

3.	25,000	ilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf der Rennbahn bei: (a) Pferderennen der Klassen 5, 6 und 7 in Grossbritannien; und (b) allen anderen Pferderennen in der Republik Irland, die nicht in den Punkten 1 oder 2 oben aufgeführt sind, bei denen ein offizieller Starting Price zurückgegeben wird. Dieses Limit gilt für die Gewinne aus jeder Wette, die Sie im Hinblick auf die oben genannten Rennen platzieren. Zum Beispiel: Wenn eine Wette auf Rennen A und eine andere auf Rennen B am selben Kalendertag in dem Gebiet abgerechnet wird, in dem Ihr Konto registriert ist, sind die Gewinne aus der Wette auf Rennen A auf £25,000 begrenzt, und die Gewinne aus der Wette auf Rennen B sind ebenfalls auf £25,000 begrenzt.
4.	100,000	Gilt für Wetten auf Gruppe-1-Rennen, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf der Rennbahn ausserhalb des Vereinigten Königreichs und der Republik Irland entschieden werden.
5.	25,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Rennen, die nicht in den Punkten 1, 2, 3 und 4 oben aufgeführt sind, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf solche, die ausserhalb der Rennbahn entschieden werden, wie zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinar massnahmen beziehen.

ICE HOCKEY EISHOCKEY

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Eis bei folgenden Wettbewerben, Turnieren, Spielen oder Ligen (je nach Anwendbarkeit) der Männer entschieden wird: i. Kontinentale Turniere unter der Schirmherrschaft der IIHF ii. Die National Hockey League (NHL) iii. Weltturniere unter der Schirmherrschaft der IIHF iv. Olympisches Eishockey

		v. Die höchste nationale Liga für Männer in Finnland (SM-liiga) und Schweden (Sweden SHL)
2.	50,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für alle Herren-Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit), die nicht in Punkt 1 oben aufgeführt sind, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Eis entschieden werden.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Eis entschieden werden), wie zum Beispiel solche, die sich auf Disziplinar massnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele im Frauen-Eishockey beziehen.

MOTORSPORT (MIT AUSNAHME VON SPEEDWAY)

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	50,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf der Strecke bei folgenden Events, Turnieren oder Rennen (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird: i. Formel 1 ii. Moto 2 iii. Moto 3 iv. Moto GP
2.	25,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf der Strecke bei jedem Motorsport-Event, -Turnier oder -Rennen (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, das zu einem anderen Motorsport-Angebot (ausser Speedway) gehört, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (ausser Speedway) (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb der Strecke entschieden werden), wie

		z. B. solche, die sich auf Fahrer- oder Fahrerwechsel, Disziplinar massnahmen und Startplatzversetzungen beziehen.
--	--	--

SONDERWETTEN, TV UND POLITIK

	<u>Limit (€)</u>	<u>Category</u>
1.	10,000	Gilt für alle Wetten auf Sonderwetten, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Spielertransfers und Trainerwechsel.

RUGBY LEAGUE

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, jedes Turnier, jedes Spiel oder jede Liga (je nach Anwendbarkeit) der Herren entschieden wird in: i. Australien – National Rugby League ii. England – Super League iii. Internationale Turniere unter der Schirmherrschaft der Rugby League Federation (RLIF)
2.	50,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf alle Herren-Wettbewerbe, -Turniere, -Ligen oder -Spiele (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, die zu einem anderen Rugby-League-Angebot gehören, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden), wie z. B. solche, die sich auf Disziplinar massnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele im Frauen-Rugby-League beziehen.

RUGBY UNION

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf jede Competition, jedes Turnier, jedes Spiel oder jede Liga (je nach Anwendbarkeit) der Herren entschieden wird in: i. Internationale Turniere der Herren unter der Schirmherrschaft des International Rugby Board (IRB) ii. Australien – Super League iii. Die höchste nationale Liga in Neuseeland – Premiership Division iv. Die höchste nationale Liga in England – Premiership Rugby
2.	50,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf alle Herren-Wettbewerbe, -Ligen, -Turniere oder -Spiele (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, die zu einem anderen Rugby-Union-Angebot gehören, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist.
3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden), wie z. B. solche, die sich auf Disziplinar massnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele im Frauen-Rugby-Union beziehen.

SNOOKER

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Tisch bei jedem Snooker-Event entschieden wird, das im Vereinigten Königreich im Fernsehen übertragen wird.
2.	50,000	Gilt für jede Wette, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Tisches entschieden werden, in Bezug auf alle Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder

		Spiele (je nach Anwendbarkeit), die zu einem anderen Snooker-Angebot gehören, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist, wie z. B. solche, die sich auf Disziplinarmaßnahmen beziehen.
--	--	---

SPEEDWAY

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	10,000	Gilt für jede Wette auf Speedway, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle anderen Märkte (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die auf oder ausserhalb der Strecke entschieden werden), wie z. B. solche, die sich auf Fahrer- oder Fahrerwechsel, Disziplinarmaßnahmen und Startplatzversetzungen beziehen.

TENNIS

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	150,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinarmaßnahmen, die auf dem Spielfeld in der dritten Runde und späteren Phasen eines Grand Slam entschieden wird.
2.	75,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinarmaßnahmen, die auf dem Spielfeld in ATP- und WTA-Turnieren ab dem Viertelfinale entschieden wird.
3.	40,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Wettbewerbe oder Spielangebote (je nach Anwendbarkeit), die nicht in Punkt 1 oder 2 oben aufgeführt sind, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden, wie z. B. solche, die sich auf Disziplinarmaßnahmen beziehen.

VOLLEYBALL (AUSSER BEACHVOLLEYBALL)

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	100,000	Gilt für jede Wette, ausser in Bezug auf Disziplinar massnahmen, die auf dem Spielfeld in Bezug auf Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit) der Männer entschieden wird in: i. Kontinentale Turniere unter der Schirmherrschaft der Fédération Internationale de Volleyball (FIVBA) ii. Olympisches Volleyball iii. Weltturniere unter der Schirmherrschaft der FIVBA
2.	25,000	Gilt für jede Wette auf alle Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele (je nach Anwendbarkeit), die zu einem anderen Volleyball-Angebot gehören, das nicht in Punkt 1 oben aufgeführt ist, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds entschieden werden, wie z. B. solche, die sich auf Disziplinar massnahmen beziehen.

ANDERE SPORTARTEN

	<u>Limit (€)</u>	<u>Kategorie</u>
1.	40,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette auf Leichtathletik (ausser Olympische Spiele und Leichtathletik-Weltmeisterschaften), Radfahren, E-Sports, Trabrennen und Wintersport.
2.	25,000	Unterliegt Punkt 3 unten und gilt für jede Wette auf Sportarten oder Kategorien, die nicht in den oben beschriebenen Maximalen Auszahlungs limit-Regeln aufgeführt sind, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Beachvolleyball, Boxen, Mixed Martial Arts (MMA), Curling, Cyclo-Cross, Olympische Spiele und Leichtathletik-Weltmeisterschaften, Netball, Pesäpallo, Surfen, Schwimmen, Badminton, Rackleton, Squash und Tischtennis, und die auf dem Spielfeld, dem Platz, der Rennstrecke, dem Ring, dem Kurs, dem Pool, dem Meer, dem Tisch usw. (je nach Anwendbarkeit) entschieden werden.

3.	10,000	Gilt für jede Wette auf alle anderen Märkte, die nicht in den oben beschriebenen Maximalen Auszahlungslimit-Regeln aufgeführt sind (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf alle Märkte, die ausserhalb des Spielfelds, des Platzes, der Rennstrecke, des Rings, des Kurses, des Pools, des Meeres, des Tisches usw. entschieden werden), wie z. B. solche, die sich auf Disziplinar massnahmen und Wettbewerbe, Ligen, Turniere oder Spiele der Frauen beziehen.
----	--------	--

16. SPORTARTENSPEZIFISCHE REGELN

AMERICAN FOOTBALL (NATIONAL FOOTBALL LEAGUE), NCAA COLLEGE FOOTBALL AND THE CFL

- Die zuständige Organisation für American Football ist die National Football League, für NCAA College Football ist es die National Collegiate Athletic Association (NCAA) und für die CFL ist es die Canadian Football League.
- Wir werden die von Ihnen platzierte Wette für ungültig erklären, wenn nicht mindestens 55 Minuten Spielzeit im entsprechenden Spiel stattgefunden haben, wie von der jeweiligen zuständigen Organisation festgelegt. Dies gilt nicht für Wetten, deren Ausgang vor dem Abbruch des entsprechenden Spiels unwiderruflich festgelegt wurde; solche Wetten werden gemäss dem festgelegten Ergebnis abgerechnet.
- Verlängerung zählt für Ihre Wette auf ein beliebiges Spiel, es sei denn, wir geben etwas anderes an.
- Vorbehaltlich des obigen Punktes wird die Abrechnung Ihrer Wette in Bezug auf ein Spiel auf der Grundlage des Ergebnisses erfolgen, das von der National Football League, NCAA oder Canadian Football League (je nach Anwendbarkeit) unmittelbar nach Abschluss des Spiels veröffentlicht wird.
- Jede Änderung des unmittelbar nach Abschluss des Spiels veröffentlichten Ergebnisses durch die National Football League, NCAA oder Canadian Football League (je nach Anwendbarkeit) hat keinen Einfluss auf die Abrechnung der ursprünglichen von Ihnen platzierten Wette.

<u>WETTARTEN</u>	<u>REGELN</u>
Anytime Touch Down Scorer	1. Ihre Wette bleibt bestehen, solange der betreffende Spieler, auf den Sie gewettet haben, nicht zu Beginn des Spiels unter http://www.nfl.com/inactives als inaktiv gelistet ist („Inaktiver Spieler“).
First Touch Down Scorer	1. Ihre Wette bleibt bestehen, solange der betreffende Spieler, auf den Sie gewettet haben, kein Inaktiver Spieler ist.
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette in Bezug auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb (je nach Anwendbarkeit) platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Die Dead Heat Rule (Regel bei Unentschieden) gilt im Falle eines Gleichstands.
Spread	1. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 2 unten. 2. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Total	1. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 2 unten. 2. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Over/Under	1. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 2 unten. 2. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.

LEICHTATHLETIK EINSCHLIESSLICH DER OLYMPISCHEN SPIELE UND MEISTERSCHAFTEN

- Ihre Wetten auf Leichtathletik werden auf Grundlage des offiziellen Ergebnisses abgerechnet, das von der jeweiligen zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution nach dem endgültigen Abschluss des Rennens oder Wettbewerbs (je nach Anwendbarkeit) veröffentlicht wird.

- Ungeachtet des obigen Punktes werden wir Ihre Wette erneut abrechnen, falls die zuständige Organisation, Vereinigung oder Institution ihr ursprüngliches offizielles Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach Beendigung des Rennens oder Wettbewerbs (je nach Anwendbarkeit) ändert. Eine solche Änderung des ursprünglichen offiziellen Ergebnisses muss auf einen Vorfall oder Vorfälle zurückzuführen sein, die während des betreffenden Rennens oder Wettbewerbs (je nach Anwendbarkeit) stattgefunden haben. Zur Klarstellung: Fälle von Doping oder mutmasslichem Doping, die nach Ablauf der 24-Stunden-Frist auftreten, haben keinen Einfluss auf das Ergebnis.
- Im Hinblick auf die Olympischen Spiele und die Leichtathletik-Weltmeisterschaften wird Ihre Wette auf den Gewinn einer Medaille durch einen Athleten auf Grundlage des offiziellen Ergebnisses der zuständigen Vereinigung, Organisation oder Institution nach der Endphase des Wettbewerbs oder Rennens (je nach Anwendbarkeit) abgerechnet, es sei denn, wir geben etwas anderes an.
- Wenn ein Athlet in einem Rennen oder einer Veranstaltung (je nach Anwendbarkeit) einen Fehlstart hinlegt und daher disqualifiziert wird, wird dieser Athlet dennoch als Teilnehmer an diesem Rennen oder dieser Veranstaltung (je nach Anwendbarkeit) betrachtet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	1. Falls zwei oder mehr Teilnehmer, auf die Sie gewettet haben, in separaten Läufen antreten, wird Ihre Wette für ungültig erklärt, es sei denn, einer der Teilnehmer qualifiziert sich für eine spätere Phase des Wettbewerbs. 2. Vorbehaltlich der Punkte 3 und 4 unten wird Ihre Wette für ungültig erklärt, falls einer der aufgelisteten Teilnehmer, auf die Sie wetten können, an der relevanten Veranstaltung oder dem Wettbewerb teilnimmt. 3. Punkt 2 oben gilt nicht, wenn die zuständige Organisation, Vereinigung oder Institution ein Verfahren zur Entscheidung von Unentschieden anwendet. 4. Wenn Punkt 3 oben nicht gilt, wird die Dead Heat Rule (Regel bei Unentschieden) im Falle eines Gleichstands angewandt.

AUSTRALISCHE FOOTBALL REGELN

- Wenn Sie eine Wette auf ein Spiel platzieren und dieses Spiel an einem anderen Austragungsort gespielt wird, bleibt Ihre Wette bestehen.
- Ihre Wette in Bezug auf ein Spiel wird entsprechend dem Ergebnis am Ende des vierten Viertels, einschliesslich der „Time On“-Phase (dem Teil jedes Viertels, der für zusätzliche Spielzeit vorgesehen ist, die aufgrund von Spielunterbrechungen nicht stattfinden konnte), abgerechnet, es sei denn, wir geben etwas anderes an.
- Mit Ausnahme von Head-to-Head-Wetten wird Ihre Wette für ungültig erklärt, wenn es am Ende des Spiels oder am Ende eines vordefinierten Zeitraums, auf den Sie gewettet haben (je nach Anwendbarkeit), zu einem Unentschieden kommt.
- Falls zusätzliche Spiele erforderlich sind, um die endgültige Platzierung zu bestimmen, wird das Ergebnis solcher zusätzlichen Spiele für die Abrechnung Ihrer Wette herangezogen.
- Bei einer Wette, die die Leistung von zwei oder mehr Teilnehmern über einen vordefinierten Zeitraum in einem Spiel oder Wettbewerb (je nach Anwendbarkeit) vergleicht, wird eine Eliminierung in einer beliebigen Phase der Finals für die Abrechnung Ihrer Wette berücksichtigt.
- Für Abrechnungszwecke wird im Falle, dass zwei Teams in derselben Phase des vordefinierten Zeitraums oder Wettbewerbs (je nach Anwendbarkeit) eliminiert werden, das Team, das am Ende der regulären Saison (d. h. vor der Finals Series) auf der AFL-Ladder besser platziert war, als höher eingestuft.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
First Goal Scorer	<u>Im ersten Viertel</u> 1. Ihre Wette wird für ungültig erklärt, wenn der Spieler, auf den Sie gewettet haben, das Spiel nicht beginnt. 2. Wenn im ersten Viertel kein Tor erzielt wird, wird Ihre Wette von uns für ungültig erklärt. <u>Im zweiten, dritten oder vierten Viertel (je nach Anwendbarkeit)</u> 1. Wenn der Spieler, auf den Sie gewettet haben, nicht am entsprechenden Viertel teilnimmt, auf das Sie gewettet haben, bleibt Ihre Wette bestehen.

	2. Wenn im entsprechenden Viertel, auf das Sie gewettet haben, kein Tor erzielt wird, wird Ihre Wette von uns für ungültig erklärt. <u>Im gesamten Spiel</u> 1. Ihre Wette wird für ungültig erklärt, wenn der Spieler, auf den Sie gewettet haben, das Spiel nicht beginnt. 2. Wenn im ersten Viertel kein Tor erzielt wird, wird Ihre Wette von uns für ungültig erklärt.
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb (je nach Anwendbarkeit) platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, ab Beginn des entsprechenden Spiels oder Wettbewerbs teilnehmen. 2. Die Dead Heat Rule (Regel bei Unentschieden) gilt im Falle eines Gleichstands.
Over/Under	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb (je nach Anwendbarkeit) platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, ab Beginn des entsprechenden Turniers oder der entsprechenden Runde teilnehmen. 2. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Wire to Wire	Ihre Wette bezieht sich darauf, welches Team am Ende jedes Viertels während des Spiels führt.

BASEBALL

- Sofern von uns nicht anders angegeben, wird Ihre Wette auf Grundlage des offiziellen Ergebnisses und der offiziellen Statistiken (je nach Anwendbarkeit) abgerechnet, einschliesslich aller gespielten Extra-Innings. Das offizielle Ergebnis und die Statistiken (je nach Anwendbarkeit) werden von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution (je nach Anwendbarkeit), z. B. der MLB, bereitgestellt.

- Falls ein Spiel verschoben oder abgesagt wird, wird Ihre Wette für ungültig erklärt, sofern der erste offizielle Pitch des Spiels noch nicht geworfen wurde.
- Falls das offizielle Ergebnis nicht innerhalb von 12 Stunden nach dem geplanten Beginn des Spiels veröffentlicht wird, wird Ihre Wette für dieses Spiel von uns für ungültig erklärt.
- Listed Pitcher: Beide geplanten Starting Pitcher müssen das Spiel starten, damit Ihre Wette gültig bleibt.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
First Half	<u>Für die MLB-Saison 2020/2021</u> Für Spiele, die in einem verkürzten Format gespielt werden, gelten die ersten vier gespielten Innings als „First Half“. Dies gilt nicht, wenn Ihre Wette unwiderruflich festgelegt wurde, bevor die ersten vier Innings des entsprechenden Spiels abgeschlossen sind. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde. <u>Für alle anderen Baseballspiele</u> 1. Your bet relates to action from the first five innings, which must be completed in full for your bet to stand. 1. Point 1 above will not apply to your bet, for which the outcome has been irrevocably determined prior to the abandonment of the relevant match and your bet will be settled in accordance with the relevant outcome which has been irrevocably determined.

Handicap	<u>Für die MLB-Saison 2020/2021</u> Für Spiele, die in einem verkürzten Format gespielt werden, müssen mindestens ein halbes Inning weniger als die geplanten Innings von beiden Teams abgeschlossen werden, damit Ihre Wette gültig bleibt. <u>Für alle anderen Baseballspiele</u> 1. Wir erklären Ihre Wette für ungültig, wenn nicht alle regulären geplanten Innings vollständig abgeschlossen werden. 2. Punkt 1 oben gilt nicht, wenn das Spiel mindestens acht und ein halbes Inning dauert und das Heimteam in Führung liegt. In diesem Fall wird Ihre Wette nicht für ungültig erklärt, es sei denn, Punkt 3 unten greift. 3. Punkt 2 oben gilt nicht, wenn Ihre Wette unwiderruflich festgelegt wurde, bevor das entsprechende Spiel abgebrochen wurde. Ihre Wette wird in diesem Fall gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde. 4. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 5 unten. 5. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Die Dead Heat Rule (Regel bei Unentschieden) gilt im Falle eines Gleichstands.
Match	Wir erklären Ihre Wette für ungültig, wenn das Spiel mit einem Unentschieden endet.
Odd/Even	<u>Für die MLB-Saison 2020/2021</u> Für Spiele, die in einem verkürzten Format gespielt werden, müssen mindestens ein halbes Inning weniger als die geplanten Innings von beiden Teams abgeschlossen werden, damit Ihre Wette gültig bleibt. <u>Für alle anderen Baseballspiele</u> 1. Wir erklären Ihre Wette für ungültig, wenn nicht alle regulären geplanten Innings vollständig abgeschlossen werden.

	2. Punkt 1 oben gilt nicht, wenn das Spiel mindestens acht und ein halbes Inning dauert und das Heimteam in Führung liegt. In diesem Fall wird Ihre Wette nicht für ungültig erklärt, es sei denn, Punkt 3 unten greift. 3. Punkt 2 oben gilt nicht, wenn Ihre Wette unwiderruflich festgelegt wurde, bevor das entsprechende Spiel abgebrochen wurde. Ihre Wette wird in diesem Fall gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde.
Over/Under	<u>Für die MLB-Saison 2020/2021</u> Für Spiele, die in einem verkürzten Format gespielt werden, müssen mindestens ein halbes Inning weniger als die geplanten Innings von beiden Teams abgeschlossen werden, damit Ihre Wette gültig bleibt. <u>Für alle anderen Baseballspiele</u> 1. Wir erklären Ihre Wette für ungültig, wenn nicht alle regulären geplanten Innings vollständig abgeschlossen werden. 2. Punkt 1 oben gilt nicht, wenn das Spiel mindestens acht und ein halbes Inning dauert und das Heimteam in Führung liegt. In diesem Fall wird Ihre Wette nicht für ungültig erklärt, es sei denn, Punkt 3 unten greift. 3. Punkt 2 oben gilt nicht, wenn Ihre Wette unwiderruflich festgelegt wurde, bevor das entsprechende Spiel abgebrochen wurde. Ihre Wette wird in diesem Fall gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde. 4. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 5. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 6 unten. 6. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.

BASKETBALL

- Sofern von uns nicht anders angegeben, wird Ihre Wette auf Grundlage des offiziellen Ergebnisses und der offiziellen Statistiken (je nach Anwendbarkeit) abgerechnet, einschliesslich aller Verlängerungen. Das offizielle Ergebnis und die Statistiken (je nach Anwendbarkeit) werden von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution (z. B. der NBA) bereitgestellt.
- Wenn Ihre Wette sich auf aggregierte Turnier-Totals (z. B. Gesamtpunkte, Gesamt-Rebounds, Gesamt-Spieler-Steals und Gesamt-Spieler-Turnovers) bezieht, wird Ihre Wette basierend auf den offiziellen Statistiken der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution abgerechnet. Sofern von uns nicht anders angegeben, umfassen Ihre aggregierten Wetten auch Verlängerungen.
- Ihre Wette auf den Gewinner der Conference (z. B. den Sieger der Eastern Conference der NBA) oder den Gewinner des Turniers (z. B. die NBA-Meisterschaft) wird nach dem entsprechenden Conference-Spiel in den Play-offs oder der NBA-Championship-Serie abgerechnet. Zur Klarstellung: Die Platzierungen in jeder Conference am Ende der regulären Saison zählen nicht für Wetten auf den Conference-Sieger oder Turnier-Sieger.
- Sollte ein Play-off-Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen und innerhalb von 24 Stunden nach dem ursprünglich geplanten Spielbeginn fortgesetzt werden, bleibt Ihre Wette bestehen und wird basierend auf dem offiziellen Spielergebnis abgerechnet. Wird das unterbrochene Spiel nicht innerhalb von 24 Stunden nach dem ursprünglichen Beginn fortgesetzt, erklären wir Ihre Wette für ungültig.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Die Dead Heat Rule (Regel bei Unentschieden) gilt im Falle eines Gleichstands.

Over/Under	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
------------	--

BEACH VOLLEYBALL

- Ihre Wette bleibt gültig, solange das betreffende Spiel/Angebot im Rahmen des Turniers gespielt wird, es sei denn, es wurden andere Vereinbarungen mit der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution getroffen.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Correct Score	Ihre Wette erfordert, dass das Spiel oder der entsprechende Teil des Spiels (je nach Anwendbarkeit), auf das Sie gewettet haben, vollständig abgeschlossen wird.
Handicap	1. Damit Ihre Wette gültig bleibt, müssen alle geplanten Sätze vollständig abgeschlossen werden. 2. Punkt 1 oben gilt nicht, wenn das Ergebnis vor dem Abbruch des betreffenden Spiels unwiderruflich festgelegt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde. 3. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Match	1. Ein Angebot basiert darauf, welches Team das Spiel oder das Turnier (je nach Anwendbarkeit) gewinnt. Das Team, das in die nächste Runde einzieht oder das betreffende Spiel oder Turnier (je nach Anwendbarkeit) gewinnt, wird als Sieger für die Abrechnung Ihrer Wette betrachtet.

	2. Für diese Wette muss mindestens ein Satz im betreffenden Spiel abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig bleibt.
Odd/Even	Ihre Wette erfordert, dass das Spiel oder der entsprechende Teil des Spiels (je nach Anwendbarkeit), auf das Sie gewettet haben, vollständig abgeschlossen wird.
Over/Under	1. Sollte ein Spiel oder Turnier (je nach Anwendbarkeit) nicht abgeschlossen werden und das Ergebnis wurde vor dem Abbruch unwiderruflich festgelegt, wird Ihre Wette gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde. 2. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Relating to A Particular Winner of A Particular Period	Ihre Wette erfordert, dass der entsprechende Teil des Spiels vollständig abgeschlossen wird.

BOXING AND MMA (MIXED MARTIAL ARTS)

- Ihre Wette wird gemäss dem offiziellen Ergebnis abgerechnet, das von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution (je nach Anwendbarkeit) unmittelbar nach dem Ende des Kampfes durch den Ringansager bekannt gegeben wird. Etwaige spätere Einsprüche oder Änderungen des Ergebnisses werden für die Abrechnung Ihrer Wette nicht berücksichtigt.
- Technisches Unentschieden oder No Contest: Wir erklären Ihre Wette für ungültig, es sei denn, das Ergebnis wurde vor dem Abbruch des betreffenden Kampfes oder Turniers unwiderruflich festgelegt. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde.
- Damit ein Kampf als durch „Punkte“ entschieden gilt, müssen alle geplanten Runden vollständig abgeschlossen sein. Alle anderen Entscheidungen (z. B. Knock Out (KO), Technisches Knock Out (TKO), Rückzug, Aufgabe, Disqualifikation, Nichterscheinen zur Runde, Zusammenstoss der Köpfe, Tiefschlag usw.) werden so abgerechnet, als hätte der Boxer den Kampf gewonnen.

- Für die Abrechnung Ihrer Wette umfasst ein KO und ein TKO auch die Disqualifikation eines Boxers oder Kämpfers (je nach Anwendbarkeit) sowie den Rücktritt eines Boxers oder Kämpfers.
- Wenn ein Kampf zwischen den Runden abgebrochen wird, gilt der Kampf für Ihre Wette als in der vorherigen Runde beendet. Zum Beispiel: Wenn ein Boxer zur fünften Runde nicht mehr antritt, gilt der Kampf als am Ende der vierten Runde beendet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Wetten, die sich speziell auf eine Runde beziehen, beispielsweise Total Rounds, Round Betting, To Go the Distance, Method of Result, Round by Round Betting, Group Betting, Round/Method Combination, Round Betting Double Chance oder Over/Under oder ähnliche Wetten:	1. Wir werden Ihre Wette für ungültig erklären, wenn sich die Anzahl der geplanten Runden in einem Kampf aus irgendeinem Grund ändert. 2. Für eine Over/Under-Wette gelten die Push Rules, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten. 4. Total Rounds bezieht sich auf eine zeitbasierte Wettoption, wobei jeder Punkt der Dauer einer geplanten Runde entspricht. Wenn Sie auf halbe Punkte wetten können, stellt dies die Hälfte der nächsten verfügbaren geplanten Runde dar. Zum Beispiel: Bei einer Over/Under-Wette von 1,5 in MMA: (i) Under 1.5 bedeutet ab Beginn des Kampfes bis einschliesslich 2 Minuten und 30 Sekunden der zweiten Runde; (ii) Over 1.5 bedeutet ab 2 Minuten und 31 Sekunden bis zum Ende des Kampfes.
Wetten auf Runden	1. In Bezug auf die Abrechnung Ihrer Wette bezieht sich diese auf einen Boxer oder Kämpfer (je nach Anwendbarkeit), der durch TKO, KO, Disqualifikation oder Aufgabe (im MMA) während der entsprechenden Runde gewinnt. 2. Sollte der Kampf durch Punkte entschieden werden, bevor alle geplanten Runden vollständig abgeschlossen sind, oder wenn der Kampf durch die Disqualifikation eines Boxers oder Kämpfers (je

	nach Anwendbarkeit) entschieden wird, rechnen wir Ihre Wette basierend auf der Runde ab, in der der Kampf endete.
Wetten auf Gruppen von Runden	1. In Bezug auf die Abrechnung Ihrer Wette bezieht sich diese auf einen Boxer oder Kämpfer (je nach Anwendbarkeit), der durch TKO, KO, Disqualifikation oder Aufgabe (im MMA) während der entsprechenden Gruppierung von Runden gewinnt. 2. Sollte der Kampf durch Punkte entschieden werden, bevor alle geplanten Runden vollständig abgeschlossen sind, oder wenn der Kampf durch die Disqualifikation eines Boxers oder Kämpfers (je nach Anwendbarkeit) entschieden wird, rechnen wir Ihre Wette basierend auf der Runde ab, in der der Kampf endete.
Fight Duration (Kampfdauer)	Die Auswertung Ihrer Wette erfolgt entsprechend der tatsächlich verstrichenen Zeit des Kampfes bis zu dessen Abbruch.
Round Duration (Rundendauer)	Die Auswertung Ihrer Wette bezieht sich auf die tatsächlich verstrichene Zeit der Runde.
Win on Points or Go To The Distance (Nach Punkten gewinnen oder über die Distanz)	Die volle Anzahl geplanter Runden muss abgeschlossen sein, und beide Boxer oder Kämpfer (je nach Anwendbarkeit) müssen am Ende stehen, damit Sie diese Wette gewinnen.
Gone in 60 Seconds (vorbei innerhalb der ersten 60 Sekunden)	1. Die Auswertung Ihrer Wette basiert ausschliesslich auf den ersten 60 Sekunden von Runde 1. 2. Sie verlieren Ihre Wette, wenn der Kampf nicht innerhalb der ersten 60 Sekunden von Runde 1 endet.

In The Judges Or Referees Hands (Entscheidung durch Punktrichter oder des Schiedrichters)	1. Die Auswertung Ihrer Wette wird durch die Entscheidung der Punktrichter oder des Schiedsrichters (je nach Anwendbarkeit) bestimmt, die am Ende des Kampfes verkündet wird. 2. Wir erklären Ihre Wette für ungültig, wenn der Kampf nicht zur Entscheidung der Punktrichter oder des Schiedsrichters (je nach Anwendbarkeit) kommt.
Point Deduction (Punktabzug)	1. Die Auswertung Ihrer Wette wird durch die offizielle Entscheidung eines Schiedsrichters bestimmt, der einem Boxer oder Kämpfer (je nach Anwendbarkeit) für einen Regelverstoss oder ein Foul während des Kampfes Punkte abzieht. 2. Sollte kein Punktabzug erfolgen, verlieren Sie Ihre Wette.
Zusätzliche Spezialevents und spezifische/kundenspezifische Angebote	Angebote, die in den obigen Kategorien nicht enthalten sind, werden mit entsprechenden Regeln versehen oder im jeweiligen Angebot detailliert beschrieben.

CRICKET

Allgemeine Cricket-Regeln

- Endet das Cricket-Match mit einem Unentschieden und wurden keine Quoten für ein Unentschieden angeboten, gilt die Dead Heat Rule, wenn wir dies so festlegen.
- Mit Ausnahme eines Test Matches wird Ihre Wette auf Grundlage des Ergebnisses am Ende des zusätzlichen Spiels (z. B. Super Over) abgerechnet, falls ein Cricket-Match mit einem Unentschieden endet und durch zusätzliches Spiel entschieden wird.
- Wenn ein Bowler einen Wide wirft, zählen alle zusätzlichen Runs, die aus der Wide-Delivery resultieren. Zum Beispiel: Wenn die Lieferung 4 Runs bringt und als 5 Wides gewertet wird, zählt die Lieferung für Abrechnungszwecke als 5 anstelle von 1 Wide-Delivery.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	<u>Batting</u> - Beide Teilnehmer müssen entweder einen Ball gespielt haben oder sich auf der Crease befunden haben, während ein anderer Spieler aus demselben Team einen Ball gespielt hat. - Ihre Wette wird für ungültig erklärt, wenn einer der Teilnehmer seine Batting-Innings nicht abschliesst. - Punkt 2 oben gilt nicht, wenn das Ergebnis vor Abschluss der Innings des relevanten Teilnehmers unwiderruflich festgelegt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem unwiderruflich festgelegten Ergebnis abgerechnet. - Die Dead Heat Rule gilt im Falle eines Gleichstands. <u>Bowling</u> - Alle Teilnehmer, auf die sich das Wettangebot bezieht, müssen mindestens einen Ball werfen, damit Ihre Wette gültig bleibt. - Die Dead Heat Rule gilt im Falle eines Gleichstands.
Highest Opening Partnership (Höchste Eröffnungspartnerschaft)	- Die ersten beiden Schlagmänner (Batsman) beider Teams müssen die erste Innings-Opening-Partnerschaft abgeschlossen haben. - Punkt 1 oben gilt nicht, wenn das Ergebnis unwiderruflich festgelegt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet.
Fall of Next Wicket (Fall des nächsten Wickets)	- Sollte ein Schlagmann aufgrund einer Verletzung ausscheiden, bevor Ihre Wette unwiderruflich festgelegt wurde (d. h. bevor die Gesamtzahl der erzielten Runs in den relevanten Innings die Wettannahme überschritten hat), wird Ihre Wette für ungültig erklärt. Falls Ihre Wette vor der Verletzung des Schlagmann unwiderruflich festgelegt wurde, wird sie gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet. - Wenn ein Team aufgibt, zählt die Gesamtpunktzahl trotzdem für die Abrechnung Ihrer Wette. - Ihre Wette bleibt gültig, falls das Wetter, einschliesslich schlechten Lichts, das Spiel unterbricht.

	4. Punkt 3 oben gilt nicht, falls das Spiel fortgesetzt wird. Sollte Ihre Wette zu diesem Zeitpunkt nicht unwiderruflich festgelegt sein, wird sie für ungültig erklärt. Falls Ihre Wette vor der Verletzung unwiderruflich festgelegt wurde, wird sie gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet.
First Over Runs (Runs im ersten Over)	1. Alle Extras zählen für die Abrechnung Ihrer Wette. 2. Ihre Wette bleibt gültig, wenn das Over vollständig abgeschlossen wurde, es sei denn, das Batting-Team hat die verfolgte Gesamtpunktzahl vor Abschluss des ersten Overs erreicht.
First Scoring Play (Erste Punktespielaktion)	Wird der erste Run durch einen „No Ball“ erzielt, gewinnen Sie Ihre Wette, falls Sie auf „Extras“ gesetzt haben.
Method of Dismissal (Art des Ausscheidens)	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls der Schlagmann aufgrund einer Verletzung zurücktritt, bevor die entsprechende Entlassung stattfindet, oder wenn keine weiteren Entlassungen erfolgen. 2. „Andere“ Arten von Entlassungen werden nicht berücksichtigt. Dazu zählen unter anderem folgende Fälle: Der Schlagmann trifft das Wicket, der Schlagmann berührt den Ball mit der Hand, der Schlagmann behindert das Spielfeld, ein eintretender Schlagmann ist nicht innerhalb von drei Minuten nach dem Ausscheiden des vorherigen Schlagmanns spielbereit, oder der Schlagmann trifft den Ball zweimal.
Next Batsman Out (Nächster Schlagmann ausgeschieden)	1. Ihre Wette bleibt gültig, wenn beide Schlagmänner an der Reihe sind, wenn das entsprechende Wicket genommen wird. 2. Ihre Wette wird storniert, falls einer der Schlagmänner aufgrund einer Verletzung zurücktritt, bevor das nächste Wicket fällt, oder wenn keine weiteren Wickets genommen werden.
Next Over- Over/Under and Odd/Even (Nächstes Over - Über/Unter und Gerade/Ungerade)	1. Extras zählen zur Abrechnung Ihrer Wette. 2. Falls die Over nicht vollständig abgeschlossen wird, wird Ihre Wette storniert, es sei denn, die Schlagmannschaft erreicht die zu jagende Gesamtrundenzahl vor Abschluss der ersten Over. 3. Für Wetten auf Über/Unter gelten die Push-Regeln, vorbehaltlich Punkt 4 unten.

	4. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Odd/Even (Gerade/Ungerade)	Damit Ihre Wette nicht storniert wird, muss mindestens ein Ball gespielt werden.
Over/Under Total Batsman Runs (Über/Unter Gesamttruns eines Schlagmanns)	1. Für die Abrechnung Ihrer Wette muss die betreffende Inning oder Serie (je nach Fall) abgeschlossen sein. 2. Falls die Wetterbedingungen, einschliesslich unzureichender Lichtverhältnisse, die Inning eines Schlagmanns beenden und das entsprechende Ergebnis nicht endgültig festgestellt wurde, wird Ihre Wette storniert. Wurde das Ergebnis jedoch vor dem Ende der Inning endgültig festgestellt, wird Ihre Wette gemäss dem festgestellten Ergebnis abgerechnet. 3. Ein Ergebnis gilt als endgültig festgestellt, wenn der Schlagmann (i) die Anzahl der Runs erreicht hat, auf die Sie gewettet haben; (ii) ausgeschieden ist; oder (iii) die entsprechende Inning beendet wurde (z. B. durch Bowling Out oder Deklaration des Teams). 4. Wenn ein Schlagmann aufgrund einer Verletzung zurücktritt, werden die Runs des Schlagmanns am Ende der Inning seines Teams als verbindliches Ergebnis betrachtet. 5. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 6 unten. 6. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Race to X Runs (Rennen zu X Runs)	Ihre Wette bleibt gültig, es sei denn, einer der Spieler, auf den Sie wetten konnten, eröffnet das Batting nicht.
Top Batsman (Bester Schlagmann)	1. Wir stornieren Ihre Wette auf einen Spieler, der das Spiel nicht startet. 2. Sie verlieren Ihre Wette, wenn Sie einen Spieler wählen, der weder schlägt noch auf dem Feld steht.
Top Bowler (Bester Bowler)	1. Wir stornieren Ihre Wette auf einen Spieler, der das Spiel nicht startet. 2. Sie verlieren Ihre Wette, wenn Sie einen Spieler wählen, der weder schlägt noch auf dem Feld steht.

Wicket 1st Over (Wicket im ersten Over)	1. Die erste Over muss vollständig abgeschlossen sein, damit Ihre Wette nicht storniert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht, falls ein Wicket in der ersten Over genommen wird.
---	--

Alle Limited-Overs-Cricket-Spiele

- Die Bedingungen in diesem Abschnitt gelten für alle Limited-Overs-Cricket-Spiele (zum Beispiel Big Bash, One Day Internationals, One Day-Spiele in nationalen Ligen und Twenty20-Spiele). Im Falle eines Konflikts mit den Allgemeinen Cricket-Regeln haben die hier aufgeführten Regeln Vorrang.
- Sollte ein Spiel an einem „Reservetag“ ausgetragen werden, bleibt Ihre Wette gültig.
- Alle anderen Wetten auf das Spiel (zum Beispiel High Bats, Most Sixes, Batting & Bowling Head-to-Head etc.) beinhalten keine Ergebnisse, die nach zusätzlichem Spiel zustande kommen, wie beispielsweise durch eine Super Over.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Fall) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb (je nach Fall) platzieren, bleibt die Wette gültig, solange alle Teilnehmer, auf die Sie wetten konnten, am relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Ihre Wette wird basierend auf dem Ergebnis abgerechnet, das von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution bekanntgegeben wird. 3. Vorbehaltlich Punkt 3 unten kann die Dead-Heat-Regel gelten. 4. Die Dead-Heat-Regel gilt nicht, wenn das Spiel oder der Wettbewerb (je nach Fall) durch zusätzliches Spiel, wie etwa durch eine Super Over, endgültig entschieden wird. In diesem Fall wird Ihre Wette basierend auf dem Ergebnis nach Abschluss des zusätzlichen Spiels abgerechnet. 5. Ihre Wette wird storniert, wenn das Spiel oder der Wettbewerb (je nach Fall) als „No Result“ gewertet wird (d. h. das Spiel oder der Wettbewerb wurde gestartet, konnte aber nicht abgeschlossen werden, zum Beispiel aufgrund von Wetterbedingungen, einschliesslich unzureichender Lichtverhältnisse).

Highest Runs 1st 6/15 Overs (Höchste Runs in den ersten 6/15 Overs)	1. Ihre Wette wird storniert, wenn eines der Teams nicht die vorgesehene Anzahl von Overs spielt. 2. Punkt 1 gilt nicht, falls die vorgesehene Anzahl von Overs nicht vollständig gespielt wurde und die Run-Jagd erreicht wurde oder das betreffende Team ausgebaut wurde. 3. Im Falle eines Unentschiedens gilt die Dead-Heat-Regel.
Highest Individual Score (Höchste Einzelpunktzahl)	1. Ihre Wette wird storniert, wenn die vorgesehene Anzahl von Overs auf irgendeine Weise reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht, wenn ein Spieler vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs 100 Runs erzielt hat.
Most Fours (Meiste Vierer)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Most Sixes (Meiste Sechser)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: 3. (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird.

	4. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 5. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Most Run Outs (Meiste Run Outs)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Most Wides (Meiste Wides)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im

	relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Fifty/Century in Match (Fünzig/Century im Spiel)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Team mit der höchsten individuellen Punktzahl	Ihre Wette wird storniert, wenn kein Ergebnis von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution bekanntgegeben wird.
Team of Top Batsman (Team des besten Schlagmanns)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.

	4. Erzielen die Schlagmänner beider Teams genau dieselbe Anzahl an Runs, gilt die Dead-Heat-Regel.
Top Batsman (Bester Schlagmann)	1. Für ein One-Day-Spiel wird Ihre Wette storniert, falls beide Teams nicht mindestens 20 Overs gespielt haben, es sei denn, ein Team wurde in weniger als 20 Overs ausgebowlt oder das Spiel wurde abgeschlossen, bevor 20 Overs gespielt wurden. 2. Für ein Twenty20-Spiel wird Ihre Wette storniert, falls beide Teams nicht mindestens 5 Overs gespielt haben, es sei denn, ein Team wurde in weniger als 5 Overs ausgebowlt oder das Spiel wurde abgeschlossen, bevor 5 Overs gespielt wurden.
Top Bowler (Bester Bowler)	1. Für ein One-Day-Spiel wird Ihre Wette storniert, falls beide Teams nicht mindestens 20 Overs gespielt haben, es sei denn, ein Team wurde in weniger als 20 Overs ausgebowlt oder das Spiel wurde abgeschlossen, bevor 20 Overs gespielt wurden. 2. Für ein Twenty20-Spiel wird Ihre Wette storniert, falls beide Teams nicht mindestens 5 Overs gespielt haben, es sei denn, ein Team wurde in weniger als 5 Overs ausgebowlt oder das Spiel wurde abgeschlossen, bevor 5 Overs gespielt wurden.
Total Team Runs (Gesamtrun des Teams)	1. Ihre Wette wird storniert, falls die vorgesehene Anzahl von Overs nicht vollständig gespielt wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Total Fours (Meiste Vierer)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist,

	wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Total Sixes (Meiste Sechser)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.

Total Run Outs (Gesamte Run Outs)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Total Wides (Gesamte Wides)	1. Ihre Wette, die noch nicht abgerechnet wurde, wird storniert, wenn die Anzahl der vorgesehenen Overs bei Annahme Ihrer Wette im Vergleich zur ursprünglich geplanten Anzahl der Overs reduziert wird. 2. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen: (i) Bei einem Twenty20-Spiel, wenn die Inning jedes Teams um zwei oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. (ii) Bei jedem anderen Limited-Overs-Spiel, das kein Twenty20-Spiel ist, wenn die Inning jedes Teams um vier oder weniger Overs im Vergleich zur vorgesehenen Anzahl von Overs reduziert wird. 3. Punkt 1 gilt nicht und Ihre Wette bleibt bestehen, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor der Reduktion der vorgesehenen Anzahl von Overs im relevanten Spiel endgültig festgestellt wurde. Ihre Wette wird dann gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.
Gewinn-Marge	Ihre Wette wird storniert, falls die Anzahl der vorgesehenen Overs eines der Teams auf irgendeine Weise reduziert wird und die Wette noch nicht abgerechnet wurde.

Test Matches/First-Class Matches (einschliesslich nationaler Wettbewerbe, z. B. Sheffield Shield)

- Im Falle eines Konflikts mit den oben genannten allgemeinen Cricket-Regeln haben die hier aufgeführten Regeln Vorrang.
- Ihre Wette wird storniert, wenn das Spiel aus irgendeinem Grund von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution als abgebrochen gemeldet wird. Dies gilt jedoch nicht für Wetten, deren Ergebnis vor dem Abbruch des Spiels endgültig festgestellt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Century im Spiel	Ihre Wette wird storniert, wenn in dem Spiel nicht insgesamt 200 Overs gespielt wurden, es sei denn, das Ergebnis wurde bereits vor Erreichen dieser Overs endgültig festgestellt.
Century in einem beliebigen ersten Inning eines Spiels	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls die betreffende erste Inning nicht abgeschlossen wurde (jede Deklaration gilt als Abschluss der Inning, ein Abbruch aufgrund von Wetterbedingungen oder aus anderen Gründen jedoch nicht), es sei denn, das Ergebnis wurde vor Abschluss der betreffenden ersten Inning endgültig festgestellt. 2. Sollte das Ergebnis Ihrer Wette vor dem Abschluss der betreffenden Inning endgültig festgestellt worden sein, wird Ihre Wette gemäss diesem Ergebnis abgerechnet.
Century in einem beliebigen zweiten Inning eines Spiels	Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in dem Spiel nicht insgesamt 50 Overs gespielt wurden, es sei denn, das Ergebnis wurde bereits vor Erreichen dieser Anzahl an Overs endgültig festgestellt.

Century in einem der beiden ersten Innings	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls die betreffende erste Inning nicht abgeschlossen wurde (jede Deklaration gilt als Abschluss der Inning, ein Abbruch aufgrund von Wetterbedingungen oder aus anderen Gründen jedoch nicht), es sei denn, das Ergebnis wurde vor Abschluss der betreffenden ersten Inning endgültig festgestellt. 2. Sollte das Ergebnis Ihrer Wette vor dem Abschluss der betreffenden Inning endgültig festgestellt worden sein, wird Ihre Wette gemäss diesem Ergebnis abgerechnet.
Double Century in einem Spiel	Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in dem Spiel nicht insgesamt 200 Overs gespielt wurden, es sei denn, das Ergebnis wurde bereits vor Erreichen dieser Anzahl an Overs endgültig festgestellt.
Double Century in einem der beiden ersten Innings	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls die betreffende erste Inning nicht abgeschlossen wurde (jede Deklaration gilt als Abschluss der Inning, ein Abbruch aufgrund von Wetterbedingungen oder aus anderen Gründen jedoch nicht), es sei denn, das Ergebnis wurde vor Abschluss der betreffenden ersten Inning endgültig festgestellt. 2. Sollte das Ergebnis Ihrer Wette vor dem Abschluss der betreffenden Inning endgültig festgestellt worden sein, wird Ihre Wette gemäss diesem Ergebnis abgerechnet.
Double Century in einem beliebigen ersten Inning eines Spiels	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls die betreffende erste Inning nicht abgeschlossen wurde (jede Deklaration gilt als Abschluss der Inning, ein Abbruch aufgrund von Wetterbedingungen oder aus anderen Gründen jedoch nicht), es sei denn, das Ergebnis wurde vor Abschluss der betreffenden ersten Inning endgültig festgestellt. 2. Sollte das Ergebnis Ihrer Wette vor dem Abschluss der betreffenden Inning endgültig festgestellt worden sein, wird Ihre Wette gemäss diesem Ergebnis abgerechnet.
Double Century in einem beliebigen zweiten Inning	Ihre Wette wird storniert, wenn im gesamten Spiel nicht mindestens 50 Overs gespielt wurden, es sei denn, das Ergebnis wurde bereits vor Erreichen dieser Overs endgültig festgestellt.

Double Chance (Doppelte Chance)	Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn das Spiel unentschieden endet oder ein Gleichstand vorliegt.
Draw No Bet (Keine Wette bei Unentschieden)	Falls das Spiel unentschieden endet, werden wir Ihre Wette stornieren.
Fifty in einem Spiel	Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in dem Spiel nicht insgesamt 200 Overs gespielt wurden, es sei denn, das Ergebnis wurde bereits vor Erreichen dieser Overs endgültig festgestellt.
Fifty in einem der beiden ersten Innings	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls die betreffende erste Inning nicht abgeschlossen wurde (jede Deklaration gilt als Abschluss der Inning, ein Abbruch aufgrund von Wetterbedingungen oder aus anderen Gründen jedoch nicht), es sei denn, das Ergebnis wurde vor Abschluss der betreffenden ersten Inning endgültig festgestellt. 2. Sollte das Ergebnis Ihrer Wette vor dem Abschluss der betreffenden Inning endgültig festgestellt worden sein, werden wir Ihre Wette gemäss diesem Ergebnis abrechnen.
Fifty in einem beliebigen ersten Inning eines Spiels	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls die betreffende erste Inning nicht abgeschlossen wurde (jede Deklaration gilt als Abschluss der Inning, ein Abbruch aufgrund von Wetterbedingungen oder aus anderen Gründen jedoch nicht), es sei denn, das Ergebnis wurde vor Abschluss der betreffenden ersten Inning endgültig festgestellt. 2. Sollte das Ergebnis Ihrer Wette vor dem Abschluss der betreffenden Inning endgültig festgestellt worden sein, werden wir Ihre Wette gemäss diesem Ergebnis abrechnen.
Fifty in einem beliebigen zweiten Inning eines Spiels	Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn im gesamten Spiel nicht mindestens 50 Overs gespielt wurden, es sei denn, das Ergebnis wurde bereits vor Erreichen dieser Anzahl an Overs endgültig festgestellt.
Höchste Eröffnungspartnerschaft	Alle Angebote gelten ausschliesslich für die Eröffnungspartnerschaft der jeweiligen ersten Inning.
Century in dem ersten Inning	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in der betreffenden ersten Inning nicht mindestens 50 Overs gespielt wurden.

	2. Punkt 1 gilt nicht, wenn die erste Inning abgeschlossen wurde (jede Deklaration gilt als Abschluss der Inning, ein Abbruch aufgrund von Wetterbedingungen oder aus anderen Gründen jedoch nicht).
Führung nach dem ersten Inning	1. Damit Ihre Wette gültig bleibt, müssen beide Teams in ihrer jeweiligen ersten Inning entweder ausgebowlt worden sein oder eine Deklaration abgegeben haben (ein Abbruch aufgrund von Wetterbedingungen oder aus anderen Gründen bedeutet, dass die betreffende Inning nicht abgeschlossen wurde). 2. Im Falle eines Gleichstands der erzielten Runs gilt die Dead-Heat-Regel.
Match	1. Wenn beide Teams ihre Innings zweimal abgeschlossen und dieselbe Anzahl an Runs erzielt haben und Sie auf Folgendes gewettet haben: (i) den Sieg eines der Teams – gilt die Dead-Heat-Regel; oder (ii) ein Unentschieden – verlieren Sie Ihre Wette.
Meiste Punkte	Wir werden Ihre Wette basierend auf der Anzahl der Punkte abrechnen, die das betreffende Team von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution erhalten hat.
Innings-Runs	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in der betreffenden Inning nicht mindestens 50 Overs gespielt wurden. 2. Punkt 1 gilt nicht, wenn die Inning vollständig gespielt wurde, zum Beispiel wenn das betreffende Team alle Spieler verloren hat (All Out) oder das Team vor Ablauf der 50 Overs deklariert hat. 3. Wenn für die betreffende Inning eine Deklaration erfolgt, wird Ihre Wette basierend auf der Gesamtzahl der bis zur Deklaration erzielten Runs entschieden.
Session-Runs	Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in der betreffenden Session nicht mindestens 20 Overs gespielt wurden.
Test Match Finish (Ende eines Test-Spiels)	Wenn das Spiel unentschieden endet, wird Ihre Wette basierend auf dem Ergebnis von Tag 5, Session 3, abgerechnet.

Bester Schlagmann in einem Inning	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in der betreffenden Inning nicht mindestens 50 Overs gespielt wurden. 2. Punkt 1 gilt nicht, wenn die Inning vollständig gespielt wurde, zum Beispiel wenn das betreffende Team alle Spieler verloren hat (All Out) oder das Team vor Ablauf der 50 Overs deklariert hat.
Bester Bowler in einem Inning	1. Wir können Ihre Wette stornieren, wenn in der betreffenden Inning nicht mindestens 50 Overs gespielt wurden. 2. Punkt 1 gilt nicht, wenn die Inning vollständig gespielt wurde, zum Beispiel wenn das betreffende Team alle Spieler verloren hat (All Out) oder das Team vor Ablauf der 50 Overs deklariert hat.
Bester Schlagmann in einem Spiel	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn im gesamten Spiel nicht mindestens 50 Overs gespielt wurden. 2. Punkt 1 gilt nicht, wenn die Inning vollständig gespielt wurde, zum Beispiel wenn das betreffende Team alle Spieler verloren hat (All Out) oder das Team vor Ablauf der 50 Overs deklariert hat.
Bester Bowler in einem Spiel	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn im gesamten Spiel nicht mindestens 50 Overs gespielt wurden. 2. Punkt 1 gilt nicht, wenn die Inning vollständig gespielt wurde, zum Beispiel wenn das betreffende Team alle Spieler verloren hat (All Out) oder das Team vor Ablauf der 50 Overs deklariert hat.

Serien- und Turnierwetten

- Im Falle eines Konflikts mit den oben genannten allgemeinen Cricket-Regeln haben die hier aufgeführten Regeln Vorrang.
- Falls ein Turnier oder eine Serie (je nach Fall) nicht abgeschlossen wird und der/die Sieger von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution bestimmt wird/werden, werden wir Ihre Wette entsprechend dieser Bestimmung abrechnen. Die Dead-Heat-Regel kann für Wetten auf Head-to-Head, Top Batsman, Top Bowler, Most Fours und Most Sixes gelten.

- Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn kein Sieger von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution erklärt wird.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
No Draw (Kein Unentschieden)	Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn wir Ihnen keine Quoten für einen Seriensieger anbieten und die Serie (je nach Fall) unentschieden endet.
Serien-Korrektes Ergebnis	Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn sich die Anzahl der in einer Serie geplanten Spiele ändert und nicht der Anzahl der im Angebot angegebenen Spiele entspricht.
Top-Runscorer der Serie/des Turniers	1. Die Dead-Heat-Regel gilt im Falle eines Gleichstands zwischen Spielern. 2. Sie verlieren Ihre Wette, wenn der Spieler, auf den Sie gesetzt haben, nicht an der Serie oder dem Turnier (je nach Fall) teilnimmt. 3. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in der Serie oder dem Turnier (je nach Fall) nicht mindestens ein Spiel abgeschlossen wurde.
Top-Wicket-Taker der Serie/des Turniers	1. Die Dead-Heat-Regel gilt im Falle eines Gleichstands zwischen Spielern. 2. Sie verlieren Ihre Wette, wenn der Spieler, auf den Sie gesetzt haben, nicht an der Serie oder dem Turnier (je nach Fall) teilnimmt. 3. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn in der Serie oder dem Turnier (je nach Fall) nicht mindestens ein Spiel abgeschlossen wurde.

CURLING

Sofern nicht anders angegeben, wird Ihre Wette basierend auf dem Ergebnis etwaiger zusätzlicher Ends abgerechnet.

RADSPORT UND CYCLOCROSS

- Wir werden Ihre Wetten auf der Grundlage der besten Platzierung des jeweiligen Fahrers oder Teams (je nach Fall) am Ende der jeweiligen Etappe oder Veranstaltung (je nach Fall) abrechnen.
- Ihre Wette wird basierend auf der Platzierung abgerechnet, die von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution (je nach Fall) bei der Siegerehrung angegeben wird.
- Für Wetten auf Etappen muss die Etappe vollständig abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig bleibt. Im Falle einer Absage oder eines Abbruchs der Etappe werden alle Wetten auf diese Etappe storniert.
- Wenn Sie eine Wette platzieren, die davon abhängt, dass ein Event vollständig abgeschlossen wird, und die vollständige Anzahl der Etappen nicht absolviert wird oder die zuständige Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution Etappen aus der Berechnung des Ergebnisses entfernt, werden wir Ihre Wette stornieren. Wir werden Ihre Wette nicht stornieren: (i) wenn das Ergebnis bereits endgültig festgestellt wurde; oder (ii) wenn die Anzahl der entfernten Etappen nicht mehr als 25 % der ursprünglich geplanten Etappen zu Beginn der Veranstaltung beträgt (ohne Prolog).
- Wir können Ihre Wette stornieren, wenn die jeweilige Etappe oder Veranstaltung nicht im selben Kalenderjahr stattfindet, es sei denn, die zuständige Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution hat diese Etappe oder Veranstaltung auf das folgende Kalenderjahr verschoben.
- Wenn Sie eine leistungsbezogene Wette auf eine Etappe platzieren und die Route der Etappe geändert wird, werden wir diese Wette nicht stornieren. Dies gilt nicht, wenn die zuständige Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution eine Etappe mit bestimmten Merkmalen (z. B. eine Bergetappe) vor Beginn dieser Etappe in eine Etappe mit anderen Merkmalen (z. B. eine flache Etappe oder ein Zeitfahren) ändert. In diesem Fall wird Ihre leistungsbezogene Wette, die vor der Bekanntgabe der Änderung platziert wurde, von uns storniert.
- Bei Ihrer Wette, die sich auf die Leistung eines Teams oder Fahrers (je nach Fall) in einer Veranstaltung bezieht (z. B. "Wird Fahrer X das gelbe Trikot gewinnen?") oder bei "Head-to-Head"-Wetten zwischen zwei Fahrern oder zwei Teams (je nach Fall) in einer Veranstaltung werden Vorkommnisse im Prolog und/oder Mannschaftszeitfahren nicht in die Abrechnung Ihrer Wette einbezogen, es sei denn, wir geben dies ausdrücklich an.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Fall) in einer relevanten Veranstaltung oder einem Wettbewerb (je nach Fall) platzieren, bleibt diese Wette gültig, solange alle Teilnehmer (je nach Fall), auf die Sie wetten können, an der relevanten Veranstaltung oder dem Wettbewerb (je nach Fall) teilnehmen. 2. Die Dead-Heat-Regel gilt im Falle eines Gleichstands.
Over/Under	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Fall) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb (je nach Fall) platzieren, bleibt diese Wette gültig, solange alle Teilnehmer (je nach Fall), auf die Sie wetten können, an der relevanten Veranstaltung oder dem Wettbewerb (je nach Fall) teilnehmen. 2. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.

DARTS

- Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn das betreffende Match nicht innerhalb des relevanten Turniers gespielt wird.
- Bei allen anderen nicht unten aufgeführten Angeboten gilt: Damit Ihre Wette nicht von uns storniert wird, muss mindestens ein Satz abgeschlossen sein. Dies gilt nicht für ein Ergebnis, das vor dem Abbruch des relevanten Spiels endgültig festgestellt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Correct Score (z. B. erster Spieler, der drei schwarze Kugeln in Folge versenkt)	Der relevante Teil des Spiels, auf den Sie gewettet haben, muss vollständig abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig bleibt.
Handicap	1. Ihre Wette bleibt gültig, sofern alle geplanten Sätze des Matches abgeschlossen werden.

	2. Punkt 1 gilt nicht für ein Ergebnis, das vor dem Abbruch des relevanten Spiels endgültig festgestellt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet. 3. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Match	1. Es muss mindestens ein Frame abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig bleibt. 2. Der Spieler, der in die nächste Runde einzieht oder das Turnier gewinnt (je nach Fall), wird in Bezug auf die Abrechnung Ihrer Wette als Sieger betrachtet.
Odd/Even (Gerade/Ungerade)	Der relevante Teil des Spiels, auf den Sie gewettet haben, muss vollständig abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig bleibt.
Over/Under	1. Wenn das relevante Ergebnis vor dem Abbruch des Spiels endgültig festgestellt wurde, wird Ihre Wette gemäss dem endgültig festgestellten Ergebnis abgerechnet. 2. Wenn ein Spieler während des Spiels in einem bestimmten Leg oder Satz (je nach Fall) disqualifiziert wird oder aufgibt und vor der Disqualifikation oder Aufgabe keine gewinnende Auswahl in diesem Markt festgestellt wurde, werden Wetten auf diesen Markt storniert, da das spezifische Leg oder der spezifische Satz (je nach Fall) nicht vollständig gespielt wurde. 3. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.

FOOTBALL (FUSSBALL)

Football Bet Builder

- Sofern nicht anders angegeben, beziehen sich alle Wetten auf die reguläre Spielzeit einschliesslich Nachspielzeit, jedoch ohne Verlängerung und Elfmeterschiessen. Bitte beachten Sie, dass, wenn die zuständige Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution vor Beginn des Spiels eine andere Spieldauer festlegt, diese für Ihre Wette gilt.
- Alle Wetten werden auf Basis der offiziellen Ergebnisse abgerechnet, die von der zuständigen Ligaaufsichtsbehörde, Organisation oder Institution bereitgestellt werden, sofern nicht anders angegeben.
- Bei Fehlern, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Preisfehler, behalten wir uns das Recht vor, alle Wetten, die zu diesem fehlerhaften Preis platziert wurden, für ungültig zu erklären.
- Sollte ein Spiel verschoben werden, werden alle Wetten ungültig, es sei denn, das Spiel wird innerhalb von 48 Stunden nach der ursprünglich geplanten Startzeit abgeschlossen.
- Wenn eine individuelle Auswahl ungültig ist oder ein Spieler in der Wette nicht am Spiel teilnimmt, wird die gesamte Wette für ungültig erklärt.
- Ein Elfmeter wird niemals als Freistoss gewertet.
- Wenn ein Elfmeter ausgeführt und dann wiederholt wird, wird das Ergebnis des wiederholten Elfmeters zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet, nicht das des ursprünglichen Elfmeters.
- Karten, die vor Spielbeginn, während der Halbzeitpause, nach Spielende oder in der Verlängerung vergeben werden, zählen nicht.
- Nur Karten, die Spieler auf dem Spielfeld erhalten, werden berücksichtigt.
- Karten, die von Ersatzspielern, Managern oder dem Trainerstab erhalten werden, zählen nicht.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Wie viele Strafpunkte werden während des Spiels generiert?	1. Jede rote Karte = 25 Punkte 2. Jede gelbe Karte = 10 Punkte 3. Wenn ein Spieler 2 gelbe Karten und danach eine rote Karte erhält, entspricht dies 35 Punkten. 4. Karten, die vor Spielbeginn, während der Halbzeitpause, nach Spielende und in der Verlängerung vergeben werden, zählen nicht. Karten, die in der Nachspielzeit vergeben werden, zählen. 5. Nur Karten, die von Spielern auf dem Spielfeld erhalten werden, zählen. 6. Karten, die von einem Ersatzspieler, der nicht eingewechselt wurde, einem Trainer oder Mitglied des Trainerstabs erhalten werden, zählen nicht.
Wie viele Ecken wird ein Team im Spiel erzielen?	1. Es zählen nur Ecken, die tatsächlich ausgeführt wurden. 2. Wenn eine Ecke wiederholt wird, zählt dies nur als eine Ecke.
Wie viele Tore werden im Spiel erzielt?	Damit Sie Ihre Wette gewinnen, müssen Sie vorhersagen, wie viele Tore insgesamt von beiden Teams während der regulären Spielzeit (einschliesslich Nachspielzeit, jedoch ohne Verlängerung und Elfmeterschiessen) erzielt werden.
Wie viele Tore wird ein Spieler im Spiel erzielen?	Eigentore zählen nicht.
Wie viele Strafpunkte wird ein Team während des Spiels generieren?	1. Jede rote Karte = 25 Punkte 2. Jede gelbe Karte = 10 Punkte 3. Wenn ein Spieler 2 gelbe Karten und danach eine rote Karte erhält, entspricht dies 35 Punkten. 4. Karten, die vor Spielbeginn, während der Halbzeitpause, nach Spielende und in der Verlängerung vergeben werden, zählen nicht. Karten, die in der Nachspielzeit vergeben werden, zählen. 5. Nur Karten, die von Spielern auf dem Spielfeld erhalten werden, zählen.

	6. Karten, die von einem Ersatzspieler, der nicht eingewechselt wurde, einem Trainer oder Mitglied des Trainerstabs erhalten werden, zählen nicht.
Wie viele Ecken wird ein Team im Spiel erzielen?	1. Es zählen nur Ecken, die tatsächlich ausgeführt wurden. 2. Wenn eine Ecke wiederholt wird, zählt dies nur als eine Ecke.
Wie viele Tore wird ein Team im Spiel erzielen?	Damit Sie Ihre Wette gewinnen, müssen Sie vorhersagen, wie viele Tore während der regulären Spielzeit (einschliesslich Nachspielzeit, jedoch ohne Verlängerung und Elfmeterschiessen) von einem bestimmten Team erzielt werden oder ob die Anzahl der Tore eines bestimmten Teams über oder unter der angegebenen Gesamtzahl liegt.
Wie viele Tore wird ein bestimmter Spieler im Spiel für sein Team erzielen?	Eigentore zählen nicht.
Wie wird ein bestimmter Spieler während des Spiels für sein Team ein Tor erzielen?	1. Eigentore zählen nicht. 2. Elfmeter: Der Spieler, auf den Sie wetten, erzielt einen Elfmeter für sein Team. Ein Freistoss gilt nicht als Elfmeter. 3. Ausserhalb des Strafraums: Der Spieler, auf den Sie wetten, erzielt ein Tor ausserhalb des 16-Meter-Strafraums. 4. Freistoss: Der Spieler, auf den Sie wetten, erzielt direkt mit dem ersten Freistoss. Ein Elfmeter gilt nicht als Freistoss. 5. Kopfball: Der Spieler, auf den Sie wetten, erzielt ein Tor, das mit dem Kopf oder der Schulter erzielt wird, unabhängig davon, ob dies absichtlich oder unabsichtlich geschieht. 6. Abfälschung: Wenn der Schuss von einem anderen Spieler abgefälscht wird, entscheidet Opta Sport nach dem Spiel, welcher Spieler das Tor erzielt hat.
Werden beide Teams im Spiel ein Tor erzielen?	Werden beide Teams während der regulären Spielzeit (einschliesslich Nachspielzeit) ein Tor erzielen? Damit Sie Ihre Wette gewinnen, müssen Sie vorhersagen, ob beide Teams während der regulären Spielzeit (einschliesslich Nachspielzeit, jedoch ohne Verlängerung und Elfmeterschiessen) ein Tor erzielen.

Was wird das Ergebnis des Spiels sein?	1. Wie lautet das Endergebnis des Spiels (einschliesslich Nachspielzeit)? 2. Wird die Anzahl der Tore über oder unter der angegebenen Zahl liegen? 3. Wie viele Tore werden im Spiel genau erzielt? Damit Sie Ihre Wette gewinnen, müssen Sie vorhersagen, wie das Ergebnis am Ende der regulären Spielzeit (einschliesslich Nachspielzeit, jedoch ohne Verlängerung und Elfmeterschiessen) sein wird oder ob die Anzahl der Tore über oder unter der angegebenen Zahl liegt.
Was wird während des Spiels geschehen?	1. Wird ein bestimmtes Ergebnis oder Ereignis während des Spiels eintreten? 2. Zum Beispiel: i. Freistösse – Wird während des Spiels ein Freistoss erzielt (das Tor muss direkt mit dem ersten Schuss des Freistosses erzielt werden)? Ein Elfmeter gilt nicht als Freistoss. ii. Aluminiumtreffer – Wird der Pfosten oder die Querlatte während des Spiels getroffen, ohne dass dies unmittelbar zu einem Tor führt? Die Abrechnung Ihrer Wette basiert auf Opta Sports, wie nach dem Spiel veröffentlicht. iii. Elfmeter – Wird ein Elfmeter gegeben? Wird ein Spieler einen Elfmeter verschiessen? (Wenn ein verschossener Elfmeter wiederholt wird, zählt der verschossene Elfmeter nicht.) Nur das endgültige Ergebnis eines Elfmeters zählt. Wird ein Elfmeter im Verlauf des Spiels verwandelt? Ein Freistoss gilt nicht als Elfmeter. iv. Platzverweis – Der Spieler muss sich zu diesem Zeitpunkt tatsächlich auf dem Spielfeld befinden, damit die Karte zählt. Eine Wette auf den Platzverweis eines Spielers wird basierend auf einem Spieler abgerechnet, der sich zu diesem Zeitpunkt

	tatsächlich auf dem Spielfeld befindet, unabhängig davon, ob es sich um eine direkte rote Karte oder zwei gelbe Karten handelt, die automatisch zu einer roten Karte führen. Karten, die vor Spielbeginn, während der Halbzeitpause, nach Spielende und in der Verlängerung vergeben werden, zählen nicht. Karten, die von einem Ersatzspieler, der nicht eingewechselt wurde, einem Trainer oder Mitglied des Trainerstabs erhalten werden, zählen nicht.
Was wird einem Team während des Spiels passieren?	1. Wird ein bestimmtes Ergebnis oder Ereignis während des Spiels eintreten? 2. Zum Beispiel: i. Elfmeter – Wird ein Elfmeter für das Team, auf das Sie gewettet haben, gegeben? Wird ein Spieler aus diesem Team einen Elfmeter verschiessen? (Wenn ein verschossener Elfmeter wiederholt wird, zählt der verschossene Elfmeter nicht.) Nur das endgültige Ergebnis eines Elfmeters zählt. Wird ein Elfmeter von Ihrem gewählten Team verwandelt? Ein Freistoss gilt nicht als Elfmeter. ii. Aluminiumtreffer – Wird das Team, auf das Sie gewettet haben, den Pfosten oder die Querlatte während des Spiels treffen, ohne dass dies unmittelbar zu einem Tor führt? Die Abrechnung Ihrer Wette basiert auf Opta Sports, wie nach dem Spiel veröffentlicht. iii. Platzverweis – Wird ein Spieler aus dem Team, auf das Sie gewettet haben, während des Spiels eine rote Karte erhalten? Es zählen nur Karten, die von Spielern erhalten werden, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befinden. Eine Wette auf den Platzverweis wird basierend auf einem Spieler abgerechnet, der sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befindet, unabhängig davon, ob es sich um eine direkte rote Karte oder

	zwei gelbe Karten handelt, die automatisch zu einer roten Karte führen. Karten, die vor Spielbeginn, während der Halbzeitpause, nach Spielende und in der Verlängerung vergeben werden, zählen nicht. Karten, die von einem Ersatzspieler, der nicht eingewechselt wurde, einem Trainer oder Mitglied des Trainerstabs erhalten werden, zählen nicht.
Welcher Spieler wird zuerst/zuletzt (je nach Fall) während eines Spiels ein Tor erzielen?	1. Eigentore zählen nicht. 2. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls Sie auf einen Spieler gesetzt haben, der nicht startet oder bis zu dem Zeitpunkt, an dem der erste oder letzte Torschütze (je nach Fall) feststeht, nicht eingewechselt wurde.
Wird der Spieler, auf den Sie gesetzt haben, während eines Spiels eine gelbe Karte erhalten oder vom Platz gestellt?	1. Karten, die vor Beginn des Spiels oder nach dem Ende des Spiels vergeben werden, zählen nicht. 2. Karten, die während der Halbzeitpause vergeben werden, zählen nicht. 3. Karten, die von einem Ersatzspieler, der nicht eingewechselt wurde, einem Trainer oder Mitglied des Trainerstabs erhalten werden, zählen nicht. 4. Platzverweis – Wird der Spieler, auf den Sie gesetzt haben, während des Spiels eine rote Karte erhalten? Es zählen nur Karten, die von einem Spieler erhalten werden, der sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befindet. Eine Wette auf den Platzverweis wird basierend auf einem Spieler abgerechnet, der sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befindet, unabhängig davon, ob es sich um eine direkte rote Karte oder zwei gelbe Karten handelt, die automatisch zu einer roten Karte führen. Karten, die vor Spielbeginn, während der Halbzeitpause, nach Spielende und in der Verlängerung vergeben werden, zählen nicht.

	Karten, die von einem Ersatzspieler, der nicht eingewechselt wurde, einem Trainer oder Mitglied des Trainerstabs erhalten werden, zählen nicht.
--	---

Regeln für Nicht-Bet-Builder-Fussballwetten

- Sofern nicht anders angegeben, beziehen sich alle Wetten auf die reguläre Spielzeit einschliesslich Nachspielzeit und schliessen keine Verlängerung oder Elfmeterschiessen ein. Bitte beachten Sie, dass, wenn die zuständige Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution vor Beginn der relevanten Veranstaltung eine andere Dauer des Spiels festlegt, diese für Ihre Wette gilt.
- Sofern nicht anders angegeben, werden alle Wetten basierend auf den offiziellen Ergebnissen abgerechnet, die von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution bereitgestellt werden, sofern nicht anders angegeben.
- Sofern nicht anders angegeben, wenn Ihre Wette sich auf ein bestimmtes Team bezieht, das eine Anzahl oder Auswahl von Trophäen in derselben Saison gewinnt, wird die Abrechnung auf der Leistung des betreffenden Teams in den folgenden Wettbewerben basieren: der heimischen Liga, dem entsprechenden Pendant des jeweiligen FA Cups und League Cups sowie der Champions League oder Europa League. Andere Trophäen (z. B. Super Cup national und europäisch, Weltvereinspokal) zählen nicht.
- Eigentore zählen niemals für einen ausgewählten Spieler, es sei denn, das Wettangebot gibt etwas anderes an.
- Wenn Sie auf gelbe und/oder rote Karten oder eine Punkte-bezogene Wette setzen, zählen nur Karten, die einem Spieler gezeigt werden, der sich zu dem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befindet. Jegliche disziplinarischen Massnahmen, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf erhaltene Karten oder auferlegte Sperren von Spielern, die sich nicht auf dem Spielfeld befinden, sowie disziplinarische Massnahmen vor oder nach dem Spiel, gelten nicht.
- Wenn Sie auf eine disziplinarische Massnahme gegen eine Person wetten, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf erhaltene Karten oder Fouls, erfordert dies, dass die Spieler, auf die Sie wetten können, am Spiel teilnehmen. Andernfalls wird Ihre Wette für ungültig erklärt.

- Der Begriff "Domestic Double" bedeutet, dass ein Team die heimische Liga und den FA Cup oder das Äquivalent in einem anderen Land gewinnt.
- Wenn ein Teilnehmer nicht zur Wettabgabe angeboten wird, können Sie uns über den Live-Chat kontaktieren. Es liegt in unserem alleinigen Ermessen, ob wir auf diese Anfrage antworten, sie annehmen oder ablehnen.
- Jede Wette, die auf die Leistung eines Spielers abzielt, wird von uns storniert, wenn der Spieler nicht für den Start des Spiels aufgelistet ist oder als Ersatzspieler eingewechselt wird, aber nicht auf das Spielfeld kommt.
- Ein Elfmeter wird niemals als Freistoss gewertet.
- Wenn ein Elfmeter wiederholt wird, wird das Ergebnis des wiederholten Elfmeters zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Aggregierte Turnier-Totals	1. Die relevanten offiziellen Statistiken, die von der zuständigen Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution veröffentlicht werden, werden zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet. 2. Sofern nicht anders angegeben, umfasst Ihre Wette die Nachspielzeit und Verlängerung, jedoch keine Elfmeterschiessen.
Jederzeit Torschütze/ Spieler, der zwei oder mehr Tore erzielt / Spieler, der einen Hattrick (drei Tore) erzielt	1. Eigentore zählen nicht. 2. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn der Spieler, auf den Sie gewettet haben, das Spiel nicht startet oder nicht eingewechselt wird.
Strafpunkte	1. Rote Karte = 25 Punkte 2. Gelbe Karte = 10 Punkte 3. Ein Spieler kann während eines Spiels bis zu 35 Punkte erhalten.

Head To Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Fall) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette gültig, solange alle Teilnehmer (je nach Fall), auf die Sie wetten können, auf dem Spielfeld im relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Die Dead-Heat-Regel gilt im Falle eines Gleichstands.
Latten-/Pfostentreffer	1. Wenn der Pfosten oder die Querlatte getroffen wird und ein Tor erzielt wird, unmittelbar nach diesem Ereignis (z. B. wenn der Ball vom Pfosten oder der Querlatte ins Tor geht), verlieren Sie Ihre Wette. 2. Schüsse müssen auf das Tor des gegnerischen Teams gerichtet sein und Schüsse, die das eigene Tor treffen, zählen nicht.
Erster Torschütze	1. Ihre Wette bezieht sich auf einen bestimmten Spieler, der das erste Tor während eines vordefinierten Zeitraums des Spiels erzielt oder der erste Torschütze für sein Team im Spiel wird. 2. Eigentore zählen nicht. 3. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn Sie auf einen Spieler gewettet haben, der das Spiel nicht startet oder nicht eingewechselt wird, bevor der erste Torschütze festgelegt wurde.
Letzter Torschütze	1. Ihre Wette bezieht sich auf einen bestimmten Spieler, der das letzte Tor während eines vordefinierten Zeitraums des Spiels erzielt oder der letzte Torschütze für sein Team im Spiel wird. 2. Eigentore zählen nicht. 3. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn Sie auf einen Spieler gewettet haben, der das Spiel nicht startet oder nicht eingewechselt wird, bevor der letzte Torschütze festgelegt wurde.
Man Of The Match	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn der Spieler, auf den Sie gewettet haben, das Spiel nicht startet oder nicht eingewechselt wird.
Matchcast	1. Eine Matchcast-Wette ermöglicht es Ihnen, zwei Wetten gleichzeitig zu kombinieren, die sich auf dasselbe Spiel beziehen. 2. Eigentore zählen nicht.

	3. Wenn Ihre Wette sich auf den ersten oder letzten Torschützen bezieht, gelten die relevanten Bestimmungen in dieser Tabelle für Ihre Wette. In allen anderen Fällen bleibt Ihre Wette gültig, unabhängig davon, wann ein Ersatzspieler auf das Spielfeld kommt oder wann ein Spieler ausgewechselt wird.
Nächste Vorlage	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn Sie auf einen Spieler gewettet haben, der das Spiel nicht startet oder der nach dem Tor, auf das sich Ihre Wette bezieht, eingewechselt wird. 2. Nachspielzeit gilt, aber nicht Verlängerung und Elfmeterschiessen. 3. Wenn die zuständige Aufsichtsbehörde, Organisation oder Institution entscheidet, dass keine Vorlage zutrifft, stornieren wir Ihre Wette. 4. Wenn das nächste Tor ein Eigentor ist oder kein weiteres Tor erzielt wird, stornieren wir Ihre Wette.
Nächster Torschütze	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn Sie auf einen Spieler gewettet haben, der das Spiel nicht startet oder der nach dem Tor, auf das sich Ihre Wette bezieht, eingewechselt wird. 2. Verlängerung gilt, aber nicht Elfmeterschiessen.
Nächster Spieler, der eine Karte erhält	1. Wir werden Ihre Wette stornieren, wenn Sie auf einen Spieler gewettet haben, der das Spiel nicht startet oder nicht auf das Spielfeld eingewechselt wird. 2. Nachspielzeit gilt, aber nicht Verlängerung und Elfmeterschiessen.
Over/Under	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Spieler (je nach Fall) in einem relevanten Spiel, Event oder Turnier platzieren, bleibt diese Wette gültig, solange alle Teilnehmer (je nach Fall), auf die Sie wetten können, entweder starten oder auf das Spielfeld eingewechselt werden. 2. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Scorecast	1. Eine Scorecast-Wette ermöglicht es Ihnen, zwei Wetten gleichzeitig zu kombinieren, die sich auf dasselbe Spiel beziehen.

	2. Eigentore zählen nicht. 3. Wenn Ihre Wette sich auf den ersten oder letzten Torschützen bezieht, gelten die relevanten Bestimmungen in dieser Tabelle für Ihre Wette. 4. Bei einer Scorecast-Wette stornieren wir die gesamte Wette, wenn der Spieler, auf den Sie gewettet haben, das Spiel nicht startet oder nicht eingewechselt wird. 5. In allen anderen Fällen bleibt Ihre Wette gültig, unabhängig davon, wann ein Ersatzspieler auf das Spielfeld kommt oder wann ein Spieler ausgewechselt wird.
Von wo wird der Spieler treffen	1. Ihre Wette wird basierend darauf abgerechnet, wo der Schuss vom relevanten Spieler abgegeben wurde. 2. Eigentore zählen nicht. 3. Wenn der Spieler den Ball innerhalb oder oberhalb des Strafraums oder in irgendeiner Weise berührend im Strafraum trifft, wird der Schuss als im relevanten Strafraum erzielt gewertet.

Fussballregeln: eSoccer

Abandoned and Postponed matches

Allgemeine Regeln

- Wetten auf eSoccer unterliegen den allgemeinen Wettregeln der Website.
- Matchuhren und Anzeigetafeln dienen nur zur Anzeige.
- Teamnamen werden in folgendem Format angezeigt, das das ausgewählte Team und den Spieler, der es steuert, einbezieht:
 - 1 - Ausgewähltes Team (z. B. Bayern München)
 - 2 - Name des Spielers (z. B. Mosquito)

- Dies wird dann auf der Website als „Bayern München (Mosquito)“ angezeigt

Verschobene Spiele

- Sollte ein Spiel/Veranstaltung verschoben oder auf einen späteren Zeitpunkt/daten verlegt werden, bleiben alle Wetten auf diese Ereignisse gültig.
- Wenn ein Spiel/Ereignis abgesagt wird, werden alle Wetten auf alle Märkte für ungültig erklärt.

Abgebrochene Spiele

- Wird ein Spiel aus irgendeinem Grund (z. B. versehentliche Unterbrechung) abgebrochen, AUSGENOMMEN ein „Rage Quit“, gilt Folgendes:
- Für Pre-Match-Wetten: Dieses Spiel wird für Abrechnungszwecke nicht als gültig angesehen.
 - Alle Pre-Match-Wetten werden gemäss den Ergebnissen des ersten vollständig abgeschlossenen Spiels abgerechnet.
 - Wird das Spiel nach einem Abbruch nicht erneut gespielt, werden Märkte, in denen ein Gewinnerergebnis festgelegt wurde, abgerechnet, alle anderen Märkte werden für ungültig erklärt.
- Für In-Play-Wetten: Märkte, in denen ein Gewinnerergebnis festgelegt wurde, werden abgerechnet, alle anderen Märkte werden für ungültig erklärt.

FIFA 'Rage Quit'-Regel (Aufgabe aus Wut)

- Gibt es klare Beweise dafür, dass ein Spiel aufgrund eines „Rage Quits“ eines Teilnehmers beendet wurde, wird das Spiel der Mannschaft zugesprochen, die zum Zeitpunkt der absichtlichen Unterbrechung geführt hat.
- Match Result, Match Betting Live, To Qualify und To Qualify Live werden gemäss dem Ergebnis zum Zeitpunkt des „Rage Quit“ abgerechnet.

- Andere Märkte, in denen eine gewinnende Auswahl festgelegt wurde, werden ebenfalls normal abgerechnet (für Pre-Match- und In-Play-Wetten). Alle anderen Märkte werden für ungültig erklärt.
- Die Standardpunktzahl von 3:0 ist für Abrechnungszwecke nicht relevant.

eSports - FIFA-Turniere (8/10/12 Minuten)

Full-Time Result (including 1st Half Betting)

Marktbeschreibung: Sagen Sie das Ergebnis eines Spiels (oder einer Halbzeit) voraus: Heimsieg | Unentschieden | Auswärtssieg, manchmal auf unserer Website/Coupons als 1 | X | 2 dargestellt.

- Die Begriffe „normale Spielzeit“, „volle Spielzeit“ und die entsprechende Spielzeit (z. B. 10 Minuten, 12 Minuten) beziehen sich alle auf die Dauer der regulären Spielzeit.
1. Wetten werden auf Ereignisse abgerechnet, die in der regulären Spielzeit stattfinden.
 - Dazu gehören alle in der regulären Spielzeit hinzugefügten Verletzungs-/Nachspielzeiten.
 2. Verlängerung oder andere Methoden zur Bestimmung eines Ergebnisses nach Ablauf der regulären Spielzeit zählen nicht, es sei denn, die Wette wurde im Markt „Match Betting Including Extra Time“ platziert.
 3. Wenn ein Spiel für eine kürzere Dauer angesetzt ist, wie von den Regeln des Wettbewerbs oder von beiden Seiten vor dem Anpfiff vereinbart, werden Wetten auf diese Spiele am Ende der vereinbarten Spieldauer abgerechnet.
 4. Die Abrechnung erfolgt in Echtzeit, basierend auf den Daten unserer Dienstleister.

Total Goals Over/Under (einschliesslich 1st Half Betting)

Marktbeschreibung: Sagen Sie voraus, ob die Anzahl der in einem Spiel (oder einer Halbzeit) erzielten Tore über/unter der angegebenen Zahl liegt.

- Wenn der Markt auf über/unter 2,5 Tore lautet:
 - „Unter“ bedeutet 0, 1 oder 2 Tore.
 - „Über“ bedeutet 3 oder mehr Tore.
1. Wetten werden auf Ereignisse abgerechnet, die in der regulären Spielzeit stattfinden.
 - Dazu gehören alle in der regulären Spielzeit hinzugefügten Verletzungs-/Nachspielzeiten.
 2. Verlängerung zählt nicht.
 3. Die Abrechnung erfolgt in Echtzeit, basierend auf den Daten unserer Dienstleister.

Nächstes Tor (genummert)

Marktbeschreibung: Sagen Sie voraus, welches Team das nächste Tor erzielt. Die in Klammern angegebene Zahl gibt die Toranzahl an.

- Beispiel: „Next Goal (4)“ bezieht sich auf das Team, das das vierte Tor des Spiels erzielt.
1. Wetten werden auf Ereignisse abgerechnet, die in der regulären Spielzeit stattfinden.
 - Dazu gehören alle in der regulären Spielzeit hinzugefügten Verletzungs-/Nachspielzeiten.
 2. Verlängerung zählt nicht.
 3. Die Abrechnung erfolgt in Echtzeit, basierend auf den Daten unserer Dienstleister.

GOLF

- Ihre Wette bleibt gültig, solange die betreffende Runde oder das Turnier, auf das Sie gewettet haben, im selben Kalenderjahr gespielt wird, es sei denn, es wurden andere Regelungen durch die zuständige Vereinigung, Organisation oder Institution getroffen, die das Spiel ins nächste Kalenderjahr verlegen.
- Wenn in einem Turnier ein Play-off durch die zuständige Vereinigung, Organisation oder Institution angesetzt wird, gilt das Ergebnis dieses Play-offs für die Abrechnung Ihrer Wette.
- Ihre Wette wird als verlorene Wette angesehen, wenn Sie auf einen Golfer wetten und dieser Golfer:
 - ein Turnier beginnt, sich dann aber freiwillig zurückzieht; oder
 - vom Turnier disqualifiziert wird.
- Das Vorstehende gilt nicht, wenn Ihre Wette unwiderruflich festgelegt wurde, bevor (1) oder (2) eingetreten sind. Ihre Wette wird in diesem Fall gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde.
- Jegliche Bezugnahme auf „Herren-Major-Golfmeisterschaften“, „Major Championships“ oder die „Majors“ bezieht sich auf Turniere, die von der PGA während der aktuellen Saison als solche bezeichnet werden, ungeachtet von Änderungen am Austragungsort, Datum oder anderen Details.
- Unwiderruflich entschiedene Wettangebote werden als gültige Wetten angesehen, auch wenn 36 Löcher nicht gespielt wurden und/oder die zuständige Vereinigung, Organisation oder Institution kein offizielles Ergebnis veröffentlicht hat.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	1. Damit Ihre Wette gültig bleibt, müssen alle Golfer, auf die Sie gewettet haben, im relevanten Turnier oder der Runde, auf die sich die Wette bezieht, starten. 2. Wenn wir Ihnen die Möglichkeit bieten, auf die Leistung von zwei Golfern zu wetten und diese Golfer denselben Platz belegen und wir Ihnen nicht die Option bieten, auf ein Unentschieden zu wetten, erstatten wir Ihre Wette.

	3. Wenn wir Ihnen die Möglichkeit bieten, auf drei Golfer zu wetten, und alle drei Golfer oder zwei der drei Golfer denselben Platz belegen, gilt die Dead Heat Rule. 4. Wenn Sie auf ein Head to Head wetten, das auf der Platzierung der Golfer in einem Turnier basiert, gilt für die Abrechnung dieser Wette: (i) Wenn ein Golfer den ersten „Cut“ des Turniers verpasst, wird der andere Golfer der Gewinner. (ii) Wenn beide Golfer den ersten „Cut“ des Turniers verpassen, gewinnt der Golfer mit der niedrigeren Punktzahl. (iii) Wenn beide Golfer den ersten „Cut“ des Turniers nicht schaffen, aber genau dieselbe Punktzahl haben, wird Ihre Wette für ungültig erklärt. (iv) Wenn ein Golfer nach dem ersten „Cut“ des Turniers von der zuständigen Organisation disqualifiziert wird, wird dieser Golfer dennoch als Sieger gegenüber einem Golfer angesehen, der den ersten „Cut“ des Turniers verpasst hat.
Make The Cut (den „Cut“ schaffen)	1. Damit Ihre Wette gültig bleibt, muss die zuständige Organisation, Vereinigung oder Institution den offiziellen ersten „Cut“ des Turniers festlegen. 2. Wenn es im Turnier mehr als eine Phase von „Cuts“ gibt, wird Ihre Wette auf Grundlage des ersten „Cuts“ abgerechnet, ob der Spieler eliminiert wurde oder nicht. 3. Wenn ein Golfer vor dem ersten „Cut“ des Turniers aus dem Turnier zurücktritt oder disqualifiziert wird, gilt dieser Golfer für die Abrechnung Ihrer Wette als jemand, der den „Cut“ verpasst hat. 4. Wenn der erste „Cut“ eines Turniers bereits gemacht wurde und ein Golfer dann aus dem Turnier zurücktritt oder disqualifiziert wird, ändert dies nichts an der ursprünglichen Abrechnung Ihrer Wette.
Miss The Cut (den „Cut“ verpassen)	1. Damit Ihre Wette gültig bleibt, muss die zuständige Organisation, Vereinigung oder Institution den offiziellen ersten „Cut“ des Turniers festlegen.

	2. Wenn es im Turnier mehr als eine Phase von „Cuts“ gibt, wird Ihre Wette auf Grundlage des ersten „Cuts“ abgerechnet, ob der Spieler qualifiziert ist oder nicht. 3. Wenn ein Golfer vor dem ersten „Cut“ eines Turniers von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution (je nach Anwendbarkeit) disqualifiziert wird oder zurücktritt, gilt dieser Golfer für die Abrechnung Ihrer Wette als jemand, der den „Cut“ verpasst hat. 4. Wenn der erste „Cut“ eines Turniers gemacht wurde und ein Golfer dann von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution (je nach Anwendbarkeit) disqualifiziert wird oder zurücktritt, ändert dies nichts an der Abrechnung Ihrer Wette.
Order of Merit (Ranglistenwertung)	Wir werden Ihre Wette auf Grundlage des Gesamtsiegers nach Abschluss des letzten relevanten Turniers abrechnen. Etwaige nachträgliche Überprüfungen, Disqualifikationen oder Änderungen wirken sich nicht auf die Abrechnung Ihrer Wette aus.
Outright Bets - Top Nationality, Group Betting etc. (Langzeitwetten - Beste Nationalität, Gruppenwetten etc.)	1. Wenn eine begrenzte Anzahl von Golfern für Ihre Wette zur Verfügung steht, können wir Regel 4 (Nicht-Pferderennen und Nicht-Greyhounds) auf Golfer anwenden, die nicht an der relevanten Runde oder dem Turnier teilnehmen. 2. Im Falle eines Unentschiedens gilt die Dead Heat Rule. 3. Punkt 2 oben gilt nicht, wenn ein Play-off zur Bestimmung des Ergebnisses durchgeführt wird.
Place (Platzierung)	Bei Wetten auf den Wettbewerbssieger oder die beste Nationalität wird jede Wette, die von Ihnen auf einen Golfer platziert wurde, der überhaupt nicht am Turnier teilnimmt, für ungültig erklärt, sofern diese Wette nach 00:00 CET am Montag der Turnierwoche platziert wurde.
Tournament Performance (z. B. Gewinner des Turniers, Platzierung im Turnier, Gruppenwette, beste Nationalität im Turnier,	Damit Ihre Wette gültig bleibt: (i) Müssen 36 Löcher von allen Spielern des Turniers vollständig absolviert werden. (ii) Muss das offizielle Ergebnis von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution verkündet werden.

individuelle Endplatzierung im Turnier)	
Win - Competition Winner/Top Nationality (Sieg - Turniersieger/Beste Nationalität)	Bei Wetten auf den Wettbewerbssieger oder die beste Nationalität wird jede Wette, die von Ihnen auf einen Golfer platziert wurde, der nicht am Turnier teilnimmt, für ungültig erklärt, sofern diese Wette nach 00:00 CET am Montag der Turnierwoche platziert wurde.

HANDBALL

- Sofern von uns nicht anders angegeben, wird Ihre Wette auf ein Spielerangebot auf Grundlage des Ergebnisses am Ende der zweiten Halbzeit der regulären Spielzeit abgerechnet. Verlängerungen oder Elfmeterschiessen werden bei der Abrechnung Ihrer Wette nicht berücksichtigt.
- Die Abrechnung Ihrer Wette erfolgt auf Grundlage der offiziellen Statistiken, die von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution veröffentlicht werden.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Im Falle eines Unentschiedens gilt die Dead Heat Rule.
Over/Under	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten.

	3. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Tournament Totals Which Are Aggregated (Turnier-Gesamtsummen (aggregiert))	Sofern von uns nicht anders angegeben, umfassen aggregierte Beträge solcher Wetten Verlängerungen, jedoch kein Elfmeterschiessen.

EISHOCKEY

- Sofern von uns nicht anders angegeben, wird jede Spieler-bezogene Wette, die Sie auf ein bestimmtes Spiel platzieren (und die keine Total-Wette ist), auf der Grundlage des Ergebnisses am Ende des dritten Drittels abgerechnet. Verlängerungen und Penalty-Shootouts werden nicht für die Abrechnung Ihrer Wette berücksichtigt.
- Jede von Ihnen platzierte Total-Player-bezogene Wette und jede Total-Team-bezogene Wette im Zusammenhang mit dem relevanten Ereignis oder Turnier wird auf Basis der Statistiken abgerechnet, die von der zuständigen Vereinigung, Organisation oder Institution veröffentlicht werden. Sofern von uns nicht anders angegeben, umfassen diese Wetten Verlängerungen, jedoch keine Penalty-Shootouts.
- Die Abrechnung Ihrer Wette erfolgt auf Grundlage der Statistiken, die von der zuständigen Vereinigung, Organisation oder Institution veröffentlicht werden.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese

	Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Die Dead Heat Rule gilt im Falle eines Unentschiedens.
Over/Under	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit) in einem relevanten Spiel oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer (je nach Anwendbarkeit), auf die Sie wetten können, an dem relevanten Spiel oder Wettbewerb teilnehmen. 2. Die Push Rules gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Die Push Rules gelten nicht, wenn Sie die Option haben, auf ein Unentschieden zu wetten. 4. Wenn Sie eine Wette auf die Gesamtzahl der in einem Spiel erzielten Tore platzieren, einschliesslich der Tore, die von beiden Teams in einer Verlängerung oder einem Penalty-Shootout erzielt werden, zählt jedes Tor, das ein Team während einer Verlängerung oder einem Penalty-Shootout erzielt, nur als ein Tor. Beispiel: Wenn ein Team in der Verlängerung zwei Tore erzielt und anschliessend zwei Penaltys im Shootout verwandelt, wird davon ausgegangen, dass dieses Team ein Tor in der Verlängerung und ein Tor im Penalty-Shootout erzielt hat.
Turnier-Gesamtsummen (aggregiert)	Sofern von uns nicht anders angegeben, umfassen diese Wetten Verlängerungen, jedoch keine Penalty-Shootouts.

MOTORSPORT (AUSSER SPEEDWAY)

- Diese Regeln gelten für Motorsportarten wie: A1 GP; (ii) CART; (iii) Rundstreckenrennen; (iv) Deutsche Tourenwagen Masters; (v) Langstreckenrennen; (vi) Formel 1; (vii) Indy Car; (viii) Motorradrennen; (ix) NASCAR; (x) Rallye; (xi) Rallycross; (xii) Superbike; und (xiii) Tourenwagen.
- Diese Regeln gelten nicht für Speedway. Die entsprechenden Regeln für Speedway finden Sie hier.
- Sofern von uns nicht anders angegeben, wird Ihre Wette von uns basierend auf der Klassifikation und den Live-Zeiten abgerechnet, die zum Zeitpunkt der Siegerehrung im Fernsehen übertragen werden, oder am Ende der jeweiligen Sitzung, des Rennens oder des Ereignisses (je nach Anwendbarkeit). Fehlen diese

relevanten Informationen oder sind sie unvollständig oder werden sie zum Zeitpunkt der Siegerehrung nicht im Fernsehen übertragen, gelten die offiziellen Informationen, die zuerst auf der offiziellen Website der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution veröffentlicht werden, als bindend. Dies gilt unabhängig von etwaigen späteren Beförderungen, Herabstufungen, Einsprüchen und/oder Strafen, die nach Ende der Sitzung, des Rennens oder des Ereignisses, auf das sich die Wette bezieht, verhängt werden.

- Wenn während einer Qualifikationssitzung eine Zeitstrafe von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution verhängt wird, gilt diese für Ihre Wette. Andere Änderungen in der Startaufstellung gelten nicht für Ihre Wette.
- Wenn Sie auf die Leistung eines Teams wetten und sich Änderungen bei den Fahrern oder Fahrern (je nach Anwendbarkeit) ergeben, die für das Team antreten, bleibt Ihre Wette gültig.
- Wenn ein Fahrer oder Fahrer (je nach Anwendbarkeit) bei einem Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit) mit einem verzögerten Start beginnt oder aus der Boxengasse startet, gilt dieser Fahrer oder Fahrer (je nach Anwendbarkeit) als Teilnehmer an dem Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit).
- Wenn ein Rennen oder ein Ereignis (je nach Anwendbarkeit) verkürzt wird (z. B. aufgrund von Wetterbedingungen oder anderen Ereignissen oder Situationen), dieses Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit) jedoch von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution als offizielles Ereignis angesehen wird, gilt das Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit) als stattgefunden. Dies gilt auch dann, wenn von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution Änderungen vorgenommen werden, weil das Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit) nicht wie ursprünglich geplant abgeschlossen wurde.
- Die Abrechnung eines Outright-Angebots in einem bestimmten Markt erfolgt basierend auf der Klassifikation, die unmittelbar nach Abschluss des letzten Rennens der Saison veröffentlicht wird, und berücksichtigt alle während der Saison und vor dem letzten Rennen getroffenen Entscheidungen der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution. Entscheidungen, die nach Abschluss des letzten Rennens getroffen werden (einschliesslich Einsprüchen gegen vorherige Entscheidungen), haben keinen Einfluss auf die Abrechnung der Wette.
- Wenn Sie eine Wette auf ein Motorsportereignis, ein Rennen, eine Sitzung, eine Runde oder einen Lauf (je nach Anwendbarkeit) platzieren, das neu gestartet wird, wird Ihre Wette gemäss dem Ergebnis des

Neustarts abgerechnet. Das Vorstehende gilt nicht, wenn das Ergebnis Ihrer Wette vor dem Neustart mit Sicherheit bestimmbar war, in diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem bereits festgelegten Ergebnis abgerechnet.

- Wenn ein Fahrer oder Fahrer (je nach Anwendbarkeit) an einer offiziellen Trainings- oder Qualifikationssitzung teilgenommen hat, die von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution für ein Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit) sanktioniert wurde, gilt dieser Fahrer oder Fahrer (je nach Anwendbarkeit) als Teilnehmer an dem Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit). Dies gilt auch dann, wenn der Fahrer oder Fahrer (je nach Anwendbarkeit) tatsächlich nicht am Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit) teilnimmt.
- Für die Abrechnungszwecke gilt das Rennen als begonnen, sobald die erste Runde beginnt oder, falls es eine Einführungsrunde vor der ersten Runde gibt, mit Beginn der Einführungsrunde.
- Ihre Wette wird für ungültig erklärt, wenn Sie auf die Leistung eines Teams in einem Rennen wetten und die ursprünglich angegebene Anzahl an Autos oder Motorrädern (je nach Anwendbarkeit) dieses Teams nicht am Rennen teilnimmt.
- Die Abrechnung von Wetten, die sich auf das Einsetzen des "Safety Cars" nach Rennbeginn beziehen, berücksichtigt nicht die Fälle, in denen das eigentliche Rennen hinter dem "Safety Car" beginnt.
- Nur Ergebnisse, die nach dem offiziellen Start eines Rennens erzielt werden, werden bei Wetten auf den ersten/nächsten Fahrer, der in einem Rennen ausscheidet, berücksichtigt. Ausfälle oder Rücktritte (je nach Anwendbarkeit), die vor dem eigentlichen Start des Rennens (einschliesslich während einer Einführungsrunde) auftreten, werden bei der Abrechnung nicht berücksichtigt.
- Änderungen im Zeitplan eines Motorsport-Rennens, einer Qualifikationssitzung oder eines Ereignisses, der Austragungsort oder sonstige relevante Änderungen der Strecke haben keinen Einfluss auf Ihre Wette, solange das Rennen oder Ereignis (je nach Anwendbarkeit) in derselben Saison stattfindet. Wenn Sie Ihre Wette jedoch nach 00:00 Uhr CET am Montag der Woche platzieren, in der das Rennen, die Sitzung oder das Ereignis stattfinden sollte, und das Rennen, die Sitzung oder das Ereignis nicht innerhalb einer Woche nach dem ursprünglich geplanten Datum stattfindet, wird Ihre Wette für ungültig erklärt. Darüber hinaus wird Ihre Wette für jedes Motorsport-Rennen, jede Qualifikationssitzung oder jedes Ereignis für ungültig erklärt, wenn es nicht in derselben Saison stattfindet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
First Car to Retire (Erstes Auto, das ausscheidet)	Ihre Wette wird auf der Runde abgerechnet, in der das Auto als aus dem Rennen ausgeschieden gilt. Sollten zwei oder mehr Fahrer in derselben Runde ausscheiden, wird Ihre Wette gemäss der Dead Heat Rule abgerechnet.
First Driver to Retire (Erster Fahrer, der ausscheidet)	Ihre Wette wird auf der Runde abgerechnet, in der der Fahrer als aus dem Rennen ausgeschieden gilt. Sollten zwei oder mehr Fahrer in derselben Runde ausscheiden, wird Ihre Wette gemäss der Dead Heat Rule abgerechnet.
Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer in einem relevanten Rennen oder Wettbewerb (je nach Anwendbarkeit) platzieren, bleibt diese Wette bestehen, solange alle Teilnehmer, auf die Sie wetten können, das Rennen oder die Sitzung, auf die Sie gewettet haben, starten – unabhängig davon, ob sie eine offizielle Zeit erhalten. 2. Sollten die Teilnehmer, auf die Sie gewettet haben, das Rennen nicht beenden, wird Ihre Wette auf Grundlage der Anzahl der von den Teilnehmern absolvierten Runden abgerechnet. 3. Punkt 2 gilt nicht, wenn die Teilnehmer, auf die Sie gewettet haben, das Rennen nicht beenden und dieselbe Anzahl von Runden absolvieren. In diesem Fall wird Ihre Wette für ungültig erklärt. 4. Punkte 2 und 3 gelten nicht für Rallyes, wenn mindestens einer der Teilnehmer, auf die Sie wetten können, das Ereignis abschliesst. 5. Im Falle eines Unentschiedens gilt die Dead Heat Rule.
Outright (Gesamtsieg)	Ihre Wette auf einen Teilnehmer, der nicht an der relevanten Sitzung, dem Ereignis oder der Meisterschaft teilnimmt (unabhängig vom Grund), wird von uns nicht zurückerstattet.
Place (Platzierung)	Ihre Wette auf einen Teilnehmer, der nicht an der relevanten Sitzung, dem Ereignis oder der Meisterschaft teilnimmt (unabhängig vom Grund), wird von uns nicht zurückerstattet.
Race to Complete (Rennen abschliessen)	Ihre Wette wird basierend auf den offiziellen Vorschriften der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution abgerechnet.

NETBALL

- Damit Ihre Wette gültig bleibt, muss das relevante Spiel vollständig abgeschlossen werden. Das Vorstehende gilt nicht, wenn das Ergebnis Ihrer Wette mit Sicherheit und Endgültigkeit vor dem Abbruch des Spiels bestimmt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem bereits festgelegten Ergebnis abgerechnet.
- Sofern von uns nicht anders angegeben, wird jede Verlängerung, die im Zusammenhang mit einem Spiel gespielt wird, bei der Abrechnung Ihrer Wette berücksichtigt.
- "Margin Betting" und "Half/Time Full Time" Angebote werden gemäss dem Ergebnis nach Ablauf von 60 Minuten Spielzeit abgerechnet (jede Verlängerung wird nicht berücksichtigt). In Ausscheidungsspielen wird eine Verlängerung bei Ihrer Wette berücksichtigt, und wenn das Spiel nach 14 Minuten immer noch unentschieden ist, wird das erste Team, das mit zwei Punkten führt, als Gewinner abgerechnet.
- Bei Margin-Wetten gelten die Push Rules, es sei denn, Sie haben die Option, auf ein Unentschieden zu wetten.
- Ihre Wette auf die Leistung von Spielern bleibt gültig, wenn alle Spieler, auf die Sie wetten können, während des relevanten Turniers oder Spiels spielen.

PESÄPALLO - AUCH BEKANNT ALS FINNISCHES BASEBALL

Allgemeine Regeln

- Ihre Wette wird basierend auf dem Ergebnis abgerechnet, das nach den vier geplanten Innings besteht. Zusätzliche Spielzeiten in einem Spiel, wie z. B. Verlängerungsperioden/Supervuoropari, werden bei der Abrechnung der Wette nicht berücksichtigt, es sei denn, wir geben etwas anderes an.

GREYHOUNDS

- Sofern von uns nicht anders angegeben, werden alle Einzelrennenmärkte gemäss dem offiziellen Ergebnis abgerechnet, das vom Richter bereitgestellt wird. Nachträgliche Disqualifikationen, Einsprüche oder Änderungen des Ergebnisses werden nicht berücksichtigt.
- Alle Wetten, mit Ausnahme von Ante Post-Wetten, werden von uns ungültig gemacht, wenn das Rennen abgebrochen oder für ungültig erklärt wird.
- Sofern von uns nicht anders angegeben, bleibt Ihre Wette gültig, selbst wenn es eine Änderung der geplanten Startzeit eines Rennens gibt, auf das Sie gewettet haben.
- Wenn ein Rennen als „No-Race“ erklärt wird und erneut gestartet wird, bleiben alle Wetten für die Greyhounds, die an dem Neustart teilnehmen, gültig, es sei denn, es gibt einen Nichtstarter. In diesem Fall werden alle Wetten gemäss Tattersalls Rule 4(c) Greyhounds Deductions abgerechnet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Ante Post - Eine Wette, die vor den endgültigen Meldungen platziert wird	1. Ante Post-Wetten werden auf der Grundlage von "alles in" akzeptiert, unabhängig davon, ob der Greyhound teilnimmt oder nicht. Das bedeutet, dass Sie Ihre Wette verlieren, wenn der Greyhound nicht am Rennen oder Ereignis teilnimmt, auf das er gesetzt wurde, selbst wenn er nicht gemeldet wurde, solange die Möglichkeit bestand, dass er zu einem späteren Zeitpunkt gemeldet werden könnte. 2. Sie verlieren Ihre Wette, wenn der Greyhound, auf den Sie gewettet haben, nicht startet. 3. Tattersalls Rule 4(c) Greyhounds Deductions (wie unten beschrieben) wird nur angewendet, wenn wir dies ausdrücklich angeben. 4. Ihre Ante Post-Wette wird von uns ungültig gemacht, wenn: (i) Das entsprechende Rennen abgebrochen oder von der zuständigen Organisation, Vereinigung oder Institution für ungültig erklärt wird, es sei denn, das Rennen wird innerhalb von 14 Tagen nach der geplanten Startzeit des ursprünglichen Rennens erneut gestartet und alle Bedingungen des

	Neustart-Rennens sind identisch mit denen des ursprünglichen Rennens (zum Beispiel wird das Neustart-Rennen am selben Ort, auf derselben Strecke und ohne erneute Öffnung der Anmeldungen durchgeführt); oder (ii) Die Bedingungen des Rennens nach Ihrer Wettabgabe geändert werden (wie in den Tattersalls Rules of Betting beschrieben - einsehbar unter: http://www.tattersallscommittee.co.uk/). 5. Ante Post-Wetten werden zu dem Preis und den Platzierungsbedingungen in der „Each Way“ und „Win“-Sektion abgerechnet, die zum Zeitpunkt der Wettannahme galten. Sollten Wetten zu falschen Quoten oder Platzierungsbedingungen akzeptiert werden, behalten wir uns das Recht vor, die Wette für ungültig zu erklären und Ihren Einsatz zurückzuerstatten.
Distance	<u>Allgemeine Regeln</u> 1. Distance-Wetten werden auf Basis der Distanz zwischen dem erst- und zweitplatzierten Greyhound abgerechnet, wie sie von den Organisatoren des Rennens festgelegt wird. 2. Folgende numerische Werte gelten: Nose = 0,05 Längen, Short Head = 0,1 Längen, Head = 0,2 Längen, Neck = 0,3 Längen, Half a Length = 0,5 Längen, Three Quarters = 0,75 Längen. 3. Die maximale Distanz für ein Rennen beträgt 12 Längen. Wenn zum Beispiel ein Greyhound den zweiten Greyhound mit 15 Längen schlägt, wird die Gewinn-Distanz als 12 Längen angesehen. <u>Greyhound Winning (Greyhound-Gewinn)</u> 1. Wetten werden auf die Siegdifferenz eines gelisteten Greyhounds in einem Rennmeeting platziert. 2. Wir machen Ihre Wette ungültig, wenn die Organisatoren des Rennmeetings kein Ergebnis bekanntgeben. 3. Sie verlieren Ihre Wette, wenn der Greyhound, auf den Sie gesetzt haben, nicht am entsprechenden Rennen teilnimmt.

	<u>Meeting Winning (Gesamtsieg eines Rennmeetings)</u> 1. Wetten werden auf die Gesamtzahl der Siegdistanzen eines Rennmeetings platziert. 2. Wenn mindestens ein Rennen abgebrochen oder von den Organisatoren für ungültig erklärt wird, werden alle Wetten von uns ungültig gemacht. Das Vorstehende gilt nicht für eine Wette, deren Ergebnis vor dem Abbruch des Rennens unwiderruflich festgelegt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet. <u>Race Winning (Sieg in einem Rennen)</u> 1. Wetten werden auf die Siegdifferenz eines Greyhounds in einem bestimmten Rennen platziert. 2. Wir machen Ihre Wette ungültig, wenn die Organisatoren des Rennens kein Ergebnis bekanntgeben.
Each Way and Win (Platz- und Sieg-Wette)	1. Eine Sieg-Wette ist ein einzelner Einsatz auf den Sieg Ihrer gewählten Auswahl im Rennen. Eine Platz-Wette-Option kann ebenfalls verfügbar sein. Eine Platz-Wette besteht aus zwei Teilen: dem Sieg-Teil und dem Platz-Teil. Beide Teile haben denselben Einsatz. Zum Beispiel kostet eine 20-Euro-Platz-Wette insgesamt 40 Euro. Bei dieser Wettart setzen Sie darauf, dass Ihre Auswahl entweder gewinnt oder innerhalb der Platzierungsbedingungen landet. 2. Wenn Ihre Auswahl gewinnt, zahlen sowohl der Sieg-Teil als auch der Platz-Teil Ihrer Wette aus. Wenn Ihre Auswahl jedoch platziert wird, also z. B. den zweiten Platz belegt, wird nur der Platz-Teil Ihres Einsatzes verwendet, um Ihre Gewinne basierend auf den Platzierungsbedingungen (z. B. 1/4 für die ersten beiden Plätze) zu berechnen. In diesem Fall ist der Sieg-Teil Ihrer Wette verloren. 3. Platz-Wetten richten sich nach den Platzierungsbedingungen des Startpreises. Das bedeutet, dass der Platz-Teil Ihrer Wette von der Anzahl der Greyhounds abhängt, die „unter Starteranweisungen“ stehen, und nicht von

	der Anzahl der gemeldeten Teilnehmer zum Zeitpunkt der Wettannahme. Die Platzierungsbedingungen für Platz-Wetten sind wie folgt: <u>Nicht-Handicap-Rennen (bei denen kein Greyhound einen Vorsprung erhält):</u> i. 2 bis 4 Teilnehmer – Nur Sieg-Wetten. ii. 5 bis 6 Teilnehmer – 1/4 der Quote für Platz 1, 2. iii. 8+ Teilnehmer – 1/5 der Quote für Platz <u>Handicap-Rennen (bei denen ein oder mehrere Greyhounds einen Vorsprung erhalten):</u> iv. 2 bis 4 Teilnehmer – Nur Sieg-Wetten. v. 5 bis 7 Teilnehmer – 1/4 der Quote für Platz 1, 2. 4. Alle Platz-Wetten werden „Sieg zu Sieg, Platz zu Platz“ abgerechnet. 5. Wenn der Greyhound, auf den Sie gewettet haben, das Rennen nicht beendet, verlieren Sie Ihre Wette. 6. Sollte ein Greyhound, auf den Sie gewettet haben, nach Übermittlung des Show-Preises vom Start zurückgezogen werden, werden Wetten auf diesen Teilnehmer für ungültig erklärt. Tattersalls Rule 4(c) Greyhounds Deductions (wie unten beschrieben) gelten für die verbleibenden Greyhounds im jeweiligen Rennen. 7. Wir können Ihnen die Möglichkeit bieten, eine Wette auf ein Angebot „Wetten ohne“ zu platzieren. In diesem Fall können Sie eine Wette darauf platzieren, ob ein aufgeführter Greyhound in einer Platz-Wette die beste Position im Rennen erreicht, als ob der aufgeführte Greyhound nicht am Rennen teilgenommen hätte. Tattersalls Rule 4(c) Greyhounds Deductions gelten im Falle von Nichtstartern für ein Angebot „Wetten ohne“.
Forecast or Tricast (Vorhersage- oder Dreierwette)	1. Vorhersagen werden in allen Rennen mit drei oder mehr tatsächlichen Teilnehmern akzeptiert und als gerade Vorhersage (Platzierungen 1 und 2 in der richtigen Reihenfolge) gemäss der Computerquote für gerade Vorhersagen abgerechnet. Wenn es weniger als drei tatsächliche Teilnehmer

	in einem Rennen gibt, werden alle Vorhersage-Wetten für dieses Rennen ungültig. Dreierwetten werden in Rennen akzeptiert, in denen eine offizielle Computerquote für Dreierwetten erklärt wird. Wenn eine Wette auf ein Rennen akzeptiert wird, für das keine Dreierquote erklärt wird, wird Ihre Wette von uns ungültig gemacht. 2. Selektionen sollten immer benannt werden. Nicht benannte Favoriten werden nicht akzeptiert, und wenn Ihre Wette irrtümlich von uns angenommen wurde, wird diese Wette für ungültig erklärt. 3. Vorhersage-Wetten werden gemäss den Computer-SP-Rückläufen für gerade Vorhersagen abgerechnet. Falls aus irgendeinem Grund keine SP-Rückläufe für Vorhersagen gegeben werden, werden Wetten für ungültig erklärt. 4. Wir erstatten Ihre Wette, wenn solche Vorhersage- und Dreierwetten einen Nichtstarter beinhalten. 5. Kombinations-Vorhersage: Dies ist eine Wette, bei der Sie drei oder mehr Selektionen in einem bestimmten Rennen auswählen und jede dieser Selektionen den ersten und zweiten Platz in beliebiger Reihenfolge belegen kann. 6. Kombinations-Dreierwette: Dies ist eine Wette, bei der Sie drei oder mehr Selektionen in einem bestimmten Rennen auswählen und jede dieser Selektionen den ersten, zweiten und dritten Platz in beliebiger Reihenfolge belegen kann. 7. Gerade Vorhersage: Dies ist eine Wette, bei der Sie zwei Selektionen benennen, die in der richtigen Reihenfolge den ersten und zweiten Platz in einem bestimmten Rennen belegen. 8. Umgekehrte Vorhersage: Dies ist eine Wette, bei der Sie zwei Selektionen benennen, die in beliebiger Reihenfolge den ersten und zweiten Platz in einem bestimmten Rennen belegen. 9. Dreierwette: Dies ist eine Wette, bei der Sie Selektionen benennen, die in der richtigen Reihenfolge den ersten, zweiten und dritten Platz in einem bestimmten Rennen belegen.
--	---

Prices (Preise)	1. Wenn Sie eine Wette platzieren, können Sie aus zwei verfügbaren Preisoptionen wählen: den Preis der Auswahl zum Zeitpunkt der Platzierung oder den Startpreis (der auch als „SP“ bezeichnet werden kann). Der Startpreis bedeutet, dass die Quoten, die Ihre Auswahl zu Beginn des Rennens hat, die Quoten sind, die Sie für Ihre Wette erhalten. Wenn das Wetten während eines Rennens verfügbar ist, wird der SP die zuletzt verfügbaren Quoten für die Auswahl sein. SP ist für Ante-Post-Wetten nicht verfügbar. 2. Die alternativen Möglichkeiten zum Board Price (der auch als „BP“ bezeichnet werden kann), SP oder Industry Prices („IP“) werden normalerweise von uns 15 Minuten vor Beginn des Rennens angeboten. Wenn wir Ihre Wette in Bezug auf einen BP, IP oder SP akzeptieren, wird Ihre Wette basierend auf der Berechnung des zum Zeitpunkt der Platzierung genommenen Preises sowie den anderen in diesem Abschnitt genannten Regeln abgerechnet. 3. Im Falle einer falschen Preisübermittlung wird die Wette zu dem korrekten Preis abgerechnet, der zum Zeitpunkt der Wettabgabe galt, oder zum SP, je nachdem, welcher höher ist. 4. Wenn ein falscher Preis von uns angezeigt wird und Ihre Wette zu den falschen Quoten von uns akzeptiert wird, wird Ihre Wette von uns für ungültig erklärt. 5. Wir akzeptieren nur Wetten auf Rennen, die zwei oder mehr Teilnehmer haben.
Unnamed Favourite (Unbenannter Favorit)	1. Beim Durchsehen der Liste der verfügbaren Teilnehmer in einem Rennen können wir Ihnen die Möglichkeit bieten, auf einen „Unbenannten Favoriten“ zu wetten. 2. Der Greyhound, der im SP die kürzesten Quoten hat, ist der Unbenannte Favorit. Wenn zwei oder mehr Greyhounds im SP die kürzesten Quoten haben, ist der Greyhound mit der niedrigeren Startboxnummer der Unbenannte Favorit.

Trap Challenge (Startbox-Herausforderung)	1. Eine Startbox-Herausforderung-Wette ist eine Wette auf die erfolgreichste Startbox über mehrere Rennen oder in einem Meeting hinweg. 2. Ihre Wette bleibt bestehen, auch wenn es eine leere Startbox gibt. 3. Mindestens die Hälfte der Rennen muss abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig ist. 4. Wenn zwei oder mehr Startboxnummern dieselbe Anzahl an Siegen erzielen, gilt die Dead-Heat-Regel. 5. Sollte ein einzelnes Rennen mit einem Dead Heat (Unentschieden) für den ersten Platz enden, werden alle Greyhounds, die im Dead Heat gelandet sind, als Gewinner dieses Rennens für die Abrechnung der Startbox-Herausforderung angesehen.
---	--

Tattersalls Regel 4 (c) Greyhounds-Abzüge

- Wenn ein Greyhound zurückgezogen wird, nicht unter die Starteranweisungen fällt, ein Nichtstarter ist oder offiziell vom Starter als nicht am Rennen teilnehmend eingestuft wird, wenden wir Tattersalls Regel 4 (c) Greyhounds-Abzüge an.
- Tattersalls Regel 4 (c) Greyhounds-Abzüge werden vorgenommen, wenn ein Greyhound aus einem Rennen zurückgezogen wird, da es dadurch für die verbleibenden Teilnehmer einfacher wird, zu gewinnen – jeder Greyhound im Rennen hat einen weniger zu schlagen, wodurch die Gewinnwahrscheinlichkeit steigt. Aus diesem Grund wird ein Betrag von den Gewinnen abgezogen, um die Auswirkungen des zurückgezogenen Teilnehmers auszugleichen. Die Höhe des Abzugs wird durch den Frühpreis, den Board-Preis oder den Show-Preis bestimmt, der für den betreffenden Greyhound gilt, der aus dem Rennen zurückgezogen wird.
- Wenn das Dezimalformat in der untenstehenden Tabelle nicht durch sein entsprechendes Bruchformat abgedeckt ist, verwenden wir den Abzug basierend auf dem Dezimalformat.
- Abzüge für die Greyhounds, die weiterhin am Rennen teilnehmen, sind wie folgt:

<u>Dezimalquoten</u>	<u>Bruchquoten</u>	<u>Abzug als Prozentsatz des Gewinns</u>
1.12 oder weniger	1/9 oder weniger	90
1.13 to 1.19	1/8 - 2/11	85
1.20 to 1.27	1/5 - 1/4	80
1.28 to 1.33	7/25 - 8/25	75
1.34 to 1.44	1/3 - 11/25	70
1.45 to 1.57	4/9 - 14/25	65
1.58 to 1.66	4/7 - 13/20	60
1.67 to 1.83	4/6 - 4/5	55
1.84 to 1.99	5/6 - 49 - 50	50
2.00 to 2.24	gerade - 31/25	45
2.25 to 2.59	5/4 - 39/25	40
2.60 to 2.79	8/5 - 7/4	35
2.80 to 3.39	9/5 - 23/10	30
3.40 to 4.19	12/5 - 3/1	25
4.20 to 5.40	16/5 - 22/5	20
5.50 to 6.99	9/2 - 23/4	15
7.00 to 10.99	6/1 - 9/1	10
11.00 to 14.99	10/1 - 14/1	5
15.00 +	14/1 und grösser	Kein Abzug

PFERDERENNEN

- Für Wetten im Zusammenhang mit Pferderennen, die nicht in diesem Abschnitt für Pferderennen aufgeführt sind, gelten die Regeln der Tattersalls Wettregeln, die Sie hier finden können:
<http://www.tattersallscommittee.co.uk/>
- Sofern nicht anders angegeben, werden alle Einzelmarktwetten auf Basis des offiziellen Ergebnisses zum Zeitpunkt der Bekanntgabe des "Weigh-In" entschieden. Nachträgliche Disqualifikationen, Einsprüche oder Änderungen des Ergebnisses werden für die Abwicklung der Wette nicht berücksichtigt.

- Sofern nicht anders angegeben, bleibt Ihre Wette auch dann gültig, wenn sich die geplante Startzeit eines Rennens, auf das Sie gewettet haben, ändert.
- Wir werden Einzel- und Mehrfachwetten für ungültig erklären, wenn das Pferd, auf das Sie gewettet haben, vor dem Rennen als Nichtstarter angekündigt wird. Bei jeder Wette, die keine Ante-Post-Wette ist (siehe unten für eine weitere Erklärung dieser Wettart), bleibt Ihre Wette jedoch gültig, wenn das Pferd, auf das Sie gewettet haben, unter Starters Order kommt, aber nicht antritt (einschliesslich Startboxenstarts, bei denen das Pferd in der Startbox verbleibt, oder Bandstarts, bei denen das Band angehoben wird und das Pferd nicht mit dem Feld startet).
- Alle anderen Wetten als Ante-Post-Wetten werden von uns für ungültig erklärt, wenn das Rennen von den Veranstaltern abgesagt oder für ungültig erklärt wird. Wenn das Rennen verschoben und an einem anderen Tag ausgetragen wird und die endgültigen Erklärungen bestehen bleiben, bleiben alle Wetten gültig, sofern der Veranstaltungsort nicht geändert wird, andernfalls erklären wir Ihre Wette für ungültig.
- Wenn ein Rennen als „No-Race“ erklärt wird und erneut ausgetragen wird, bleiben alle Wetten auf die Pferde, die am erneuten Rennen teilnehmen, gültig. Quoten, die für ein No-Race angeboten wurden, gelten für das erneute Rennen, es sei denn, es gibt einen Nichtstarter. In diesem Fall werden alle Wetten gemäss den Tattersalls-Regeln 4 (c) Abzüge, wie unten beschrieben, abgerechnet.
- Im Falle eines Vorfalls, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf einen Fehlstart eines Pferdes, der dazu führt, dass ein Rennen erneut ausgetragen wird, gilt das Rennen nicht als „unter Starters Order“, und Einsätze auf Auswahlmöglichkeiten, die nicht am erneuten Rennen teilnehmen, werden zurückerstattet. Alle Renditen auf die verbleibenden Auswahlmöglichkeiten unterliegen den Tattersalls-Regeln 4 (c) Abzüge, wie unten beschrieben. Die Anzahl der Teilnehmer, die am erneuten Rennen teilnehmen, bestimmt die Place-Only-Wettbedingungen, wie unten beschrieben. Für Ante-Post-Wetten gelten die unten aufgeführten Regeln.
- Wir betrachten Walkovers und ungültige Rennen als durchgeführte Rennen, aber jede beteiligte Auswahl wird als Nichtstarter behandelt, und wir erklären Ihre Wette für ungültig. Ein „Walkover“ bedeutet, dass nur ein Pferd an einem Rennen teilnimmt.
- Internationale Pferderennen: Für Pferderennen, die nicht im Vereinigten Königreich, der Republik Irland oder den Vereinigten Staaten von Amerika durchgeführt werden, gelten die Regeln in diesem Abschnitt für Pferderennen. Die folgenden Regeln haben jedoch Vorrang (im Falle eines Konflikts mit den übrigen Regeln in diesem Abschnitt für Pferderennen): (i) Wir verwenden die Ergebnisse, die von der zuständigen lokalen

Pferderennenbehörde am Tag des jeweiligen Rennens veröffentlicht werden, um Ihre Wette abzurechnen. Eine solche Abrechnung Ihrer Wette unterliegt auch etwaigen Änderungen des Ergebnisses nach einer Entscheidung der Rennleitung am Tag des Rennens sowie allen anderen Regeln der zuständigen lokalen Pferderennenbehörde, die anwendbar sind; und (ii) wenn ein industrieller Startpreis (SP) verfügbar ist, wird Ihre Wette gemäss diesem Preis abgerechnet. Dies gilt jedoch nicht für Wetten, die zu Frühpreisen (EP) abgeschlossen wurden, und in diesem Fall wird Ihre Wette zum jeweiligen Frühpreis abgerechnet. Wenn kein industrieller Startpreis verfügbar ist, wird Ihre Wette zu den jeweiligen Pari-Mutuel/Tote-Quoten abgerechnet.

- USA-Pferderennen: Für Pferderennen, die in den Vereinigten Staaten von Amerika durchgeführt werden, gelten die Regeln in diesem Abschnitt für Pferderennen. Die folgenden Regeln haben jedoch Vorrang (im Falle eines Konflikts mit den übrigen Regeln in diesem Abschnitt für Pferderennen): (i) Wir verwenden die Ergebnisse, die von der zuständigen lokalen Pferderennenbehörde am Tag des jeweiligen Rennens veröffentlicht werden, um Ihre Wette abzurechnen. Eine solche Abrechnung unterliegt auch etwaigen Änderungen des Ergebnisses nach einer Entscheidung der Rennleitung am Tag des Rennens sowie allen anderen Regeln der zuständigen lokalen Pferderennenbehörde, die anwendbar sind; (ii) jede Änderung der Rennoberfläche des jeweiligen Rennens führt nicht dazu, dass wir Ihre Wette für ungültig erklären; (iii) Forecast- und Tricast-Dividenden (sofern zutreffend) basieren auf den Renditen der britischen Buchmacherindustrie. Lokale US-Pari-Mutuel/Tote-Dividenden werden in allen Fällen verwendet, in denen Dividenden nicht auf den Renditen der britischen Buchmacherindustrie basieren; (iv) Wir rechnen Ihre Wette basierend auf dem Namen des Pferdes ab; (v) Der Startpreis (SP) der britischen Buchmacherindustrie wird für alle Wetten verwendet, die zu SP abgeschlossen wurden. Wenn kein SP der britischen Buchmacherindustrie verfügbar ist, verwenden wir lokale Pari-Mutuel/US-Tote-Dividenden zur Abrechnung Ihrer Wette. Wir erklären Ihre Wette für ungültig, wenn weder der SP der britischen Buchmacherindustrie noch die lokalen US-Pari-Mutuel/Tote-Dividenden verfügbar sind.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Ante Post - sind Quoten, die vor der Bekanntgabe der endgültigen Teilnehmerliste (in der Regel 48 Stunden vor Beginn eines Flachrennens oder 24 Stunden vor einem Hindernisrennen) angeboten werden.) Ante Post Specials	<u>Ante Post und Ante Post Spezial</u> 1. Ante-Post-Wetten werden auf der Grundlage von „All In“ akzeptiert, unabhängig davon, ob das Pferd oder die Auswahl (je nach Fall) teilnimmt oder nicht. Das bedeutet, dass Sie Ihre Wette verlieren, wenn das Pferd oder die Auswahl (je nach Fall) nicht am angegebenen Rennen oder Ereignis teilnimmt. Dies gilt auch, wenn die Auswahl nicht für das Rennen gemeldet war, solange die Möglichkeit bestand, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt gemeldet werden könnte. 2. Die Tattersalls-Regel 4(c) Abzüge (wie unten beschrieben) gelten nur, wenn wir dies angeben. 3. Ihre Ante-Post-Wette wird von uns für ungültig erklärt, wenn: (i) das betreffende Rennen abgesagt oder von der zuständigen Vereinigung, Behörde oder Organisation für ungültig erklärt wird, es sei denn, das betreffende Rennen wird innerhalb von 14 Tagen nach der ursprünglich geplanten Startzeit ausgetragen und alle Bedingungen des erneuten Rennens mit dem ursprünglichen Rennen identisch sind (z. B. wird das erneute Rennen am gleichen Veranstaltungsort, auf derselben Strecke durchgeführt und die Teilnehmerliste wird nicht erneut geöffnet); (ii) ein Pferd gemäss Regel 125 der Jockey Club Racing Rules ausgelost wird; (iii) der Veranstaltungsort geändert wird; (iv) die Rennoberfläche geändert wird (z. B. von Gras auf Allwetter); (v) die Teilnehmerliste für das Rennen erneut geöffnet wird; oder (vi) die Bedingungen des Rennens nach Ihrer Wette geändert werden (wie in den Tattersalls Wettregeln beschrieben). 4. Ante-Post-Wetten werden zu den Quoten und Platzierungsbedingungen im Abschnitt „Each Way und Win“ unten abgerechnet, die zum Zeitpunkt der Annahme Ihrer Wette gelten. Sollte eine Wette zu falschen Quoten oder Platzierungsbedingungen

	angenommen werden, behalten wir uns das Recht vor, die Wette als ungültig abzurechnen und Ihren Einsatz zurückzuerstatten. 5. Wenn das Pferd, auf das Sie gewettet haben, nicht am Rennen teilnimmt, verlieren Sie Ihre Wette.
Daily Favourites (Tagesfavoriten)	1. Sie können auf eine Anzahl von Favoriten wetten, entweder auf Sieg oder Platz. 2. Wenn Sie auf die Platzierung eines Pferdes wetten, gelten die Regeln für Platzierungswetten im Abschnitt „Each Way und Win“ unten, die für das betreffende Rennen gelten. 3. Im Falle, dass die SP (wie im Abschnitt „Preise“ unten definiert) dazu führt, dass zwei oder mehr Pferde die kürzesten Quoten haben, wird das Pferd mit der niedrigsten Rennkartennummer als Favorit angesehen. 4. Wir erklären Ihre Wette für ungültig, wenn mindestens ein Rennen nicht wie von den jeweiligen Rennorganisatoren erklärt abgeschlossen wird. Das Vorstehende gilt nicht für Wetten, deren Ausgang vor dem Abbruch des betreffenden Rennens endgültig bestimmt wurde; diese Wetten werden gemäss dem endgültig bestimmten Ergebnis abgerechnet. 5. Der „Favorit“ muss das Rennen gewinnen, wenn vier oder weniger Pferde in dem betreffenden Rennen antreten, um als Platzierungswette zu gelten.
Entfernungen	<u>Allgemeine Regeln</u> 1. Wir rechnen Distanzwetten auf Basis des Abstands zwischen dem ersten und dem zweiten Pferd ab, das die Ziellinie überquert, wie von den Rennorganisatoren bestimmt. Solche Pferde müssen die betreffende Strecke korrekt gelaufen und das vorgeschriebene Gewicht getragen haben. Wenn ein Pferd die falsche Strecke läuft oder das falsche Gewicht trägt, wird es ignoriert und der Gesamtgewinnabstand wird zwischen den ersten beiden Läufern

berechnet, die die korrekte Strecke gelaufen sind und das korrekte Gewicht tragen.

2. Die folgenden numerischen Werte gelten: Nase = 0,05 Länge, Kurzer Kopf = 0,1 Länge, Kopf = 0,2 Länge, Hals = 0,3 Länge, Halbe Länge = 0,5 Länge; Dreiviertel = 0,75 Länge.
3. Die maximale Distanz für ein Rennen beträgt 12 Längen bei Flachrennen und 30 Längen bei Hindernisrennen. Wenn z. B. in einem Hindernisrennen das erste Pferd das zweite um 32 Längen schlägt, wird der Gewinnabstand als 30 Längen gewertet.

Sieg eines Pferdes

1. Wetten werden auf die Gewinnentfernung eines bestimmten Pferdes bei einem Rennen abgeschlossen.
2. Wir erklären Ihre Wette für ungültig im Falle eines Walkovers oder wenn die Rennorganisatoren kein Ergebnis für das Rennen bekanntgeben.
3. Sie verlieren Ihre Wette, wenn das Pferd, auf das Sie gewettet haben, nicht am Rennen teilnimmt.

Sieg einer Veranstaltung

1. Wetten werden auf die Gesamtsumme der Gewinnentfernungen aus einem Rennen abgeschlossen.
2. Wenn mindestens ein Rennen von den Rennorganisatoren abgesagt oder für ungültig erklärt wird, werden alle Wetten von uns für ungültig erklärt. Das Vorstehende gilt nicht für Wetten, deren Ergebnis vor dem Abbruch des betreffenden Rennens endgültig bestimmt wurde; diese Wetten werden gemäss dem endgültigen Ergebnis abgerechnet.
3. Folgende Werte werden zur Gesamtdistanz hinzugefügt im Falle eines Walkovers oder wenn das Rennen von den Organisatoren für ungültig erklärt wird: Flachrennen - 5 Längen; Hindernisrennen - 12 Längen.

	<u>Gewinnabstand eines Rennens</u> 1. Wetten werden auf den Gewinnabstand eines Pferdes in einem Rennen platziert. 2. Wir werden Ihre Wette stornieren, falls ein "Walkover" erfolgt oder die Rennveranstalter kein Ergebnis bekanntgeben.
Each Way and Win	1. Eine Gewinnwette ist ein einzelner Einsatz auf den Sieg Ihrer ausgewählten Option im Rennen. Eine Each-Way-Option kann ebenfalls verfügbar sein. Eine Each-Way-Wette besteht aus zwei Teilen: dem Gewinnanteil und dem Platzteil. Jeder Teil hat denselben Einsatz, z. B. kostet eine 20-Euro-Each-Way-Wette insgesamt 40 Euro. Mit dieser Wettart setzen Sie darauf, dass Ihre Auswahl entweder gewinnt oder sich innerhalb der Platzierungsbedingungen platziert. 2. Wenn Ihre Auswahl gewinnt, zahlen sowohl der Gewinn- als auch der Platzteil Ihrer Wette aus. Falls Ihre Auswahl jedoch nur platziert ist, z. B. Zweiter wird, wird nur der Platzteil Ihres Einsatzes zur Berechnung Ihrer Gewinne verwendet (z. B. 1/4 der Quoten für die ersten vier Plätze). In diesem Fall ist der Gewinnanteil Ihrer Wette verloren. 3. Each-Way-Wetten unterliegen den Platzierungsbedingungen zum Startpreis. Dies bedeutet, dass der Platzteil Ihrer Wette durch die Anzahl der Pferde bestimmt wird, die „unter Starterbefehlen“ stehen, und nicht durch die Anzahl der gemeldeten Teilnehmer zum Zeitpunkt der Wettannahme. 4. Der Platzteil von Each-Way-Wetten hat die folgenden Platzierungsbedingungen: <u>Nicht-Handicap-Rennen (bei denen bessere Pferde kein zusätzliches Gewicht tragen müssen):</u> i. 2 bis 4 Teilnehmer – Nur Gewinn ii. 5 bis 7 Teilnehmer – 1/4 der Quoten 1, 2 iii. 8+ Teilnehmer – 1/5 der Quoten 1, 2, 3

	<u>Handicap-Rennen (bei denen bessere Pferde zusätzliches Gewicht tragen müssen):</u> i. iv. 2 bis 4 Teilnehmer – Nur Gewinn ii. v. 5 bis 7 Teilnehmer – 1/4 der Quoten 1, 2 iii. vi. 8 bis 11 Teilnehmer – 1/4 der Quoten 1, 2, 3 iv. vii. 12 bis 15 Teilnehmer – 1/5 der Quoten 1, 2, 3 v. viii. 16+ Teilnehmer – 1/4 der Quoten 1, 2, 3, 4 5. Alle Each-Way-Wetten werden Gewinn zu Gewinn und Platz zu Platz abgerechnet. 6. Wir können Ihnen die Möglichkeit bieten, eine Wette auf ein „Wetten ohne“ Angebot zu platzieren. In diesem Fall können Sie eine Wette darauf platzieren, ob ein aufgeführtes Pferd in einer bestimmten Position abschliesst, als ob die aufgelisteten Pferde nicht im offiziellen Rennergebnis enthalten wären. Die Tattersalls-Regel 4(c)-Abzüge (wie unten aufgeführt) gelten bei Nichtstärtern im Zusammenhang mit einem „Wetten ohne“ Angebot.
Forecast or Tricast	1. Forecasts werden von uns in allen Rennen mit drei oder mehr tatsächlichen Stärtern akzeptiert und als einfache Forecasts (Auswahlen, die in der korrekten Reihenfolge als Erster und Zweiter abschliessen) gemäss der computergestützten Forecast-Dividende abgerechnet. Wenn weniger als drei tatsächliche Starter an einem Rennen teilnehmen, werden alle Forecast-Wetten für dieses Rennen storniert. Tricasts werden in Rennen akzeptiert, in denen eine offizielle Tricast-Dividende erklärt wird. Wenn eine Wette auf ein Rennen akzeptiert wird, in dem keine offizielle Tricast-Dividende erklärt wird, stornieren wir Ihre Wette. 2. Die Auswahlen sollten immer namentlich genannt werden. Unbenannte Favoriten werden nicht akzeptiert, und wenn Ihre Wette von uns versehentlich angenommen wird, wird diese Wette storniert.

	3. Forecast-Wetten werden gemäss den computergestützten SP-Forecast-Rückgaben abgerechnet. Falls aus irgendeinem Grund keine Forecast-SP-Rückgabe angegeben wird, werden Wetten storniert. 4. Wir erstatten Ihren Einsatz, wenn Forecast- und Tricast-Wetten einen Nichtstarter beinhalten. 5. Kombinierter Forecast: Eine Wette, bei der Sie drei oder mehr Auswahlen in einem bestimmten Rennen auswählen, wobei jede dieser Auswahlen Erster und Zweiter in dem jeweiligen Rennen werden kann. 6. Kombinierter Tricast: Eine Wette, bei der Sie die Auswahlen auswählen, die Erster, Zweiter und Dritter in einem bestimmten Rennen werden sollen. 7. Einfacher Forecast (auch als Forecast bezeichnet): Eine Wette, bei der Sie zwei Auswahlen benennen, die Erster und Zweiter in der korrekten Reihenfolge in einem bestimmten Rennen werden sollen. 8. Reverse Forecast: Eine Wette, bei der Sie zwei Auswahlen benennen, die Erster und Zweiter in beliebiger Reihenfolge in einem bestimmten Rennen werden sollen. 9. Tricast: Eine Wette, bei der Sie die Auswahlen benennen, die Erster, Zweiter und Dritter in der korrekten Reihenfolge in einem bestimmten Rennen werden sollen.
Match	1. Match-Wetten beziehen sich darauf, welches von zwei Pferden am Ende des Rennens oder am Ende eines von uns definierten Teils des Rennens die bessere Platzierung erreicht. 2. Wenn eines der Pferde, auf das sich Ihre Wette bezieht, stürzt oder das Rennen nicht beendet, wird Ihre Wette basierend auf dem Pferd abgerechnet, das die grössere Distanz im Rennen zurückgelegt hat. 3. Wir stornieren Ihre Wette, wenn keines der Pferde, auf die sich Ihre Wette bezieht, am relevanten Rennen teilnimmt. 4. Wir rechnen Ihre Wette basierend auf dem Ergebnis ab, das von den Rennorganisatoren veröffentlicht wird.

Place Only (Nur Platz-Wette)	1. Eine Nur Platz-Wette ist eine Wette darauf, dass Ihr Pferd platziert wird. Ihre Wette ist gewonnen, wenn Ihr Pferd platziert wird. Wir rechnen Ihre Wette auf die gleiche Weise ab, wie den Platzteil einer Each-Way-Wette, wie oben beschrieben. 2. Sollte ein Pferd zurückgezogen werden, ohne unter Starterbefehlen gewesen zu sein, und Sie haben eine Wette auf dieses Pferd platziert, werden wir Ihre Wette stornieren. Sollte ein Pferd zurückgezogen werden, ohne unter Starterbefehlen gewesen zu sein, gelten ausserdem die Tattersalls Regel 4 (c) Abzüge (wie unten beschrieben) für die verbleibenden Pferde. 3. Die Anzahl der bezahlten Plätze wird durch die Teilnehmeranzahl am Renntag bestimmt. Sollte die Anzahl der Starter gleich oder geringer als die Anzahl der bezahlten Plätze sein, stornieren wir Ihre Wette. 4. Für Abzüge auf die teilnehmenden Pferde im Rennen siehe die Tattersalls Regel 4 (c) Abzüge (wie unten beschrieben).
Prices (Preise)	1. Beim Platzieren einer Wette können Sie zwischen zwei verfügbaren Preisoptionen wählen: dem Preis, der zum Zeitpunkt der Wettabgabe für Ihre Auswahl gilt, oder dem Startpreis (auch „SP“ genannt). Der Startpreis bedeutet, dass die Quoten, die Ihre Auswahl zu Beginn des Rennens hat, die Quoten sind, die Sie für Ihre Wette erhalten. Wenn während eines Rennens gewettet werden kann, ist der SP der zuletzt verfügbare Kurs für die Auswahl. SP ist für Ante-Post-Wetten nicht verfügbar. 2. Frühpreise (auch „EP“ genannt) sind die Quoten, die normalerweise ab dem Morgen des Renntages angeboten werden (obwohl sie manchmal auch am Vorabend verfügbar sein können). Wir behalten uns das Recht vor, die EP zu unterschiedlichen Zeiten anzubieten, insbesondere bei hochkarätigen Rennveranstaltungen und Samstagrennen. 3. Vorbehaltlich Punkt 2 oben werden die alternativen Möglichkeiten zu BP, SP oder Industriepreisen normalerweise von uns 15 Minuten vor

	Beginn des Rennens angeboten, und wir bezeichnen sie als „Show Prices“. 4. Wenn Sie sich dafür entscheiden, auf etwas anderes als SP zu wetten, wird die Abrechnung auf der Grundlage des zum Zeitpunkt der Wettabgabe geltenden Preises berechnet (vorbehaltlich dieser gesamten Pferderennenregeln). 5. Sowohl EP- als auch BP-Wetten werden auf Basis von „Nichtstarter=Keine Wette“ akzeptiert. Sollte ein Pferd zurückgezogen werden, ohne unter Starterbefehlen gewesen zu sein, werden Einsätze auf diese Auswahl zurückerstattet. Wetten auf andere Pferde im Rennen unterliegen jedoch, falls zutreffend, den Tattersalls Regel 4 (c) Abzügen (wie unten beschrieben). 6. Sollte ein Pferd von einem Rennen zurückgezogen werden und ein neuer Markt (d. h. ein neues Set an Preisen) von uns bereitgestellt werden, unterliegen alle Wetten, die vor der Neueröffnung des Marktes zu EP, „Show Price“ oder BP abgeschlossen wurden, den Tattersalls Regel 4 (c) Abzügen (wie unten beschrieben). 7. Pferde, die als „Preis-Boosts“ angeboten werden, unterliegen ebenfalls den Tattersalls Regel 4 (c) Abzügen (wie unten beschrieben), wenn ein anwendbarer Nichtstarter im Rennen ist. 8. Sollte ein Pferd zurückgezogen werden, für das die Tattersalls Regel 4 (c) Abzüge (wie unten beschrieben) gelten, kann kein EP oder „Show Price“ nach dem Zeitpunkt des Rückzugs angenommen werden, es sei denn, der Markt wurde neu eröffnet. 9. Bei einem falsch angebotenen Preis durch uns wird die Wette zu dem korrekten Preis zum Zeitpunkt der Wettabgabe oder zu SP, je nachdem, welcher höher ist, abgerechnet. 10. Sie dürfen nur auf Rennen wetten, bei denen zwei oder mehr Pferde teilnehmen.
Reserves (Reserven)	1. Wir können Ihnen Frühpreise für ein Reservepferd anbieten, das möglicherweise einen Teilnehmer in einem Rennen ersetzt.

	2. Quoten für Reservepferde, die im Rennen starten, werden verwendet, um Tattersalls Regel 4 (c) Abzüge (wie unten beschrieben) auszugleichen, die für Nichtstarter gelten könnten. 3. Es wird keine Tattersalls Regel 4 (c) Abzüge (wie unten beschrieben) für Reservepferde geben, die Frühpreise haben und schliesslich Nichtstarter werden. Diese Regelung gilt nicht, wenn nach Ablauf der Rennbahn-Registrierungsphase (45 Minuten vor dem geplanten Rennstart) ein Reservepferd den Platz eines zurückgezogenen Pferdes einnimmt und daher als offizieller Teilnehmer gilt. Sollte das Reservepferd nach der genannten Frist zurückgezogen werden, gelten die Tattersalls Regel 4 (c) Abzüge (wie unten beschrieben).
Unnamed Favourite (Unbenannter Favorit)	1. Wir können Wetten auf einen „Unbenannten Favoriten“ und einen „Unbenannten Zweitfavoriten“ anbieten. Diese Wetten beziehen sich auf eine Auswahl, die noch nicht festgelegt ist – entweder den Favoriten (fav) oder den Zweitfavoriten (2fav). 2. Das Pferd, das im SP die niedrigsten Quoten hat, ist der Unbenannte Favorit, und das Pferd, das im SP die zweitniedrigsten Quoten hat, ist der Unbenannte Zweitfavorit. Wenn zwei oder mehr Pferde im SP die niedrigsten Quoten haben, wird das Pferd mit der niedrigeren Startnummer als Unbenannter Favorit angesehen. 3. Wenn ein Pferd zurückgezogen wird, ohne unter Starterbefehlen zu sein, aber dennoch gemäss dem erklärten SP als Favorit gilt, werden Wetten auf diesen Favoriten als Nichtstarter behandelt. 4. Sollte es ein „Walkover“ in einem Rennen geben, werden alle Wetten auf dieses Rennen als storniert abgerechnet.

Tattersalls Regel 4 (c) Abzüge

- Wenn ein Pferd zurückgezogen wird und nicht unter Starterbefehlen kommt, ein Nichtstarter ist oder offiziell vom Starter als nicht teilnehmend am Rennen erklärt wird, wenden wir die Tattersalls Regel 4 (c) an.

- Tattersalls Regel 4 (c) Abzüge werden vorgenommen, wenn ein Pferd aus einem Rennen zurückgezogen wird, da es für die verbleibenden Starter einfacher wird zu gewinnen – jedes verbleibende Pferd im Rennen hat einen Konkurrenten weniger zu schlagen, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass es gewinnt. Daher wird ein bestimmter Betrag von den Gewinnen abgezogen, um den Effekt des zurückgezogenen Teilnehmers auszugleichen. Der Betrag, der von den Gewinnen abgezogen wird, richtet sich nach dem Frühpreis, Boardpreis oder Showpreis, der für das jeweilige zurückgezogene Pferd gilt.
- Wenn das Dezimalformat in der nachstehenden Tabelle nicht durch das entsprechende Bruchformat abgedeckt ist, verwenden wir den Abzug basierend auf dem Dezimalformat.
- Für Wetten, die auf Frühpreisen basieren, wird der Abzug auf die Quoten des zurückgezogenen Pferdes zum Zeitpunkt Ihrer Wettabgabe angewendet.
- Abzüge für die verbleibenden Pferde, die noch starten, sind wie folgt:

<u>Dezimalquoten</u>	<u>Bruchquoten</u>	<u>Abzug in Prozent der Gewinne</u>
1.12 oder weniger	1/9 oder weniger	90
1.13 to 1.19	1/8 - 2/11	85
1.20 to 1.27	1/5 - 1/4	80
1.28 to 1.33	7/25 - 8/25	75
1.34 to 1.44	1/3 - 11/25	70
1.45 to 1.57	4/9 - 14/25	65
1.58 to 1.66	4/7 - 13/20	60
1.67 to 1.83	4/6 - 4/5	55
1.84 to 1.99	5/6 - 49 - 50	50
2.00 to 2.24	Gerade/gleich - 31/25	45
2.25 to 2.59	5/4 - 39/25	40
2.60 to 2.79	8/5 - 7/4	35
2.80 to 3.39	9/5 - 23/10	30
3.40 to 4.19	12/5 - 3/1	25

4.20 to 5.40	16/5 - 22/5	20
5.50 to 6.99	9/2 - 23/4	15
7.00 to 10.99	6/1 - 9/1	10
11.00 to 14.99	10/1 - 14/1	5
15.00 +	14/1 und grösser	Kein Abzug

Place Only Tattersalls Rule 4 (c) Abzüge

- Diese Abzüge basieren auf den Place Only-Quoten zum Zeitpunkt des Rückzugs des Pferdes.
- Sollten die Dezimaloptionen nicht durch ihre Bruchäquivalente unten abgedeckt sein, wenden wir die Place Only Tattersalls Rule 4 (c) Abzüge auf der Grundlage der Dezimalsäule an.
- Die Abzüge sind wie folgt:

<u>Dezimalquote n</u>	<u>Bruchquoten</u>	<u>Abzug in Prozent der Gewinne – Für den zweiten Platz</u>	<u>Abzug in Prozent der Gewinne – Für den dritten Platz</u>	<u>Abzug in Prozent der Gewinne – Für den vierten Platz</u>
1.12 oder weniger	1/9 oder weniger	45	30	20
1.13 to 1.19	1/8 to 2/11	40	30	20
1.20 to 1.27	1/5 to 1/4	40	25	20
1.28 to 1.33	7/25 to 8/25	35	25	20
1.34 to 1.44	1/3 to 11/25	35	25	15
1.45 to 1.57	4/9 to 14/25	30	20	15
1.58 to 1.66	4/7 to 13/20	30	20	15
1.67 to 1.83	4/6 to 4/5	25	20	15
1.84 to 1.99	5/6 to 49 - 50	25	15	10

2.00 to 2.24	Gleich zu 31/25	20	15	10
2.25 to 2.59	5/4 to 39/25	20	15	10
2.60 to 2.79	8/5 to 7/4	15	10	10
2.80 to 3.39	9/5 to 23/10	15	10	0
3.40 to 4.19	12/5 to 3/1	10	10	0
4.20 to 5.19	16/5 to 4/1	10	0	0
5.20 +	21/5 +	Kein Abzug	Kein Abzug	Kein Abzug

TROTTING (TRABRENNEN)

- Im Falle eines Unentschiedens gilt die Dead Heat-Regel für alle Wetten.
- Ihre Wette bezieht sich auf das angegebene Rennen oder Meeting (je nach Fall), auf das Sie gewettet haben.
- Der obige Punkt gilt nicht, und wir stornieren Ihre Wette, wenn das angegebene Rennen oder Meeting (je nach Fall) nicht am geplanten Datum stattfindet oder abgeschlossen wird und die Wette nach 00:00 CET des geplanten Tages platziert wurde. Ihre Wette bleibt jedoch gültig, wenn Sie die Wette vor 00:00 CET des geplanten Tages platzieren, vorausgesetzt, dass das Rennen oder Meeting (je nach Fall) im selben Kalenderjahr wie das geplante Datum stattfindet.
- Ihre Wette bleibt auch dann bestehen, wenn es Ungenauigkeiten in den veröffentlichten Informationen auf der Website oder in anderem von uns bereitgestelltem Material zum Rennen gibt, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Fehler bei der Rennstrecke, dem Rennnamen, der Rennnummer, den Startnummern oder der Art des Rennstarts, vorausgesetzt, dass alle Pferde, auf die Sie wetten können, am jeweiligen Rennen oder Meeting (je nach Fall) teilnehmen.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head oder Triple Head	1. Das Ergebnis wird gemäss dem offiziell erklärten Resultat der zuständigen Vereinigung, Körperschaft oder Organisation bestimmt, vorausgesetzt, dass alle Pferde, auf die Sie wetten konnten, das entsprechende Rennen beendet haben.

	2. Wir werden Ihre Wette für ungültig erklären, wenn kein offizielles Ergebnis für beide Pferde vorliegt. 3. Ihre Wette wird von uns in den folgenden Fällen für ungültig erklärt: (i) Alle Pferde scheitern daran, das entsprechende Rennen zu beenden; oder (ii) keines der Pferde, auf die Sie wetten konnten, erhält eine Preisgeldauszahlung von den Offiziellen der entsprechenden Veranstaltung.
--	---

RUGBY – SOWOHL RUGBY UNION ALS AUCH RUGBY LEAGUE

Regeln für Rugby Union und Rugby League

- Ihre Wette bleibt bestehen, wenn es zu einem Wechsel des Veranstaltungsortes kommt.
- Es sei denn, wir weisen etwas anderes aus: Wenn Ihre Wette die Leistung eines oder mehrerer Spieler betrifft, müssen alle Spieler, auf die Sie wetten konnten, das Spiel von Beginn an starten, damit Ihre Wette gültig ist.
- Wir werden Ihre Spieler-bezogenen Wetten in einem Spiel, einer Veranstaltung oder einem Turnier (je nach Fall) basierend auf dem Ergebnis nach Verlängerung oder zusätzlicher Spielzeit (falls zutreffend) abrechnen, es sei denn, wir weisen etwas anderes aus.
- Die Dead Heat-Regel wird angewandt, wenn wir Wetten auf bestimmte Wettbewerbe oder Veranstaltungen anbieten, die sich auf eine vordefinierte Periode oder ein Spiel beziehen (je nach Fall), bei denen das potenzielle Ergebnis ein Unentschieden nach regulärer Spielzeit oder Verlängerung sein kann. Wir werden angeben, ob die Dead Heat-Regel für das jeweilige Angebot gilt.

Zusätzliche Regeln für Rugby League

- Die Abrechnung Ihrer Wette basiert auf dem Ergebnis der regulären Spielzeit sowie einer möglichen Verlängerung oder (falls zutreffend) einer plötzlichen Todes-Verlängerung, die auch als Golden Point-Regel bekannt ist, es sei denn, wir weisen etwas anderes aus.
- Wenn Sie eine Wette auf eine Margin-Wette oder eine Halbzeit-/Vollzeit-Wette platzieren, wird Ihre Wette basierend auf dem Ergebnis am Ende der regulären Spielzeit (80 Minuten Spielzeit) abgerechnet (d. h. Verlängerung oder Golden Point-Regel zählen nicht).
- Für Margin-Wetten gelten die Push-Regeln, es sei denn, Sie haben die Möglichkeit, auf ein Unentschieden zu wetten.
- Wenn Sie eine Wette auf einen Try-Scorer platzieren, sei es der erste Spieler, der einen Try erzielt, der letzte Spieler, der einen Try erzielt, wann ein Try erzielt wird oder welches Team einen Try erzielt, bleibt Ihre Wette auf einen Spieler im 17-köpfigen Kader des Spieltags für eines der Teams bestehen, auch wenn dieser Spieler nicht am Spiel teilnimmt. Verlängerungen gelten für die Abrechnung Ihrer Wette. Ihre Wette wird zurückerstattet, wenn der Spieler, auf den Sie gewettet haben, nicht im 17-köpfigen Kader des Spieltags enthalten ist..

Zusätzliche Regeln für Rugby Union

- Sofern nicht anders angegeben, werden alle Wetten in Bezug auf Leistungen von Mannschaften oder Teams gemäss dem Ergebnis nach regulärer Spielzeit (80 Minuten Spielzeit) des Spiels abgerechnet.
- Wenn Sie eine Wette auf einen Try-Scorer platzieren, sei es der erste Spieler, der einen Try erzielt, der letzte Spieler, der einen Try erzielt, wann ein Try erzielt wird oder welches Team einen Try erzielt, bleibt Ihre Wette auf einen Spieler im 22-köpfigen Kader des Spieltags für eines der Teams bestehen, auch wenn dieser Spieler nicht am Spiel teilnimmt. Verlängerungen gelten für die Abrechnung Ihrer Wette. Ihre Wette wird zurückerstattet, wenn der Spieler, auf den Sie gewettet haben, nicht im 22-köpfigen Kader des Spieltags enthalten ist..

SNOOKER

- Wir werden Ihre Wette für ungültig erklären, wenn das entsprechende Match nicht innerhalb des relevanten Turniers gespielt wird.
- In Bezug auf jedes andere nicht unten aufgeführte Angebot gilt: Damit Ihre Wette nicht von uns ungültig erklärt wird, muss mindestens ein Frame abgeschlossen sein. Das Vorstehende gilt nicht für Ergebnisse, die unwiderruflich bestimmt wurden, bevor das betreffende Match abgebrochen wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette entsprechend des festgelegten Ergebnisses abgerechnet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Correct Score (wie z. B. erster Spieler, der drei schwarze Kugeln in Folge versenkt)	Der entsprechende Teil des Matches, auf den Sie gewettet haben, muss vollständig abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig ist.
Handicap	1. Ihre Wette bleibt gültig, sofern alle angesetzten Frames im Match vollständig gespielt werden. 2. Punkt 1 oben gilt nicht für Ergebnisse, die vor dem Abbruch des entsprechenden Matches unwiderruflich festgelegt wurden. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem unwiderruflich festgelegten Ergebnis abgerechnet. 3. Die Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Die Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Match	1. Es muss mindestens ein Frame abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig ist. 2. Der Spieler, der in die nächste Runde kommt oder das Turnier gewinnt (je nach Fall), wird als Gewinner im Hinblick auf die Abrechnung Ihrer Wette angesehen.
Odd/Even (Gerade/Ungerade)	Der entsprechende Teil des Matches, auf den Sie gewettet haben, muss vollständig abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig ist.

Over/Under	1. Wenn das entsprechende Ergebnis vor dem Abbruch des Matches unwiderruflich festgelegt wurde, wird Ihre Wette gemäss dem unwiderruflich festgelegten Ergebnis abgerechnet. 2. Wenn ein Spieler während des spezifischen Frames disqualifiziert wird oder das Match aufgibt und in der Spielzeit vor der Disqualifikation oder Aufgabe keine Gewinnoption in diesem Markt festgestellt wurde, werden Wetten auf diesen Markt ungültig, da der spezifische Frame nicht vollständig gespielt wurde. 3. Die Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Die Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
------------	---

SPEEDWAY

- Ihre Wette wird basierend auf dem offiziellen Ergebnis abgerechnet, das von der zuständigen Vereinigung, Körperschaft oder Organisation nach Abschluss des letzten angesetzten Laufs bekanntgegeben wird, unabhängig von späteren Beförderungen, Abstufungen, Einsprüchen oder Strafen, die nach dem Ende der Veranstaltung verhängt werden.
- Wenn Sie auf einen Lauf wetten, muss dieser Lauf abgeschlossen sein und alle Fahrer, auf die Sie wetten konnten, müssen am Lauf teilnehmen, damit Ihre Wette gültig ist.
- Damit Ihre Wette gültig ist, müssen alle angesetzten Läufe vollständig abgeschlossen sein. Wenn nicht alle Läufe vollständig abgeschlossen werden, machen wir Ihre Wette ungültig, es sei denn, das Ergebnis Ihrer Wette wurde vor dem Abbruch des entsprechenden Laufs unwiderruflich festgelegt. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem festgelegten Ergebnis abgerechnet. Die Push-Regeln gelten, es sei denn, Sie haben die Möglichkeit, auf ein Unentschieden zu wetten.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Head to Head	1. Damit Ihre Wette gültig ist, müssen alle Teilnehmer, auf die Sie wetten konnten, mindestens einen Lauf starten. 2. Die Dead Heat-Regel gilt im Falle eines Unentschiedens.
Match	Jede Wette, die Sie zwischen zwei Teams oder Fahrern (je nach Fall) platzieren, wird durch das endgültige offizielle Ergebnis bestimmt, das von der zuständigen Vereinigung, Körperschaft oder Organisation bekanntgegeben wird. Die Anzahl der abgeschlossenen Läufe hat darauf keinen Einfluss.
Over/Under	1. Damit Ihre Wette gültig ist, müssen alle Teilnehmer, auf die Sie wetten konnten, mindestens einen Lauf starten. 2. Die Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Die Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.

SURFEN

- Alle Wetten bleiben gültig, es sei denn, der entsprechende Wettbewerb wird von der offiziellen Vereinigung, Körperschaft oder Organisation (je nach Fall) abgesagt. Wenn eine Verschiebung oder ein Wechsel des Veranstaltungsorts erfolgt, muss die Veranstaltung innerhalb der offiziell erklärten Wartezeit stattfinden, damit Ihre Wette gültig bleibt.
- Wenn Sie eine Matchup-Wette platzieren, müssen alle Surfer, auf die Sie wetten konnten, mit Bezug auf den Lauf oder die Veranstaltung (je nach Fall) starten, damit Ihre Wette gültig ist.
- Wir werden Sie darüber informieren, ob die Dead Heat-Regel für das jeweilige Angebot gilt.

SCHWIMMEN

- Das erste offizielle Ergebnis, das von der zuständigen Vereinigung, Körperschaft oder Organisation (je nach Fall) nach dem entsprechenden Lauf oder der Endphase des Wettbewerbs bekanntgegeben wird, wird zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet, es sei denn, wir weisen etwas anderes aus.
- Trotz des obigen Punktes werden wir Ihre Wette abrechnen oder neu abrechnen (je nach Fall), wenn die zuständige Vereinigung, Körperschaft oder Organisation (je nach Fall) ihr ursprüngliches offizielles Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach dem entsprechenden Lauf oder der Endphase des Wettbewerbs ändert. Solche Änderungen am ursprünglichen offiziellen Ergebnis müssen auf Vorfälle zurückzuführen sein, die während des entsprechenden Rennens oder der Veranstaltung aufgetreten sind.
- Nach Ablauf der 24-Stunden-Frist gilt das zu diesem Zeitpunkt bestehende offizielle Ergebnis als endgültiges und verbindliches Ergebnis.
- Bei der Abrechnung Ihrer Wette gilt: Wenn ein Schwimmer einen Fehlstart hat und disqualifiziert wird, gilt dieser Schwimmer als Teilnehmer am Rennen.
- Head-to-Head-Wetten: Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer in einem entsprechenden Rennen oder einer Veranstaltung (je nach Fall) platzieren, bleibt diese Wette gültig, solange alle Teilnehmer, auf die Sie wetten konnten, vom Start der entsprechenden Veranstaltung an teilnehmen, es sei denn, einer dieser Schwimmer qualifiziert sich für eine spätere Phase des Wettbewerbs. Die Dead Heat-Regel gilt im Falle eines Unentschiedens.

TENNIS, BADMINTON, RACKLETON, SQUASH UND TISCHTENNIS

- Ihre Wette bleibt gültig, solange die jeweilige verbundene Wette oder das jeweilige Match im entsprechenden Turnier ausgetragen wird. Änderungen der Bedingungen oder des Austragungsortes gelten nicht, es sei denn, es wurden andere Vereinbarungen getroffen.
- Das Match, auf das Sie gewettet haben, gilt als begonnen, wenn der erste Aufschlag gespielt wird, der zu einem Punkt im Match zählt. Wenn ein Spieler aufgibt oder disqualifiziert wird (je nach Fall), werden alle Wetten auf das Match ungültig. Dies gilt nicht für Wetten, bei denen das Ergebnis vor der Aufgabe oder

Disqualifikation unwiderruflich festgelegt wurde. In diesem Fall wird Ihre Wette entsprechend dem unwiderruflich festgelegten Ergebnis abgerechnet.

- Bei einem Doppel-Match wird Ihre Wette ungültig, wenn einer der angesetzten Spieler ersetzt wird.
- Mit Ausnahme von Wetten auf Correct Score, Odd/Even, Over/Under und Handicap muss mindestens ein Satz abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig ist. Dies gilt nicht für Wetten, bei denen das Ergebnis vor Abschluss des ersten Satzes unwiderruflich festgelegt wurde. Solche Wetten werden entsprechend dem unwiderruflich festgelegten Ergebnis abgerechnet.
- Wir machen Ihre Wette für ein Davis-Cup-Match ungültig, wenn das Format des Matches nicht Best-of-Five-Sets ist, es sei denn, wir geben etwas anderes an.
- Wenn Sie eine Handicap-Wette platzieren und das Match, auf das Sie gewettet haben, durch einen Tie-Break entschieden wird, zählt dieser Tie-Break nur als ein Spiel. Beispiel: Nach zwei Sätzen steht es 6-4, 4-6. Spieler A gewinnt den Tie-Break mit 10-8. Für Abrechnungszwecke hat Spieler A insgesamt 11 Spiele und Spieler B 10 Spiele.
- Für Wetten auf den Davis Cup: Wenn ein Match zu einem sogenannten "Dead Rubber" wird und andere Spieler als ursprünglich angekündigt beteiligt sind, wird Ihre Wette ungültig. Wird das Match jedoch mit den ursprünglichen Paarungen gespielt, bleiben die Wetten gültig.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Correct Score (auch bekannt als Set Betting und Game Betting sowie Wetten auf den Gewinner eines bestimmten Zeitraums im Match)	Damit Ihre Wette gültig ist, muss der betreffende Teil des Matches vollständig abgeschlossen werden.
Handicap	1. Wenn Sie auf ein Match wetten, das abgebrochen wird, wird Ihre Wette in Bezug auf jedes Ergebnis abgerechnet, das vor dem Abbruch unwiderruflich festgelegt wurde. Ihre Wette wird entsprechend diesem Ergebnis abgerechnet.

	2. Alle Handicap-Wetten werden als Gewinner/Verlierer abgerechnet, wenn das angesetzte Match regulär beendet wird. Wird die Anzahl der Sätze aufgrund einer Aufgabe oder einer Änderung durch den Verband geändert, werden alle Wetten ungültig, es sei denn, das Ergebnis wurde vor dem Abbruch unwiderruflich festgelegt. 3. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Match	Wenn ein Spieler aufgibt oder disqualifiziert wird (je nach Fall), werden alle Wetten auf das Match ungültig, es sei denn, das Ergebnis wurde vor der Aufgabe oder Disqualifikation unwiderruflich festgelegt. In diesem Fall wird die Wette entsprechend dem Ergebnis abgerechnet.
Odd/Even (Gerade/Ungerade)	Damit Ihre Wette gültig ist, muss der betreffende Teil des Matches vollständig abgeschlossen werden.
Over/Under	1. Wenn Sie eine Wette in Bezug auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer in einem Match oder Turnier (je nach Fall) platzieren, bleibt diese Wette gültig, solange alle Teilnehmer, auf die Sie wetten konnten, von Beginn des entsprechenden Matches oder Wettbewerbs an teilnehmen. 2. Wird ein Spieler während eines bestimmten Satzes oder Spiels disqualifiziert oder gibt auf, und es wurde vor der Disqualifikation oder Aufgabe kein Gewinn in diesem Markt festgestellt, werden die Wetten ungültig, da der spezifische Satz oder das Spiel nicht vollständig gespielt wurde. 3. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.

VOLLEYBALL (ausser Beachvolleyball)

Regeln für Beachvolleyball:

- Ihre Wette bleibt gültig, solange das jeweilige Match/die jeweilige Wette im Rahmen des Turniers ausgetragen wird, es sei denn, es wurden andere Vereinbarungen von der zuständigen Vereinigung, Körperschaft oder Organisation getroffen.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Correct Score (Richtiges Ergebnis)	Ihre Wette setzt voraus, dass das Match oder der betreffende Teil des Matches (je nach Fall), auf das Sie gewettet haben, vollständig abgeschlossen wird.
Handicap	1. Damit Ihre Wette gültig ist, müssen alle angesetzten Sätze vollständig abgeschlossen werden. 2. Punkt 1 gilt nicht für Ihre Wette, wenn das Ergebnis vor dem Abbruch des betreffenden Matches unwiderruflich festgelegt wurde. Ihre Wette wird entsprechend diesem Ergebnis abgerechnet. 3. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Match	1. Jedes Angebot basiert darauf, welches Team das Spiel oder Turnier (je nach Fall) gewinnt. Das Team, das in die nächste Runde kommt oder das Spiel oder Turnier gewinnt, wird als Gewinner im Hinblick auf die Abrechnung Ihrer Wette angesehen. 2. Solche Wetten erfordern ausserdem, dass mindestens ein Satz im entsprechenden Spiel abgeschlossen wird, damit Ihre Wette gültig ist.
Odd/Even (Gerade/Ungerade)	Ihre Wette setzt voraus, dass das Match oder der betreffende Teil des Matches (je nach Fall), auf das Sie gewettet haben, vollständig abgeschlossen wird.

Over/Under	1. Wird ein Match oder Turnier (je nach Fall) nicht vollständig beendet, wird Ihre Wette gemäss dem unwiderruflich festgelegten Ergebnis abgerechnet, sofern das Ergebnis vor dem Abbruch des betreffenden Matches oder Turniers unwiderruflich festgelegt wurde. 2. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 3 unten. 3. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Wette auf einen bestimmten Gewinner eines bestimmten Zeitraums	Ihre Wette setzt voraus, dass der betreffende Teil des Matches vollständig abgeschlossen wird.

VOLLEYBALL

- Wenn ein Golden Set gespielt wird, zählen alle in diesem Golden Set erzielten Punkte nicht zur Abrechnung Ihrer Wette.
- Der obige Punkt gilt nicht, wenn Sie auf Turnierfortschritte oder Turnier-Gesamtpunkte wetten. In diesem Fall werden die in einem Golden Set erzielten Punkte nicht für die Abrechnung Ihrer Wette berücksichtigt.
- Sofern nicht anders angegeben, wird jede Verlängerung, die in einem Match oder Turnier (je nach Fall) gespielt wird, in alle Wetten einbezogen, sofern nicht anders von uns angegeben.
- Für jede Wette, die sich auf Volleyball bezieht und in diesem Abschnitt nicht beschrieben ist, muss mindestens ein Satz der angesetzten Sätze im Match vollständig abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gültig ist. Wenn das Match abgebrochen wird, nachdem es begonnen hat, aber bevor der erste Satz vollständig abgeschlossen ist, wird Ihre Wette in Bezug auf jedes Ergebnis abgerechnet, das vor dem Abbruch unwiderruflich festgelegt wurde. Ihre Wette wird gemäss diesem Ergebnis abgerechnet.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Correct Score (Richtiges Ergebnis)	Damit Ihre Wette gültig ist, muss der betreffende Teil des Matches vollständig abgeschlossen werden.

Head to Head	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Teilnehmer (je nach Fall) in einem relevanten Match oder Wettbewerb platzieren, bleibt diese Wette gültig, solange alle Teilnehmer, auf die Sie wetten konnten, von Beginn des relevanten Matches oder Wettbewerbs an teilnehmen. 2. Die Dead-Heat-Regel gilt im Falle eines Unentschiedens.
Handicap	1. Wenn Sie auf ein Match wetten, das abgebrochen wird, wird Ihre Wette in Bezug auf jedes Ergebnis abgerechnet, das vor dem Abbruch des relevanten Matches unwiderruflich festgelegt wurde. Ihre Wette wird gemäss diesem Ergebnis abgerechnet. 2. Alle Handicap-Wetten werden als Gewinner/Verlierer abgerechnet, wenn das angesetzte Match regulär beendet wird. Wenn sich die Anzahl der Sätze aufgrund eines Rücktritts oder einer Änderung durch den Verband ändert, werden alle Wetten ungültig. Am Ende des Matches wird das Handicap auf die Punktzahl jedes Spielers angewendet und die Wetten werden entsprechend abgerechnet. 3. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.
Odd/Even (Gerade/Ungerade)	Damit Ihre Wette gültig ist, muss der betreffende Teil des Turniers oder Matches vollständig abgeschlossen werden.
Over/Under	1. Wenn Sie eine Wette auf die Leistung eines oder mehrerer Spieler in einem relevanten Match oder Turnier platzieren, bleibt diese Wette gültig, solange alle Spieler, auf die Sie wetten konnten, an dem relevanten Match oder Turnier teilnehmen. 2. Wenn ein Spieler während eines bestimmten Satzes disqualifiziert wird oder aufgibt und vor der Disqualifikation oder Aufgabe keine Gewinnentscheidung in diesem Markt festgelegt wurde, werden die Wetten ungültig. 3. Push-Regeln gelten, vorbehaltlich Punkt 4 unten. 4. Push-Regeln gelten nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, auf ein Unentschieden zu wetten.

Winner of A Particular Period (Gewinner eines bestimmten Zeitraums)	Damit Ihre Wette gültig ist, muss der betreffende Teil des Matches vollständig abgeschlossen werden.
--	--

WINTERSPORTARTEN

Dieser Abschnitt gilt für: (i) Alpinski; (ii) Biathlon; (iii) Bobfahren; (iv) Skilanglauf; (v) Freestyle; (vi) Rennrodeln; (vii) Nordische Kombination; (viii) Eislauf; (ix) Skispringen; (x) Snowboarden; und (xi) Eisschnelllauf..

- Falls das ursprünglich festgelegte Format der Veranstaltung vollständig geändert wird (z. B. die Distanz des Events oder die Höhe der Sprungschanze), wird Ihre Wette ungültig.
- Wenn Sie auf ein Event wetten, das abgebrochen wird, wird Ihre Wette in Bezug auf jedes Ergebnis abgerechnet, das vor dem Abbruch unwiderruflich festgelegt wurde. Ihre Wette wird gemäss diesem Ergebnis abgerechnet.
- Wenn die zuständige Vereinigung oder Organisation ein Ergebnis für ein Event bekannt gibt, wird dieses Ergebnis zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Fälle, in denen das Event verkürzt oder an einen anderen Veranstaltungsort oder eine andere Schanze verlegt wird.
- Wenn Wetten auf Einzelveranstaltungen angeboten werden (nicht auf den Turniersieger), bezieht sich das Event immer auf die nächste Veranstaltung im Kalender der jeweiligen Sportart. Wenn das Event nicht nach denselben Regeln wie ursprünglich geplant stattfindet, werden alle Wetten auf dieses Event ungültig. Findet das Event nicht innerhalb von 72 Stunden nach der ursprünglich geplanten Zeit statt, werden alle Wetten auf dieses Event ungültig.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Group Betting (Gruppenwetten)	Falls ein Teilnehmer nicht startet, können wir die Tattersalls-Regel 4 (Nicht-Pferderennen und Nicht-Windhunde) anwenden.

Head to Head	1. Damit Ihre Wette gültig ist, müssen alle Teilnehmer, auf die Sie wetten konnten, ihren letzten Lauf, ihre letzte Etappe oder ihren letzten Sprung vollständig absolvieren. 2. Punkt 1 gilt nicht für Skispringen und Langlauf-Sprints, die verschiedene Eliminationsrunden haben. 3. Im Falle von Punkt 2 wird Ihre Wette auf der Grundlage der offiziellen Klassifizierung der zuständigen Vereinigung abgerechnet, unabhängig davon, ob einer der genannten Teilnehmer den betreffenden finalen Lauf, die Etappe oder den Sprung vollständig abgeschlossen hat. 4. Die Dead-Heat-Regel gilt im Falle eines Unentschiedens.
--------------	--

NEUHEITEN-, TV- UND POLITIK-WETTEN

- Wir akzeptieren Wetten auf Neuheiten, TV und Politik, einschliesslich Politik, Filme, TV-Programme, Musikunterhaltung und Sportneuheiten (z. B. Spielertransfers und Trainerwechsel).
- Ihre Wette wird von uns für ungültig erklärt, wenn wir Ihre Wette nach dem Stattfinden des relevanten Ereignisses akzeptieren oder wenn Sie bereits über das Ergebnis informiert sind, bevor dieses eintritt.
- Sollte ein Teilnehmer einer TV-Show aus eigenem Entschluss ausscheiden oder aus irgendeinem Grund von den Produzenten ausgeschlossen werden, wird Ihre Wette auf diesen Teilnehmer als verloren abgerechnet.
- Wenn ein oder mehrere Gewinner bekannt gegeben werden, behalten wir uns das Recht vor, Abzüge gemäss Regel 4 (Nicht-Pferderennen und Nicht-Windhunde) auf alle in Bezug auf diese Gewinner platzierten Wetten anzuwenden.
- Sollte ein Neuheitsevent aus irgendeinem Grund abgesagt werden, werden alle Wetten für ungültig erklärt, es sei denn, das Ergebnis wurde bereits vor der Absage unwiderruflich bestimmt. In diesem Fall wird Ihre Wette gemäss dem festgelegten Ergebnis abgerechnet.
- Bei Wetten auf den Eurovision Song Contest werden die Ergebnisse für „Meiste Stimmen“ erst nach dem Finale veröffentlicht. Wetten werden abgerechnet, sobald die offiziellen Zahlen bekannt gegeben werden.
- Wetten auf Spielertransfers gelten nur, wenn der Spieler einen Vertrag mit dem neuen Verein unterschreibt. Leihverträge zählen nicht.

- Bei Wetten auf Trainerwechsel gilt die Dead-Heat-Regel für gemeinsame Trainer. Wetten, die versehentlich nach einer bereits erfolgten Änderung oder einem Wechsel angenommen wurden, werden ungültig erklärt.
- Alle Neuheiten-Wetten werden auf der Grundlage des ersten bekannten Ergebnisses abgerechnet, das von den Produzenten oder der zuständigen Vereinigung, dem Gremium oder der Organisation veröffentlicht wird. Änderungen am ersten veröffentlichten Ergebnis werden bei der Abrechnung nicht berücksichtigt.
- Im Falle eines Konflikts zwischen den auf der Website veröffentlichten Regeln für das Angebot haben diese Vorrang vor den allgemeinen Regeln.
- Unsere Entscheidung zur Abrechnung von Neuheiten-Wetten ist endgültig.
- Für Politik-Wetten gilt: Sollte das Ergebnis offiziell angefochten werden, werden alle Märkte auf der Grundlage des offiziellen Gewinners abgerechnet, der entweder durch eine spätere Konzession oder durch eine Entscheidung des Kongresses und/oder des Obersten Gerichtshofs festgelegt wird.

eSports-Wettregeln

- Wir bieten Wetten auf spannende eSports-Spiele an.
- Diese Regeln gelten für jedes eSports-Event, auf das wir Wetten anbieten.
- Wenn dieselben zwei Spieler oder Teams mehrere Spiele oder Karten für ein Event spielen (z. B. Best-of-Three) und ein oder mehrere Spiele oder Karten nicht gespielt werden, weil das Ergebnis des Events bereits feststeht, werden Ihre Wetten auf die nicht gespielten Spiele oder Karten für ungültig erklärt.
- Die Daten und Startzeiten für eSports-Events werden nur zu Informationszwecken von uns bereitgestellt und können ungenau, nicht aktuell oder fehlerhaft sein.
- Ihre Wette wird ungültig, wenn ein Event abgesagt, unterbrochen oder verschoben wird und nicht abgeschlossen wird. Dies gilt nicht, wenn das abgesagte, unterbrochene oder verschobene Event innerhalb von 48 Stunden nach der auf der Website angegebenen Startzeit abgeschlossen wird (dies gilt auch, wenn zusätzliche Spiele oder Karten, die Teil desselben Matchups sein sollten, abgesagt oder weiter verschoben werden).
- Abrechnung Ihrer Wette: Sofern in diesen Regeln nichts anderes angegeben ist: (i) Wir rechnen Ihre Wette auf der Grundlage der offiziellen Übertragung des Spiels durch den Herausgeber oder Veranstalter ab. (ii)

Wenn es einen Zähler für gewonnene Runden, Kills, Drachen, Türme usw. gibt, wird dies für die Abrechnung verwendet. (iii) Wenn keine Übertragung verfügbar ist, verwenden wir, falls verfügbar, die Statistik-API des Spiels. (iv) Bei Unsicherheiten zur Abrechnung verwenden wir ebenfalls die Statistik-API des Spiels, falls verfügbar.

- Bei indizierten oder nummerierten Märkten (z. B. Gewinner einer bestimmten Runde in Counter-Strike: GO oder das Team, das eine bestimmte Anzahl an Kills in League of Legends oder DOTA2 erzielt) bestimmt der Index das massgebliche Ziel.
- Wenn sich die geplante Anzahl von Runden oder Karten ändert oder wenn Märkte auf der Grundlage einer anderen Anzahl von Runden oder Karten als der tatsächlich geplanten angeboten werden, werden Wetten auf Gewinnmargen (einschliesslich Handicap), Gesamtanzahl der Runden/Karten, korrekte Ergebnisse usw. ungültig. Dies gilt nicht für Wetten auf Karten- oder Matchup-Gewinner.
- Ihre Wette auf die entsprechende Karte oder das Matchup wird ungültig, wenn eine Karte nicht gespielt wird oder einem Spieler oder Team (je nach Fall) per Walkover oder Standard zugesprochen wird. Dies gilt nicht, wenn Sie eine Wette abschliessen, die sich nur auf Karten bezieht; Ihre Wette bleibt gültig.
- Eine Karte gilt als gestartet, sobald die Spieluhr startet oder ein Team oder Spieler (je nach Fall) eine Spielaktion ausführt, einschliesslich Picks, Bans oder Käufe im Spiel. Im Falle einer technischen Panne oder eines Bugs, bei dem eine Karte neu erstellt werden muss, werden Wetten, die nach Beginn der Karte platziert wurden, für ungültig erklärt, es sei denn, das Ergebnis steht bereits fest. Wetten, die vor dem Start der Karte platziert wurden, bleiben gültig. Im Falle einer Pause in der Karte, die wie geplant fortgesetzt wird, bleiben Wetten gültig.
- Aufgabe: Wenn ein Team oder Spieler aufgibt, wird Ihre Wette wie folgt abgerechnet: (i) Für Wetten auf den Gewinner der Karte/des Matches gilt das nicht aufgebende Team als Gewinner. (ii) Alle anderen Wetten werden basierend auf dem Fortschritt bis zur Aufgabe abgerechnet. (iii) Falls das Ergebnis vor der Aufgabe unwiderruflich festgelegt wurde, wird Ihre Wette entsprechend abgerechnet. (iv) Alle anderen Wetten werden ungültig erklärt.
- Begriffe wie "nächster" im Marktnamen sind nicht garantiert korrekt, da Übertragungen verzögert sein können. Alle Wetten werden daher basierend auf der angegebenen Runde oder dem spezifizierten Ziel abgerechnet, unabhängig von der Formulierung im Marktnamen oder dem Zeitpunkt, zu dem die Wette platziert wurde.

<u>Wettarten</u>	<u>Regeln</u>
Match Winner – Two or Three Way (Match-Sieger – Zwei- oder Drei-Wege)	1. Vorbehaltlich Punkt 2 unten wird Ihre Wette auf die jeweilige Karte und das Match (falls zutreffend) für ungültig erklärt, wenn eine Karte nicht gespielt wird oder einem Spieler oder Team (je nach Fall) per Walkover oder Standard ohne vorheriges Spiel zugesprochen wird. 2. Bei einem Zwei-Wege-Angebot wird Ihre Wette für ungültig erklärt, wenn das Ergebnis ein Unentschieden ist.
Handicap	1. Vorbehaltlich Punkt 2 unten müssen Matches vollständig abgeschlossen sein, damit Ihre Wette gilt, es sei denn, Ihre Wette wurde bereits unwiderruflich bestimmt und wird gemäss dem relevanten Ergebnis abgerechnet, das unwiderruflich festgelegt wurde. 2. Wenn Sie eine Wette platzieren, bei der keine Option für ein Unentschieden verfügbar ist und das Match mit einem Unentschieden endet, wird Ihre Wette für ungültig erklärt.
To Win Map (Zum Gewinn der Karte)	Wenn eine Karte nicht gespielt wird oder einem Spieler oder Team (je nach Fall) per Walkover oder Standard ohne vorheriges Spiel zugesprochen wird, wird Ihre Wette auf diese Karte und das Match (falls zutreffend) für ungültig erklärt.
Most Kills (Meiste Kills)	(i) Wenn es einen Zähler für Kills in der Übertragung gibt, wird dieser in der Regel zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet. (ii) Wenn keine Übertragung verfügbar ist, verwenden wir, falls verfügbar, die Statistik-API des Spiels zur Abrechnung Ihrer Wette. (iii) Die Statistik-API wird ebenfalls verwendet, wenn das Ergebnis Ihrer Wette unsicher ist.
Draw First Blood (Erster Kill)	Wetten auf "First Blood" werden gemäss der In-Game-Ankündigung abgerechnet (dies muss nicht der erste Kill des Spiels sein). Falls keine In-Game-Ankündigung erfolgt, wird Ihre Wette für ungültig erklärt.

Next Kill (Nächster Kill)	(i) Wenn es einen Zähler für Kills in der Übertragung gibt, wird dieser in der Regel zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet. (ii) Wenn keine Übertragung verfügbar ist, verwenden wir, falls verfügbar, die Statistik-API des Spiels zur Abrechnung Ihrer Wette. (iii) Die Statistik-API wird ebenfalls verwendet, wenn das Ergebnis Ihrer Wette unsicher ist.
Total Kills Over/Under (Gesamte Kills Über/Unter)	1. Vorbehaltlich Punkt 2 unten: (i) Wenn es einen Zähler für Kills in der Übertragung gibt, wird dieser in der Regel zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet. (ii) Wenn keine Übertragung verfügbar ist, verwenden wir, falls verfügbar, die Statistik-API des Spiels zur Abrechnung Ihrer Wette. (iii) Die Statistik-API wird ebenfalls verwendet, wenn das Ergebnis Ihrer Wette unsicher ist. 2. Wenn eine Over/Under-Wette genau auf der angebotenen Zahl landet und keine Option für ein Unentschieden verfügbar war, wird Ihre Wette für ungültig erklärt.
Team to Destroy The Next Tower (Team, das den nächsten Turm zerstört)	1. Vorbehaltlich Punkt 2 unten: (i) Wenn es einen Zähler für zerstörte Türme in der Übertragung gibt, wird dieser in der Regel zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet. (ii) Wenn keine Übertragung verfügbar ist, verwenden wir, falls verfügbar, die Statistik-API des Spiels zur Abrechnung Ihrer Wette. (iii) Die Statistik-API wird ebenfalls verwendet, wenn das Ergebnis Ihrer Wette unsicher ist. 2. Für alle Wetten, die Türme betreffen, werden Türme, die zusammen mit einem Minion/Creep zerstört werden, ebenfalls für die Abrechnung berücksichtigt.
Quadra Kill (Vierfach-Kill)	Ihre Wette wird basierend auf den Kills abgerechnet, die im Match-Verlauf aufgeführt oder während des Matches angekündigt werden.
Penta Kill (Fünffach-Kill)	Ihre Wette wird basierend auf den Kills abgerechnet, die im Match-Verlauf aufgeführt oder während des Matches angekündigt werden.

To Slay the Next Roshan/Dragon/Rift Herald (Den nächsten Roshan/Drachen/Rift-Herold bezwingen)	1. Vorbehaltlich Punkt 2 unten: (i) Wenn es einen Zähler für Kills in der Übertragung gibt, wird dieser in der Regel zur Abrechnung Ihrer Wette verwendet. (ii) Wenn keine Übertragung verfügbar ist, verwenden wir, falls verfügbar, die Statistik-API des Spiels zur Abrechnung Ihrer Wette. (iii) Die Statistik-API wird ebenfalls verwendet, wenn das Ergebnis Ihrer Wette unsicher ist. 2. Wenn Sie eine Wette platzieren, bei der keine Option für ein Unentschieden verfügbar ist und das Match mit einem Unentschieden endet, wird Ihre Wette für ungültig erklärt.
Total Game Time Over/Under (Gesamte Spielzeit Über/Unter)	Wenn Sie eine Wette auf eine Spielzeit (Over/Under) platzieren, wird Ihre Wette basierend auf der In-Game-Uhrzeit abgerechnet. Wenn die Spielzeit genau xx:00 beträgt, wie es im Wettangebot angegeben war, wird Ihre Wette für diesen Zeitraum ungültig erklärt.