

---

# WETTANLEITUNG

---



# Inhalt

<b>1 X 2</b> .....	<b>5</b>
<b>Wettauswahl</b> .....	<b>5</b>
<b>Wie Gewinne berechnet werden</b> .....	<b>6</b>
<b>Anleitung für verschiedene Fußballmärkte</b> .....	<b>6</b>
<b>Vorabwette oder Veranstaltung direkt</b> (kein Code erforderlich) .....	<b>7</b>
<b>Doppelchance</b> (kein Code erforderlich) .....	<b>7</b>
<b>Halbzeit/Endstand</b> (Code 1) .....	<b>8</b>
<b>Ergebnis</b> (Code 2) .....	<b>8</b>
<b>Erste Halbzeit</b> (Code 6) .....	<b>10</b>
<b>Zweite Halbzeit</b> (Code 7) .....	<b>10</b>
<b>Toranzahl</b> (Code G) .....	<b>11</b>
<b>Handicap -1</b> (Code H1) .....	<b>11</b>
<b>Multi-Goal-Chance</b> (Code MG) .....	<b>12</b>
<b>Trifft/Trifft nicht</b> (Code S) .....	<b>12</b>
<b>Weniger als 2/ Genau 2/ Mehr als 2 Tore</b> (Code U2) .....	<b>13</b>
<b>Weniger als 3/Genau 3/Mehr als 3 Tore</b> (Code U3) .....	<b>14</b>
<b>Geh und schieß ein Tor?</b> (Code V) .....	<b>14</b>
<b>Andere Sportarten</b> .....	<b>15</b>
<b>Supergoal</b> .....	<b>16</b>
<b>Verschiedene Wettarten</b> .....	<b>18</b>
<b>Multi-tip</b> .....	<b>18</b>
<b>Systemwetten</b> .....	<b>20</b>

<b>Kombinationstabelle</b> .....	<b>22</b>
<b>Systemwetten Vollkombination und</b> <b>Teilkombination</b> .....	<b>22</b>
<b>Systemwetten mit Banken</b> <b>und Multibanken</b> .....	<b>24</b>
<b>LOTTO</b>	
<b>Wetten mit LOTTO International</b> .....	<b>26</b>
<b>Typ 1 – Gerade Linie</b> .....	<b>27</b>
<b>Die "System" – Wette</b> .....	<b>27</b>
<b>Type 2 – Vollständige</b> <b>Zahlenkombinationswette</b> .....	<b>29</b>
<b>Typ 3 – Teilkombinationswette</b> .....	<b>30</b>

Die Sportwelt ist immer aufregend und oft unvorhersehbar. Stanleybet bietet ein breites Feld von Märkten für verschiedene Sportarten an und Gewinnquoten stehen für jedes Ergebnis zur Verfügung. Die Anfangsquoten werden durch unsere Quotencompiler basierend darauf bestimmt, als wie wahrscheinlich sie jede Möglichkeit einschätzen.

Stanleybet bietet ferner die Möglichkeit, auf andere als Sportveranstaltungen zu wetten, aber die meisten verfügbaren Wetten beziehen sich auf Sportveranstaltungen und diese sollen in dieser Anleitung erklärt werden.

## 1 X 2

Die meisten Mannschaftssportarten haben drei mögliche Endstände:

- 1 = Heimmannschaft gewinnt (oder Sieg der erstgenannten Mannschaft, wenn das Spiel auf neutralem Platz stattfindet)
- X oder 0 = ein unentschiedener Endstand ohne einen Gewinner. In bestimmten Sportarten treten unentschiedene Endstände nicht auf und daher kann Verlängerung gespielt werden, um den Endstand zu bestimmen. Unter diesen Umständen werden nur die Endstände 1 oder 2 angeboten.
- 2 = Auswärtsmannschaft gewinnt (oder ein Sieg der zweitgenannten Mannschaft, wenn das Spiel auf neutralem Platz stattfindet).

Wenn zum Beispiel ein Spiel **Liverpool-Arsenal** aufgelistet ist und vorhergesagt wird, dass das Spiel mit einem Unentschieden enden wird, wählen Sie X.

Die Wettmöglichkeiten werden als Tipps bezeichnet (folglich war der Tip in dem obigen Fall X).

## Wettauswahl

Jede Woche druckt das Stanleybet-System eine Liste aus, die die meisten der Spiele enthält, auf die Wetten für die aktuelle Woche angeboten werden.

Dieses wöchentliche Angebot für die Wettmöglichkeiten der aktuellen Woche sind in unseren Agenturen zu finden. Jede Veranstaltung in dem Wochenangebot hat ihre eigene eindeutige Nummer, um das Setzen von Wetten zu vereinfachen.

Wählen Sie einfach die Nummer der Veranstaltung und den Tip für diese Veranstaltung aus und zahlen Sie den Einsatz des Wettscheins. Wenn das Ergebnis der Veranstaltung erfolgreich vorhergesagt wurde, kann die Gewinnberechtigung auf dem Wettschein eingefordert werden.

Es wird darauf hingewiesen, dass die Quoten(Preise) und Anstoßzeiten in der wöchentlichen Liste zu dem Zeitpunkt korrekt sind, wenn diese in Druck geht, und Änderungen unterliegen.

## Wie Gewinne berechnet werden

### Beispiel zum Ausfüllen eines Scheins

Jeder Tip für eine gegebene Veranstaltung hat seine Gewinnquote (Preis) und diese wird mit dem Einsatz multipliziert: die resultierende Summe stellt den Gewinn einschließlich des Einsatzes dar.

Veranstaltung						
Nummer	Beschreibung & Annahmeschluss		1	X	2	
1051	Arsenal - Newcastle	11/04/04 14.55	1.45	3.60	6.50	

In dem obigen Beispiel würde bei einem Einsatz von 100 € bei einer Wettquote von 6.50 bei Tip 2 (ein Sieg von Newcastle), der Gewinn 650€ (einschließlich des Einsatzes) betragen

Veranstaltung						
Nummer	Beschreibung & Annahmeschluss		1	X	2	
2370	Kaiserslautern - Wolfsburg	08/05/04 14.25	1.70	3.40	4.00	
3492	Inter - Parma	09/05/04 13.55	1.85	3.20	3.50	
1679	Real Madrid - Mallorca	08/05/04 16.55	1.35	4.00	7.00	

In dem obigen Beispiel würde ein 10€ Dreier durch Multiplizieren der Wettquoten für die Mannschaften bei den ausgewählten Veranstaltungen mit dem Einsatz berechnet werden.

$$3.40 \times 1.85 \times 1.35 \times 10\text{€} = 84.90\text{€}$$

Mehrere Veranstaltungen können auf einem Wertschein getippt werden und dies kann die potentiellen Gewinne erhöhen.

## Anleitung für verschiedene Fußballmärkte

Stanleybet bietet eine Vielzahl verschiedener Märkte für Fußballspiele an. Zum Vereinfachen des Wettprozesses auf einem bestimmten Markt, haben wir einen Code in unser System eingeführt, der jeden bestimmten Wettmarkt darstellt.

Wetten werden auf das Ergebnis bei 90 Minuten Spiel abgeschlossen. Der Ausdruck 90 Minuten Spiel bezeichnet die Spieldauer, die Nachspielzeit einschließt (offizielle Verlängerung oder Elfmeterschießen gelten nicht).

## Vorabwette oder Veranstaltung direkt (kein Code erforderlich)

Sagen Sie direkt voraus, wer eine bestimmte Veranstaltung oder einen bestimmten Wettkampf gewinnen wird. Jedem Teilnehmer oder jeder Mannschaft wird eine individuelle Nummer gegeben.

Wenn zum Beispiel die Vorhersage ist, dass AC Mailand die Champions League gewinnen wird, wählen Sie einfach DIE NUMMER DER VERANSTALTUNG auf dem Wertschein.

Dieser Wertschein wird für viele Sportarten verwendet.

Zum Beispiel: Formel 1, Tennis, Radfahren

## Doppelchance (kein Code erforderlich)

Für jedes Fußballspiel kann zusätzlich zu dem Standardmarkt 1, X, 2 eine Kombination von 1X, X2 oder 12 ausgewählt werden, die als Doppelchance bekannt ist. Wie ihr Name andeutet, verdoppelt die Wette Doppelchance die Chance, den richtigen Endstand vorherzusagen.

In dem folgenden Beispiel ist Tip 1X für das Spiel gewählt worden.

Veranstaltung						
Nummer	Beschreibung & Annahmeschluss		1X	X2	12	
2367	Bayern München - Werder Bremen	08/05/04 14.25	1.25	1.65	1.20	

Wenn das Spiel ein Sieg der Heimmannschaft (oder der erstgenannten) ist oder unentschieden endet, ist der vorhergesagte Endstand richtig getippt worden. Es ist egal, ob die Auswahl gewinnt oder unentschieden spielt, da der kombinierte Preis für beide Resultate sicherstellt, dass die Gewinne gleich sind. Das einzige Resultat, das dies zu einer verlorenen Wette machen würde, wäre ein Sieg der Auswärtsmannschaft.

Es ist kein Code für diesen Wertschein erforderlich, daher muss nur die Nummer der Veranstaltung und die Auswahl eingetragen werden, in diesem Fall **2367-1X**.

## Halbzeit/Endstand (Code 1)

Sagen Sie den Stand des Spiels sowohl zur Halbzeit als auch zum Ende des Spiels voraus.

Die Möglichkeiten sind:

**1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2.**

### Veranstaltung

Nummer				
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1-1	1-X	1-2
1031-1	Man Utd - Chelsea 08/05/04 12.25	3.75	15.00	34.00

Sagen Sie den Stand des Spiels sowohl zur Halbzeit als auch zum Ende des Spiels voraus.

Die Möglichkeiten sind:

- 1031** - Nummer der Veranstaltung
- 1** - Code
- 11** - Tip

## Ergebnis (Code 2)

Sagen Sie das genaue Ergebnis des Spiels nach 90 Minuten Spiel vorher. Verschiedene Ergebnisse werden zusammen mit den entsprechenden Wettquoten für jede Auswahl angeboten.

In dem folgenden Beispiel ist die Vorhersage, dass Mailand Rom 2-1 besiegen wird; infolgedessen wird **3494-2-21** ausgewählt

### Veranstaltung

Nummer				
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1-0	2-0	2-1
3494-2	Milan - Roma 02/05/04 13.55	5.50	8.00	8.50

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

- 3494** - Nummer der Veranstaltung
- 2** - Code
- 2-1** - Tip

## Minute des ersten Tors (Code 3)

Sagen Sie die Zeitspanne voraus, während der das erste Tor geschossen werden wird.

Die Möglichkeiten sind:

**1-9, 10-19, 20-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60-69, 70-79, -80 Spielende, kein Treffer.**

Wählen Sie die Minute des ersten Tors von den oben aufgelisteten Tipps aus, außer in dem Fall, wenn die Auswahl kein Treffer ist (in welchem Fall die Nummer 0 gewählt wird). In diesem Beispiel ist die Vorhersage, dass das erste Tor zwischen den Minuten 10 und 19 geschossen wird und daher ist **2368-3-10** gewählt worden.

### Veranstaltung

Nummer				01'-09'	10'-19'	20'-29'
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss					
2368-3	Schalke - Hertha Berlin 02/05/04 16.25	5.00	5.50	6.00		

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

- 2368** - Nummer der Veranstaltung
- 3** - Code
- 10** - Tip

(Anmerkung: Diese Wette ist nur bei bestimmten Spielen verfügbar)

## Erste Halbzeit (Code 6)

Nur vor der Halbzeitpause geschossene Tore zählen für diese Wette. Die Möglichkeiten sind: **1, X, 2**

In dem folgenden Beispiel ist die Vorhersage, dass Valencia am Ende der ersten Halbzeit führen wird, und daher ist 1681-6 ausgewählt worden.

Veranstaltung					
Nummer					
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1	X	2	
1681-6	Valencia - Real Betis 02/05/04 18.25	1.70	2.35	5.25	

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

- 1681** - Nummer der Veranstaltung
- 6** - Code
- 1** - Tip

## Zweite Halbzeit (Code 7)

Nur nach der Halbzeitpause geschossene Tore zählen für diese Wette. Die Möglichkeiten sind: **1, X, 2**

In diesem Beispiel ist die Vorhersage, dass die zweite Halbzeit mit einem Unentschieden endet wird, folglich ist **2750-7-X** ausgewählt worden.

Veranstaltung					
Nummer					
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1	X	2	
2750-7	Bordeaux - Lyon 02/05/04 19.40	2.95	2.15	2.50	

Daher wird die Wette wie folgt eingetragen:

- 2750** - Nummer der Veranstaltung
- 7** - Code
- X** - Tip

Wenn das Endergebnis 1 - 0 ist, wobei das Tor in der ersten Halbzeit geschossen wurde, dann ist das Ergebnis der zweiten Halbzeit 0 – 0 und dies wäre eine Gewinnwette.

## Toranzahl (Code G)

Sagen Sie die genaue Anzahl von Toren in dem Spiel vorher. Die Möglichkeiten sind: **0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 =>7**.

In diesem Beispiel ist die Vorhersage, dass 4 Tore im Verlauf des gesamten Spiels geschossen werden, und daher ist **1056-G-4** ausgewählt worden.

Veranstaltung							
Nummer							
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	0	1	2	3	4	
1056-G	Man City - Newcastle 01/05/04 14.55	8.50	4.75	3.30	4.20	6.15	

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

- 1056** - Nummer der Veranstaltung
- G** - Code
- 4** - Tip

## Handicap - 1 (Code H1)

Sagen Sie den Endstand des Spiels voraus, wenn dem Favoriten eines Spiels (Mannschaft mit geringerer Endstand-Wettquote) ein Handicap von minus 1 Tor gegeben wird.

Die Möglichkeiten sind **1, X, 2**

In dem folgenden Beispiel ist Lazio ausgewählt worden, das Spiel zu gewinnen, wobei Lazio mit 1 Tor gehandicapt wird. Folglich ist **3494-H1-1** ausgewählt worden.

Veranstaltung					
Nummer					
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1	X	2	
3494-H1	Lazio - Reggina 02/05/04 13.55	2.40	3.75	2.15	

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

- 3494** - Nummer der Veranstaltung
- H1** - Code
- 1** - Tip

Wenn Lazio mit 2 Toren Unterschied gewinnt, wäre die Wette gewonnen.

Wenn Lazio 2-1 gewinnt, wäre die Wette verloren, da der Handicap-Endstand ein Unentschieden wäre.

## Multi-Goal-Chance (Code MG)

Sagen Sie die Anzahl von Toren voraus, die während den 90 Minuten geschossen werden. Die Möglichkeiten sind: **0-1, 2-3, 4-5-6, => 7**.

In dem folgenden Beispiel ist die Auswahl, dass in dem Spiel Barcelona-Espanyol 2 oder 3 Tore geschossen werden und daher wurde **1676-MG-23** ausgewählt.

Veranstaltung						
Nummer						
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	0-1	2-3	4-5-6	=>7	
1676-MG	Barcelona - Espanyol 02/05/04 19.55	3.15	2.20	2.70	18.90	

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

**1676** - Nummer der Veranstaltung

**MG** - Code

**23** - Tip

## Trifft/Trifft nicht (Code S)

Sagen Sie vorher, ob eine Mannschaft während 90 Minuten Spiel ein Tor schießen wird oder nicht.

Die Möglichkeiten sind:

- 1 – Heimmannschaft schießt (ein) Tor(e)
- 2 – Heimmannschaft schießt kein Tor
- 3 – Auswärtsmannschaft schießt (ein) Tor(e)
- 4 – Auswärtsmannschaft schießt kein Tor

In diesem Beispiel ist entschieden worden, dass Liverpool (ein) Tor(e) schießt und daher ist **1055-S-1** ausgewählt worden.

Veranstaltung						
Nummer						
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1	2	3	4	
1055-S	Liverpool - Middlesboro 02/05/04 16.00	1.05	4.75	1.40	2.20	

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

**1055** - Nummer der Veranstaltung

**S** - Code

**1** - Tip

## Weniger als 2/ Genau 2/ Mehr als 2 Tore (Code U2)

Sagen Sie die Gesamtanzahl von Toren in einem Spiel zentriert auf die Zahl 2 vorher.

Die Möglichkeiten sind:

- 1 – weniger als 2 Tore
- X – genau 2 Tore
- 2 – mehr als 2 Tore

In dem folgenden Beispiel ist die Vorhersage, dass im Verlauf des Spiels mehr als 2 Tore erzielt werden und infolgedessen ist **3496-U2-3** gewählt worden.

Veranstaltung						
Nummer						
-Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1	2	3		
3496-U2	Sampdoria - Udinese 02/05/04 13.55	2.70	3.70	1.80		

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

**3496** - Nummer der Veranstaltung

**U2** - Code

**3** - Tip

## Weniger als 3/Genau 3/Mehr als 3 Tore (Code U3)

Sagen Sie die Gesamtzahl von Toren in einem Spiel voraus, aber diesmal auf die Nummer 3 zentriert.

Die Möglichkeiten sind:

- 1 – weniger als 3 Tore
- X – genau 3 Tore
- 2 – mehr als 3 Tore

In diesem Beispiel ist entschieden worden, dass im Verlauf des Spiels Anderlecht – Genk mehr als 3 Tore geschossen werden und daher ist **1183-U3-3** ausgewählt worden.

Veranstaltung				
Nummer -Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1	2	3
1183-U3	Anderlecht - Genk 02/05/04 18.55	1.90	4.95	2.30

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

- 1183** - Nummer der Veranstaltung
- U3** - Code
- 3** - Tip

## Geh und schieß ein Tor? (Code V)

Werden beide Mannschaften Tore schießen?

Die Möglichkeiten sind:

- 1 – Beide Mannschaften schießen (ein) Tor(e)
- 2 – Eine oder keine der Mannschaften schießt (ein) Tor(e).

In dem folgenden Beispiel ist die Vorhersage, das nur ein oder kein Team (ein) Tor(e) schießt und daher ist **1677-V-2** gewählt worden.

Veranstaltung				
Nummer -Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1	2	
1677-V	Dep La Coruna - Real Madrid 01/05/04 19.55	1.40	2.20	

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

- 1677** - Nummer der Veranstaltung
- V** - Code
- 2** - Tip

(Anmerkung: Diese Wette steht nur für bestimmte Spiele zur Verfügung)

## Andere Sportarten

Außer Fußballwetten bietet Stanleybet auch Wetten auf viele andere Sportarten an.

Zum Beispiel stehen bei Basketball die folgenden Märkte zur Verfügung: Endstand, Doppelchance, Handicap, Gesamtpunkte, Gewinnspanne.

Beim Hockey können Wetten auf den Endstand, Doppelchance, erstes Drittel, sowie die Option weniger als/mehr als abgeschlossen werden.

Beim Tennis sind verfügbare Wettmärkte der Endstand eines Spiels, Satzwetten und genaues Ergebnis des ersten Satzes.

Wetten stehen ferner auf das Folgende zur Verfügung: zum Beispiel:

American Football, Baseball, Boxen, Radfahren, Formel Eins, Handball, Motorradrennen. Für genauere Informationen betrachten sie unsere allgemeinen Regeln oder sprechen Sie mit einem Mitarbeiter, der gern bereit sein wird, Ihnen weiterzuhelfen.

# Supergoal

## Höchstgewinn = 1,000,000€

### 1. Erster Torschütze

Sagen Sie voraus wer das erste Tor innerhalb der ersten 90 Minuten Spielzeit schießen wird. Eigentore gelten nicht.

*So wird es gespielt:*

Tragen Sie den gewählten Spieler-Code ein, gefolgt von der Kürzel – f

(z.B. 1546-f).

Anmerkung: Für dieses Spiel ist die Eintragung des Spieler-Code ausreichend.

### 2. Letzter Torschütze

Sagen Sie voraus wer das letzte Tor innerhalb der ersten 90 Minuten Spielzeit schießen wird. Eigentore gelten nicht.

*So wird es gespielt:*

Tragen Sie den gewählten Spieler-Code ein, gefolgt von der Kürzel – l

(z.B. 1546-l).

### 3. Torschütze

Sagen Sie voraus wer wenigstens ein Tor innerhalb der ersten 90 Minuten Spielzeit schießen wird. Eigentore gelten nicht.

*So wird es gespielt:*

Tragen Sie den gewählten Spieler-Code ein, gefolgt von der Kürzel – s

(z.B. 1546-s).

### 4. Zweifacher Torschütze

Sagen Sie voraus wer wenigstens zwei Tore innerhalb der ersten 90 Minuten Spielzeit schießen wird. Eigentore gelten nicht.

*So wird es gespielt:*

Tragen Sie den gewählten Spieler-Code ein, gefolgt von den Kürzel – ss

(z.B. 1546-ss).

Anmerkung: Die Reihenfolge der Tore ist egal.

### 5. Supergoal Erster

**(= Erster Torschütze + Genaues Ergebnis)**

Sagen Sie voraus wer das erste Tor innerhalb der ersten 90 Minuten Spielzeit schießen wird. Eigentore gelten nicht.

Sagen Sie das genaue Ergebnis des Spiels am Ende der ersten 90 Minuten Spielzeit voraus. Eigentore gelten nicht.

*So wird es gespielt:*

Tragen Sie den gewählten Spieler-Code ein, gefolgt von der Kürzel – f und das Ergebnis

(z.B. 1546-f20).

### 6. Supergoal Letzter

**(= Letzter Torschütze + Genaues Ergebnis)**

Sagen Sie voraus wer das letzte Tor innerhalb der ersten 90 Minuten Spielzeit schießen wird. Eigentore gelten nicht.

Sagen Sie das genaue Ergebnis des Spiels am Ende der ersten 90 Minuten Spielzeit voraus. Eigentore gelten nicht.

*So wird es gespielt:*

Tragen Sie den gewählten Spieler-Code ein, gefolgt von der Kürzel – l und das Ergebnis

(z.B. 1546-l20).

## Verschiedene Wettarten

Mit Stanleybet können verschiedene Wettarten ausgewählt werden, welche die Wahrscheinlichkeit erhöhen, einen Gewinn zu sichern.

## Multi-Tip

Multi-Tip: Diese Wettart ermöglicht es, dass mehr als eine Auswahl für eine bestimmte Wettveranstaltung ausgewählt wird (abhängig von der Anzahl möglicher Tipps, die für den gewählten Markt zur Verfügung stehen).

Veranstaltung					
<u>Nummer</u>	<u>Beschreibung &amp; Annahmeschluss</u>	<u>1</u>	<u>X</u>	<u>2</u>	
2367	Bayem Munich - Werder Bremen	08/05/04 14.25	1.90	3.20	3.40

In diesem Beispiel einer 20€ Wette sind zwei Tipps für den Endstand gewählt worden (2367-X,2+20): Tip X (ein Unentschieden) und Tip 2 (ein Gewinn von Werder Bremen). Deshalb wird der Gesamteinsatz von 20€ in zwei Einzeleinheiten (2 x 10€) unterteilt und wenn der Endstand ein Sieg von Werder Bremen ist, werden Gewinne durch Multiplizieren des Einheitseinsatzes (10€) mit der relevanten Wettquote (3.40) berechnet und der potentielle Gewinn würde 34.00€ (einschließlich des Einsatzes) betragen. Wenn der Endstand ein Unentschieden ist, zeigt die gleiche Berechnung, dass der potentielle Gewinn 32.00€ einschließlich des Einsatzes (10€ x 3.20) wäre.

Mehrere Multi-Tipps (bis zu einem Maximum von 99) können auf einem Wettschein getippt werden, und Multi-Tipps können mit den normalen Tipps und Systemen kombiniert werden..

In dem folgenden Beispiel einer 20€ Wette ist dargestellt, dass, wenn zwei Multi-Tipps mit zwei anderen Auswahlen getippt werden, die Gesamtanzahl von Kombinationen  $2 \times 2 = 4$  ist. Der Gesamteinsatz von 20€ wird in vier Einzeleinheiten (4 x 5€) unterteilt.

<u>Nummer</u>	<u>Beschreibung &amp; Annahmeschluss</u>	<u>1</u>	<u>X</u>	<u>2</u>	
2368	Celta Vigo - Barcelona	09/05/04 16.55	3.40	3.30	1.85
2927	Hannover - Frankfurt	08/05/04 14.25	1.85	3.40	3.30
3076	PSV Eindhoven - Den Haag	08/05/04 18.55	1.30	4.30	7.50
2752	Bastia - Strassburg	09/05/04 19.40	2.00	2.90	3.40

	<u>Auswahlen</u>	<u>Ergebnis</u>
Celta Vigo - Barcelona	X2 3.30 1.85	1-1
Hannover - Frankfurt	1X 1.85 3.40	2-0
PSV Eindhoven	1 1.30	4-1
Strasbourg	2 3.40	1-2

**Eine Aufschlüsselung der 4 Kombinationen ist:**

**Unentschieden, Hannover, PSV Eindhoven, Strassburg, Barcelona, Hannover, PSV Eindhoven, Strassburg, Unentschieden, Unentschieden, PSV Eindhoven, Strassburg, Barcelona, Unentschieden, PSV Eindhoven, Strassburg.**

In dem obigen Beispiel würden die Gewinne durch Multiplizieren der Wettquoten der Tipps in der Gewinnkombination mit dem Einheitseinsatz berechnet werden.

$$3.30 \times 1.85 \times 1.30 \times 3.40 \times 5\text{€} = 134.90\text{€}$$

**Anmerkung: Wenn Multi-Tipps ausgewählt werden, vergessen Sie nicht das Komma einzufügen!**

## Systemwetten

Bei dieser Wettart ist es möglich, aus 2 bis 99 Veranstaltungen auszuwählen.

Der Computer berechnet die potentiellen Gewinne gemäß dem gewählten System. Der Computer berechnet automatisch die Gesamtanzahl von Kombinationen, die in der angeforderten Systemwette enthalten sind. Er wird den Gesamteinsatz durch die Anzahl von Kombinationen teilen, um einen Einheitseinsatz zu erzeugen, der dann mit der Wettquote jeder Gewinnkombination multipliziert wird.

In dem folgenden Beispiel gibt es für das System '3 aus 5' 10 Kombinationen. Der Computer unterteilt den Gesamteinsatz von 100€ in 10 Einzeleinheiten, d.h. Kombinationen von 10€ (10 x 10€), wonach die Wettquote der Auswahlen innerhalb einer Kombination mit dem Einheitseinsatz multipliziert und die Gewinne gemäß der Kombination berechnet werden.

Zum Beispiel:

### English Premiership – Wochenendliste

Nummer	Beschreibung & Annahmeschluss	1	X	2
1031	Man Utd - Chelsea 08/05/04 12.25	2.25	3.15	2.70
1032	Middlesboro - Man City 08/05/04 14.55	2.00	3.20	3.10
1033	Southampton - Aston Villa 08/05/04 14.55	2.70	3.25	2.20
1034	Tottenham - Blackburn 08/05/04 14.55	2.20	3.20	2.70
1035	Everton - Bolton 08/05/04 14.55	2.25	3.05	2.75
1036	Leeds - Charlton 08/05/04 14.55	2.35	3.25	2.50
1037	Leicester - Portsmouth 08/05/04 14.55	2.35	3.10	2.60
1038	Birmingham - Liverpool 08/05/04 17.30	3.00	3.30	2.00
1039	Newcastle - Wolves 09/05/04 14.55	1.25	4.75	8.00
1040	Fulham - Arsenal 08/05/04 16.00	4.30	3.20	1.70

### Ergebnisse

Man Utd - Chelsea	1-1
Southampton - Aston Villa	1-1
Everton - Bolton	1-2
Newcastle - Wolves	1-1
Fulham - Arsenal	0-1

Daher würde die Wette wie folgt eingetragen werden:

**1031-1**  
**1033-X**  
**1035-2**  
**1039-1**  
**1040-2 +100\*3**

**Eine Aufschlüsselung der 10 Kombinationen ist:-**

Man Utd, Unentschieden, Bolton	Man Utd, Newcastle, Arsenal
Man Utd, Unentschieden, Newcastle	Unentschieden, Bolton, Newcastle
Man Utd, Unentschieden, Arsenal	Unentschieden, Bolton, Arsenal
Man Utd, Bolton, Newcastle	Unentschieden, Newcastle, Arsenal
Man Utd, Bolton, Arsenal	Bolton, Newcastle, Arsenal

Daher würden in dem obigen Beispiel die Gewinne wie folgt sein:

$$3.25 \times 2.75 \times 1.70 \times 10€ = 151.90€$$

## Kombinationstabelle

Nr.	Jegl. 2	Jegl. 3	Jegl. 4	Jegl. 5	Jegl. 6	Jegl. 7	Jegl. 8	Jegl. 9	Jegl. 10
1									
2	1								
3	3	1							
4	6	4	1						
5	10	10	5	1					
6	15	20	15	6	1				
7	21	35	35	21	7	1			
8	28	56	70	56	28	8	1		
9	36	84	126	126	84	36	9	1	
10	45	120	210	252	210	120	45	10	1
11	55	165	330	462	462	330	165	55	11
12	66	220	495	792	924	792	495	220	66
13	78	286	715	1287	1716	1716	1287	715	286
14	91	364	1001	2002	3003	3432	3003	2002	1001
15	105	455	1365	3003	5005	6435	6435	5005	3003
16	120	560	1820	4368	8008	11440	12870	11440	8008
17	136	680	2380	6188	12376	19448	24310	24310	19448
18	153	816	3060	8568	18564	31824	43758	48620	43758
19	171	969	3876	11628	27132	50388	75582	92378	92378
20	190	1140	4845	15504	38760	77520	125970	167960	184756

## Systemwetten Vollkombination und Teilkombination

Diese Wettart stellt einfach mehrere Systemwetten dar, die auf einem einzelnen Wettschein abgeschlossen werden. In diesem Beispiel sind jegliche 3 aus 5, jegliche 4 aus 5 und alle 5 aus 5 ausgewählt worden und alle diese Kombinationen sind auf diesem einzelnen Wettschein getippt worden.

Zum Beispiel:

### La Liga - Wochenendliste

Nummer	Beschreibung & Annahmeschluss	1	X	2
1674	Ath Bilbao - Albacete 09/05/04 16.55	1.55	3.40	5.00
1675	Real Zaragoza - Osasuna 09/05/04 16.55	2.25	3.10	2.70
1676	Racing Santander - Atl Madrid 09/05/04 16.55	2.35	3.10	2.60
1677	Celta Vigo - Barcelona 09/05/04 16.55	3.40	3.30	1.85
1678	Espanyol - Dep La Coruna 09/05/04 16.55	2.30	3.35	2.50
1679	Real Madrid - Mallorca 09/05/04 16.55	1.35	4.00	7.00
1680	Malaga - Murcia 09/05/04 16.55	1.35	4.00	7.00
1681	Valladolid - Real Sociedad 09/05/04 16.55	2.25	3.00	2.80
1682	Villareal - Real Bets 09/05/04 16.55	2.10	3.10	3.00
1683	Sevilla - Valencia 09/05/04 16.55	3.30	2.80	2.10

Diese Wette würde wie folgt eingetragen werden:

**1676-X**  
**1677-2**  
**1679-1**  
**1680-1**  
**1682-1 +160\*3,4,5**

Wenn bei einer Systemwette '3 aus 5' 4 Ergebnisse richtig getippt werden, gibt es 4 Gewinnkombinationen, aber in dem Wettsystem '3,4 und 5 aus 5' Vollkombination gibt es 5 Gewinnkombinationen (wie auf Seite 20 umrissen ist).

Dies liegt darin begründet, dass 4 Kombinationen in dem System 3 aus 5 und 1 Kombination in dem System 4 aus 5 vorhergesagt werden.

Gleichermaßen, wenn alle 5 Ergebnisse richtig getippt wurden, gibt es 16 mögliche Gewinnkombinationen (10 in dem System 3 aus 5, 5 in dem System 4 aus 5 und 1 in dem System 5 aus 5).

Wählen des Teilkombinationssystems ermöglicht Ausschluss einiger der möglichen Kombinationen: Zum Beispiel können nur 3 aus 5, und 5 aus 5 auf

einem Wettschein getippt werden.

## Systemwetten mit Banken und Multibanken

BANKEN sind Tipps, die der Kunde seiner Meinung nach sicher richtig tippt. Diese werden in BANK gesetzt und die restlichen Veranstaltungen werden gemäß dem gewählten System getippt.

### La Liga – Wochenendliste

Code	Beschreibung & Annahmeschluss	1	X	2
1674	Ath Bilbao - Albacete 09/05/04 16.55	1.55	3.40	5.00
1675	Real Zaragoza - Osasuna 09/05/04 16.55	2.25	3.10	2.70
1676	Racing Santander - Atl Madrid 09/05/04 16.55	2.35	3.10	2.60
1677	Celta Vigo - Barcelona 09/05/04 16.55	3.40	3.30	1.85
1678	Espanyol - Dep La Conuna 09/05/04 16.55	2.30	3.35	2.50
1679	Real Madrid - Mallorca 09/05/04 16.55	1.35	4.00	7.00
1680	Malaga - Murcia 09/05/04 16.55	1.35	4.00	7.00
1681	Valladolid - Real Sociedad 09/05/04 16.55	2.25	3.00	2.80
1682	Villareal - Real Betis 09/05/04 16.55	2.10	3.10	3.00
1683	Sevilla - Valencia 09/05/04 16.55	3.30	2.80	2.10

In dem obigen Beispiel ist eine Veranstaltung in BANK (Real Madrid) gesetzt worden. Deshalb besteht die Wette, anstatt jegliche 3 aus 5, was 10 Kombinationen ergeben würde (wie gemäß der vorhergehenden Systemwette), nur aus 4 Kombinationen.

Diese Wette würde wie folgt eingetragen werden:

**\*1679-1**

**1676-X**

**1677-2**

**1680-1**

**1682-1+40\*3**

Wenn der Wetzettel ausgefüllt wird, sollte die in Bank gesetzte Auswahl mit einem Sternchen markiert werden.

In diesem Beispiel: **\*1679-1**.

In dem Fall, dass eine in Bank gesetzte Auswahl nicht richtig getippt wurde, gilt die Wette als verloren, ungeachtet dessen, wie viele der restlichen Auswahlen richtig getippt wurden.

# Lotto

## Wetten mit LOTTO International

**Haben Sie Lust, auf etwas anderes zu wetten?**

**Mit 7 internationalen Lotterien und Fantastischen Potentiellen Gewinnchancen könnte Lotto International Ihre Glückszahl werden!**

Bei Stanleybet stehen Wetten anhand der in Lotterien gezogenen Zahlen zur Verfügung :

	Ohne Zusatzzahl	Mit Zusatzzahl
<b>IRLAND</b> Mittwochs und Samstags	6 / 42	7 / 42
<b>SCHWEIZ</b> Mittwochs und Samstags	6 / 45	7 / 45
<b>SPANIEN</b> Montag-Samstag	6 / 49	7 / 49
<b>ITALIEN</b> Mittwochs und Samstags	6 / 49	7 / 49
<b>ÖSTERREICH</b> Mittwochs und Samstags	6 / 90	7 / 90
<b>HONG KONG</b> Dienstags, Donnerstags und Samstags (Samstags-ziehungen variabel)	6 / 49	7 / 49
<b>FRANKREICH</b> Mittwochs und Samstags	6 / 49	7 / 49

Zum Abschließen von Wetten mit feststehenden Gewinnquoten auf Lottozahlen kann eine der folgenden drei Wettarten gewählt werden. Die Vorgehensweise ist die gleiche für alle Lotterien, wobei die Unterschiede in den Gewinnquoten und darin liegen, wie viele Zahlen in der Ziehung verwendet werden.

## Typ 1 – Gerade Linie

Zum Gewinnen bei diesem Wetttyp, müssen alle in einer Reihe eingetragenen Zahlen richtig (gezogen) sein.

**Die folgenden Optionen können gewählt werden:**

- Einser (Setzen auf 1 zu ziehende Zahl)
- Zweier (Setzen auf 2 zu ziehende Zahlen)
- Dreier (Setzen auf 3 zu ziehende Zahlen)
- Vierer (Setzen auf 4 zu ziehende Zahlen)
- Fünfer (Setzen auf 5 zu ziehende Zahlen)

Wenn die Gewinnwahrscheinlichkeit mit einer Wette gerader Linie zu klein erscheint, dann ist eine "System" -Wette eine mögliche Alternative. Diese Wette bietet die Gelegenheit, Zahlen in einer Vielzahl von Kombinationen auszuwählen.

## Die "System" – Wette

Geben Sie Zahlen in die Auswahlkästen in der unteren rechten Ecke des Lottowettzettels ein und markieren Sie die minimale Option unter der Überschrift **SYSTEM**. Folglich bedeutet "System" – Wette, dass nicht alle der Auswahlen richtig sein müssen, um zu gewinnen.

Zum Beispiel:

**Ausgewählte Zahlen: 1 2 3 4 5 6**

Kombinieren dieser Zahlen als Zweier und Dreier (35 Wetten) würde einen garantierten Gewinn bedeuten, wenn nur zwei dieser Zahlen richtig vorhergesagt werden. Potentielle Gewinne schießen mit der Anzahl von richtig vorhergesagten Zahlen in die Höhe. Drei richtige Zahlen würden 4 Gewinnkombinationen bedeuten, vier Zahlen würden 10 Gewinnkombinationen bedeuten, fünf richtige Zahlen würden 20 Gewinnkombinationen bedeuten, und alle 6 Zahlen richtig würden bedeuten, dass alle 35 Kombinationen richtig getippt wurden.

## Type 2 – Vollständige Zahlenkombinationswette

### 15 Zweier

1	1 2	11	3 5
2	1 3	12	3 6
3	1 4	13	4 5
4	1 5	14	4 6
5	1 6	15	5 6
6	2 3		
7	2 4		
8	2 5		
9	2 6		
10	3 4		

### 20 Dreier

1	1 2 3	11	4 5 6
2	1 2 4	12	1 3 4
3	1 2 5	13	1 3 5
4	1 2 6	14	1 3 6
5	2 3 4	15	1 4 5
6	2 3 5	16	1 4 6
7	2 3 6	17	1 5 6
8	3 4 5	18	2 4 5
9	3 4 6	19	2 4 6
10	3 5 6	20	2 5 6

In dem folgenden Beispiel sind vier Zahlen ( 2, 4, 6, 8), getippt und alle 4 Systeme (1,2,3 und 4 aus 4) ausgewählt worden, was 15 Kombinationen bedeutet.

**Ausgewählte Zahlen:**      2    4    6    8

#### 4 Einser

1	2 1
2	4
3	6
4	8

#### 6 Zweier

2	4
2	2 6
3	2 8
4	4 6
5	4 8
6	6 8

#### 4 Dreier

1	2 4 6
2	2 4 8
3	2 6 8
4	4 6 8

#### 1 Vierer

1	2 4 6 8
---	---------

- das System 1 aus 4 bedeutet, dass nur eine Zahl richtig vorhergesagt werden muss;
- das System 2 aus 4 bedeutet, dass mindestens zwei Zahlen richtig vorhergesagt werden müssen;
- das System 3 aus 4 bedeutet, dass mindestens drei Zahlen richtig vorhergesagt werden müssen;
- das System 4 aus 4 bedeutet, dass alle vier Zahlen richtig vorhergesagt werden müssen.

## Typ 3 – Teilkombinationswette

In dem folgenden Beispiel sind 5 Zahlen getippt worden und das System 3 aus 5 gewählt worden – folglich 10 Kombinationen.

10 € sind gesetzt worden (d. h. 1€ auf jede Kombination).

**Ausgewählte Zahlen:**      **5    10    15    20    25**

### 10 Dreier

1	5	10	15
2	5	10	20
3	5	10	25
4	5	15	20
5	5	15	25
6	5	20	25
7	10	15	20
8	10	15	25
9	10	20	25
10	15	20	25

Zum Abschließen dieser Wette:

- geben Sie die 5 ausgewählten Zahlen in die untere rechte Ecke des Lottowettzettels ein;
- geben Sie die Option 3 aus 5 unter der Überschrift SYSTEM ein;
- geben sie 10€ unter der Überschrift EINSATZ ein.

Das System 3 aus 5 legt fest, dass 3 oder mehr Zahlen richtig vorhergesagt sein müssen und jegliche Gewinne dadurch bestimmt werden, wie viele Zahlen richtig getippt worden sind.

Daher gelten bei einer Ziehung mit 49 Zahlen (wo 6 Zahlen gezogen werden), die folgenden Gewinnchancen:

- **512€** für 3 richtige Zahlen (eine einzelne Gewinnkombination = ein Dreier);
- **2.048€** für 4 richtige Zahlen (vier Kombinationen von jeweils 3 Zahlen = 4 Dreier);
- **5.120€** für alle 5 richtigen Zahlen (zehn Kombinationen von jeweils 3 Zahlen = 10 Dreier).

Zur Vereinfachung wird der Wettzettel deutlich alle 10 möglichen Kombinationen sowie sowohl den Minimalgewinn (Auszahlung für jeden Dreier) als auch den Höchstgewinn zeigen.

Die Ergebnisse der Ziehungen können überprüft werden:

- bei jeder Stanleybet-Agentur
- auf der Website der jeweiligen Lotterien (siehe unten)

**IRLAND** - [www.irish-lottery.net](http://www.irish-lottery.net)

**SCHWEIZ** - [www.loterie.ch](http://www.loterie.ch)

**SPANIEN** - [www.loterias.com](http://www.loterias.com)


**ITALIEN** - [www.sisal.it](http://www.sisal.it)

**ÖSTERREICH** - [www.lottery.co.at](http://www.lottery.co.at)

**HONG KONG** - [www.hkjc.com](http://www.hkjc.com)

**FRANKREICH** - [www.fdjeux.com](http://www.fdjeux.com)

**WELTWEIT** - [www.thelotter.com](http://www.thelotter.com)



**Stanley International Betting Ltd.**, ist mit über 1000 Wettagenturen ein führender europäischer Anbieter von Sportwetten und seit 50 Jahren erfolgreich im Wettgeschäft tätig. **SIB** bietet Wetten für alle etablierten nationalen und internationalen Sportereignisse, u.a. Fußball, Eishockey, Basketball, Motorsport, Boxen, Tennis und Handball an.

Kontakt: [www.stanleybet.de](http://www.stanleybet.de) [info@stanleybet.de](mailto:info@stanleybet.de)

**Stanley International Betting**