



Stanleybet Malta Ltd. (SM) - Allgemeine Richtlinien Für Datenübertragungscener (CTD) in Deutschland

1. Die folgenden Richtlinien treten zum **10.01.2011** in Kraft und regeln die gesamten durch SM angenommenen Wettannahmen ohne Rücksicht darauf, ob der Kunde die Richtlinien zur Kenntnis genommen hat oder nicht. In dem Fall eines Konflikts wird SM alles versuchen, die Kundenbeschwerde direkt mit dem Kunden zu regeln. Sollte jedoch der Konflikt auf diesem Wege nicht geregelt werden können, dann sollten Kunden die Beschwerde per Email complaints@lga.org.mt an die staatliche Lotterie und Glücksspielbehörde in Malta richten.

SM-Kunden sollten die folgenden Richtlinien vor Annahme durchlesen und zur Kenntnis nehmen. Der Besitz eines von SM ausgestelltten und quittierten Wettscheins hat die auf dem Schein stehenden Angaben zum Gegenstand und bedeutet, dass diese Vorschriften, die ausgehängt sind und im CTD eingesehen werden können, vom Kunden bestätigt und angenommen werden.

2. Es ist verboten, Wetten von Kunden im Alter von unter 18 Jahren anzunehmen.

3. Eine Wette gilt nicht als angenommen, bevor über sie nicht ein nach den Richtlinien von SM gültiger Wettschein ausgestellt worden ist. SM behält sich das Recht vor, eine Wette zum Zeitpunkt, in dem sie angeboten wird, ganz oder teilweise abzulehnen.

Die über SM eingereichten Wetten werden nur nach Überprüfung entsprechend dem anerkannten, allgemeinen SM-Wettverfahren angenommen. Außer mit ausdrücklicher SM-Genehmigung ist keine andere Form zugelassen. Ferner sind nur Wetten gültig, die vom Computer-Protokoll des CTD (unter der Kontrolle der Hauptverwaltung in Malta) erfasst und unter Ausschluss aller anderen Angebote angenommen werden. Der Kunde hat nachzuprüfen, dass der Computerausdruck auf dem Wettschein mit der in Auftrag gegebenen Wette übereinstimmt. Wenn dies nicht der Fall ist, hat der Kunde nach Ausdruck des Wettscheins 5 Minuten Zeit, um diese Wette zu stornieren. Wenn eine Wette allerdings innerhalb der 5 Minuten vor der Startzeit des Ereignisses gesetzt wurde, muss die Stornierung vor dem Beginn des Ereignisses beantragt und durchgeführt werden.

4. Der normale Geschäftsbetrieb des CTD ist auf die übliche Geschäftszeit beschränkt, die mit SM vereinbart worden ist. SM behält sich das Recht vor, einen außerhalb der CDT-Geschäftszeit vorgenommenen Einsatz selbst nach Annahme durch den Computer und Ausdruck des quittierten Scheins rückgängig zu machen.

5. Für die Auszahlung von Gewinnen muss der quittierte Originalwettschein mit dem **WINCODE** von 6 Ziffern vorgelegt werden, mit welchem der CTD-Computer die Auszahlung genehmigen kann. Die Auszahlungsverfahren richten sich nach den jeweils aktuellen Vorgaben der SM.

6. SM behält sich das Recht vor, jede vom SM-Netzwerk erfasste Wette / Auswahl für null und nichtig zu erklären, die vom CTD nach Beginn der einschlägigen Sportveranstaltung übertragen wird und auf die sich diese Wette / Auswahl bezieht; die einzige Ausnahme ist Livewetten (Wette im Spiel).

7. Als Datum und Zeit des Beginns einer Veranstaltung gelten der tatsächliche Starttermin und -zeitpunkt der Veranstaltung und nicht der in den SM-Computer eingegebene Ablauftermin und -zeitpunkt. Wenn der in den SM-Computer eingegebene Ablauftermin und -zeitpunkt daher (infolge eines Irrtums oder aus anderen Gründen) nach dem tatsächlichen Veranstaltungsdatum und -zeitpunkt liegen und die Veranstaltung entweder im Gang oder zu Ende ist, müssen alle Auswahlen in Bezug auf diese Veranstaltung rückgängig gemacht und die Einsätze rückerstattet werden, die einzige Ausnahme ist Livewetten (Wette im Spiel).

8. Wenn eine Wette aus mehreren Auswahlen besteht und eine oder mehrere der betroffenen Veranstaltungen bereits im Gang oder zum Zeitpunkt ihres Eingangs im SM-Netz zu Ende sind, hat bzw. haben die Auswahl / en eine Quote von 1,00. Die übrigen Auswahlen bleiben gültig und sind als gültig zu behandeln, sofern die Auswahlen die Mindestvoraussetzungen einer gültigen Wette erfüllen.

Beispiel 1

Einsatz €100 Anforderung 5

Anderlecht
Club Bruges
PSV Eindhoven
Man Utd
Ajax

Wenn das Spiel zwischen Man Utd und Ajax zu dem Zeitpunkt, an dem SM die Wette annahm, bereits in Gang gewesen wäre, würde die Wette als Anforderung 3 zu 100,00 Euro behandelt, um mit einer Quote von 1,00 für Man Utd und Ajax abgerechnet zu werden.

Beispiel 2

Einsatz €200 Anforderung 3

Frankfurt

Pisa

Oviedo

Wenn Frankfurt zu dem Zeitpunkt der Wettannahme durch SM bereits gespielt hätte, dann wäre die Wette völlig ungültig, sofern einer Anforderung 2 in Bezug auf Pisa und Oviedo nicht zugelassen wird.

9. Die von SM validierten Wetten werden alle im allgemeinen Archiv sowie aus Sicherheitsgründen in einem zweiten Archiv, dem „Sicherheitsarchiv“, protokolliert.

Der Gewinn wird zu den am Annahmezeitpunkt der Wette angegebenen Quoten ausgerechnet. Zur Gewinnkalkulation wird einzig der Inhalt des quittierten Wetscheins angewendet, der im Archiv in der SM-Hauptniederlassung protokolliert ist. Falls ein quittierter Schein andere Angaben aufweist, als im Archiv der Hauptniederlassung gespeichert sind, behält sich SM das Recht vor, ausschließlich die Daten ihres Sicherheitsarchivs für gültig zu halten.

10. Der Computer bestimmt die pro Veranstaltung gestattete Mindestanzahl von Auswahlen, den pro Kombination gestatteten Höchsteinsatz sowie alle sonstigen Einschränkungen.

Das CTD hat die Verantwortung, für die Erfüllung dieser Erfordernisse zu sorgen.

11. Wenn das CTD zu Wetten aufgefordert wird, die eine oder mehrere festgelegte Grenzen (Limits) überschreiten, wird ein Verfahren aktiviert werden müssen, um eine spezifische Genehmigung für die Annahme solcher Wetten nach den jeweils aktuellen Richtlinien und Verfahren der SM zu beantragen.

12. Zusammenhängende Möglichkeiten (logisch verbundene Auswahlen), wie z.B. ein Italien Sieg von 2-0 sowie ein italienischer HT- und FT-Sieg, werden nur als Einzelwette angenommen, und der Einsatz einer Einzelwette wird, sofern er irrtümlich für eine Akkumulationswette akzeptiert wurde, jeder angeführten Möglichkeit entsprechend zu gleichen Teilen aufgeteilt. Diese Regel hat eine Ausnahme, und zwar Erster oder Letzter Torschütze / Doppelwetten – richtiges Ergebnis (Supergoal), sofern eine bestimmte kombinierte Quote angegeben wird.

13. SM bestimmt den Höchstgewinn aller Wetten, der u. U. niedriger als der vom Computer ausgerechnete Gewinn ist, so dass der Kunde für den entsprechenden Wetteinsatz verantwortlich ist. Wir bitten zu beachten, dass Auszahlungen auf die folgenden Höchstbeträge beschränkt sind.

SUPERGOAL

€1.000.000

Alle Wetten müssen Auswahlen ausschließlich aus der Supergoal-Familie beinhalten und mindestens eine reine Supergoal-Auswahl beinhalten (eine Auswahl die den ersten oder letzten Torschützen und das richtige Endergebnis voraussagt). Die Supergoal-Familie besteht aus Supergoal, erster / letzter Torschütze des Spieles, Torschütze und zweifacher Torschütze

FUSSBALL ALLGEMEIN:

€100.000

1X2

Richtiges Ergebnis

Doppelchance

Halbzeit / Enstand

Langzeitwetten, die reine Auswahlen von Belgien 1, Frankreich 1, England Premiership, Deutschland 1, Holland 1, Italien Serie A, Portugal 1, Spanien 1, Champions League Langzeitwetten, Europa Liga Langzeitwetten, European Championship und World Cup enthalten

FUSSBALL MIT

€25.000

Langzeitwetten, die Auswahlen ausser den obengenannten Veranstaltungen (in Fussball Allgemein Langzeitwetten) enthalten

Handicap

Zeitpunkt des ersten Tores

Unter & Über Wetten

Anzahl der Tore (z.B. Multigoal und gesamte Toranzahl-Wetten)

Erster / Letzter Torschütze des Spiels

Torschütze & zweifacher Torschütze

Erste Halbzeit

Zweite Halbzeit

Trifft / Trifft nicht

Qualifizierung für die nächste Runde

Wer schießt das erste Tor?

Richtige Torzahl erste Halbzeit

Spielverlauf (Welche Mannschaft trifft zuerst und wie endet das Spiel?)

In welcher Halbzeit fallen die meisten Tore?

Gerade / Ungerade Zahl von Toren

Geh und schiese ein Tor (Beide Mannschaften treffen / Eine oder keine Mannschaft trifft)

Anzahl der Ecken

Erste Karte

Kartenpunkte

Voraussage Sieger / Zweiter

AUSSCHLIESSLICHE SPORTWETTEN €25.000
IN BEZUG AUF

Tennis
Basketball
Golf
Formel 1 (Ausgenommen Klassifiziert / Nicht klassifiziert)
American Football

FORMEL 1 KLASSIFIZIERT / NICHT KLASSIFIZIERT €10.000

WETTEN MIT AUSWAHL ANDERER SPORTARTEN €15.000
ODER NICHT-SPORT VERANSTALTUNGEN

Wenn ein quittierter Schein eine Auswahl von verschiedenen Sportarten und / oder verschiedenen Spielen eines Sports aufweist, dann ist eine Auszahlung für die gesamte Wette auf den niedrigeren Höchstbetrag beschränkt.

Beispiel

Für eine Wette auf 3 Tennismatches und 1 „Formel 1 Klassifiziert / Nicht klassifiziert“ Spielauswahl wäre z. B. auf einen Höchstbetrag von 10.000 Euro beschränkt, d.h. auf den Höchstbetrag für „Formel 1 Klassifiziert / Nicht klassifiziert“.

Alle in diesen Wettregeln aufgeführten höchstmöglichen Auszahlungen gelten für jeden einzelnen Kunden, oder jede Gruppe von Kunden, die gemeinschaftlich handeln, und die gleichen Auswahlen mehrfach abschließen – auch wenn dies in einer Reihe von Wetten zu unterschiedlichen Quoten, über mehrere Tag und der Nutzung verschiedener CTD's geschieht. Sollten wir Grund zu der Annahme haben, dass Wetten auf diese Art und Weise gesetzt wurden, wird die Auszahlung aller dieser Wetten addiert und auf eine einzige höchstmögliche Auszahlung wie oben beschrieben begrenzt.

14. Bei Druckfehlern, Irrtümern auf quittierten Scheinen oder offensichtlichen Fehlern bei der Dateneingabe in den SM-Computer behält sich SM das Recht vor, die betroffene Wette entweder rückgängig zu machen oder nach eigenem Ermessen zu den richtigen Quoten abzuwickeln, selbst wenn der Fehler erst nach Veranstaltungsende festgestellt wird. Die rückgängig gemachte Wette ist auf Wunsch des Kunden dann rückzahlbar.

15. SM behält sich das Recht vor, unklare Einzelwetten oder Gruppen von Wetten für ungültig zu halten, selbst wenn sie bereits vom CTD-Computer angenommen worden sind und der Kunde einen quittierten Schein besitzt. Die rückgängig gemachte Wette ist auf Wunsch des Kunden dann rückzahlbar.

16. Falls ein Spiel, eine Veranstaltung oder ein Rennen verdächtig oder regelwidrig sein sollte, behält sich SM das Recht vor, Auszahlungen auf die entsprechende Auswahl für nichtig zu erklären oder auszusetzen bis das

Ergebnis einer Untersuchung durch die zuständige offizielle Körperschaft vorliegt.

17. Eine Beschwerde mit genauer Begründung muss bei der SM-Verwaltung höchstens 30 Tage nach Ende der diesbezüglichen Sportveranstaltung vorliegen.

18. Die Rückerstattung und Stornierung einer Wette, unter Ausschluss von ungültigen Spielen oder Auswahlen, können einzig unter folgenden Umständen angefordert werden:

- Die Wette ist infolge eines Computerirrtums im CTD nicht registriert worden.
- Der Drucker hat keinen quittierten Schein ausgedruckt.
- Bei der Eingabe der Wett auswahlen oder des Wetteinsatzes ist ein Fehler gemacht worden.

Wenn die Stornierung mehr als 5 Minuten nach der Platzierung der Wette angefordert wird, muss die Anfrage via Email oder Fax in der Hauptverwaltung von SM eingegangen sein, bevor die erste Veranstaltung für diese Wette begonnen hat.

19. SM wird von Zeit zu Zeit weitere Regelungen veröffentlichen und bekannt geben, die von diesen Richtlinien nicht erfasst sind.

SONDERREGELUNGEN – ALLGEMEINE SPEZIFIKATIONEN

Tote Rennen

Falls aus einer Veranstaltung mehrere gleichrangige Sieger hervorgehen, aber nur ein Sieger berücksichtigt wurde, sind die Regelungen über **TOTE RENNEN** anzuwenden. Bei einem toten Rennen treffen zwei oder mehr Teilnehmer gleichzeitig im Ziel ein. Bei der Auswahl eines Toten Rennens geht man dann von einem halben Sieger und halben Verlierer aus, so dass die Wette zu den vollständigen Quoten auf Grund des halben Einsatzes abgerechnet wird. Wenn ein totes Rennen drei Sieger hat, geht man von einem Drittel der Auswahl bzw. einem Zweidrittelverlierer aus, und die Abrechnung wird zu den vollständigen Quoten mit einem Drittel des Einsatzes vorgenommen.

Berichtigte Ergebnisse

Die Ergebnisse sollen die auf dem Platz oder Siegerpodest erzielten Ergebnisse bedeuten. Anschließende Untersuchungen durch das / die relevante / n Sportorgan / e werden für Abrechnungszwecke berücksichtigt, aber eine Untersuchung am folgenden Tag oder später wird außer Acht gelassen (vgl. **Formel 1** für Ausnahmen).

Beispiel

Die 6. Etappe der Tour De France wurde in 1999 mit Steels an erster Stelle und Cipollini an zweiter Stelle abgeschlossen. Es fand eine sofortige Untersuchung statt, und Steels verlor den ersten Platz wegen Rempelns, sodass Cipollini den ersten Platz erhielt und für Abrechnungszwecke der Sieger war. Hätte die Untersuchung am nächsten Tag stattgefunden, dann wäre Steels bei der Abrechnung für den Sieger gehalten worden. Untersuchungen müssen in der Regel daher an dem Tag stattfinden, an dem die Veranstaltung abgeschlossen ist, um bei der Abrechnung berücksichtigt zu werden.

Anderer Austragungsort

Falls SM nicht rechtzeitig bis zur Bekanntgabe von Match-Quoten über einen Wechsel des Austragungsorts in Kenntnis gesetzt oder dieser Wechsel bis dahin nicht veröffentlicht wird, sodass die Wetten zu den veröffentlichten Quoten angenommen werden, dann bleiben diese Wetten gültig, sofern nicht zum gegnerischen Platz gewechselt wird. In diesem Fall kann die Auswahl für dieses Match rückgängig gemacht werden und der Kunde eine Rückerstattung verlangen. Sollte eine Wette sowohl diese Veranstaltung als auch andere betreffen, dann ist der vom Platzwechsel betroffene Teil der Wette zu einer Quote von 1,00 abzurechnen.

Absagen und Abmeldungen – Gruppenwetten

Gruppenwetten, wird ein Spieler nach Annahme der Wette, aber vor dem Start des besagten Turniers oder Rennens abgemeldet, dann sind von der vor der Bildung eines neuen Markts eingenommenen Quote Abzüge aus den Gewinnen aller betroffenen Wetten entsprechend der folgenden Skala vorzunehmen:

1.11 oder niedriger	90 %
1.12 bis 1.18	85 %
1.19 bis 1.25	80 %
1.26 bis 1.30	75 %
1.31 bis 1.40	70 %
1.41 bis 1.55	65 %
1.56 bis 1.60	60 %
1.61 bis 1.80	55 %
1.81 bis 1.95	50 %
1.96 bis 2.20	45 %
2.21 bis 2.50	40 %
2.51 bis 2.75	35 %
2.76 bis 3.30	30 %
3.31 bis 4.00	25 %
4.01 bis 5.00	20 %
5.01 bis 6.50	15 %
6.51 bis 10.00	10 %
10.01 bis 15	5 %
über 15.00	kein Abzug

Falls zwei oder mehr Teilnehmer abgemeldet werden, ist der Abzug auf insgesamt 75 % beschränkt.

Die vorstehenden Abzüge gelten auch für Pferderennwetten, die am Vortag des Rennens in der Zeit zwischen 10.00 Uhr morgens bis zum Start des Rennens abgeschlossen werden, wenn eine Quote bestimmt worden ist und danach ein oder mehrere Pferde abgemeldet werden.

Streitigkeiten

Bei Streitigkeiten über den Ausgang oder das Ergebnis einer Veranstaltung ist die Abrechnung aufgrund der offiziellen Internet-Seite der Veranstaltung / Liga vorzunehmen. Falls diese Quelle zu weiteren Kontroversen führt, ist das offizielle Kontrollorgan um eine offizielle Klärung der Sache zu bitten.

Wettangebot In Papierform

Bezüglich jeglicher unter Verwendung von schriftlich angebotener Quoten, gelten an Stelle der ggf. auf Standardtabellen angeführten Quoten, z. B. für ein richtiges Spielergebnis oder Trefferzahl / keine Treffer, vorrangig die im CTD Wettangebot angeführten Quoten. Offenkundige Fehler vorbehalten.

SPORT SONDERREGELN

Sonderregeln gelten für alle Daten über Sportveranstaltungen mit einer typischen Wettkampfstruktur zwischen zwei Mannschaften (1. und 2. Mannschaft). Dieser Wettkampf liefert am Ende der normalen Spielzeit ein Endergebnis, das ggf. in zwei Zahlen ausgedrückt wird, wobei die erste Zahl das Spielergebnis der 1. Mannschaft und die zweite Zahl das Spielergebnis der zweiten Mannschaft ausdrückt. Die erste Mannschaft steht links und wird immer als die Heimmannschaft betrachtet. Die zweite Mannschaft steht rechts und wird immer als die Gastmannschaft betrachtet. Bei einem Spiel auf einem neutralen Platz wird das Team an der linken Stelle als die Heimmannschaft und das Team an der rechten Stelle als die Gastmannschaft betrachtet. Wenn Unentschieden eine Option ist, dann steht es in der Mitte unter Kategorie X.

Im Falle unzutreffender Terminangaben für Sportveranstaltungen sind alle abgeschlossenen Wetten null und nichtig und werden zu einer Quote von 1,00

Beispiel

Falls das Match von SM versehentlich angeboten wird, selbst wenn kein Veranstaltungstermin feststeht. Ein Tennismatch zwischen Rodick und Federer wird von SM z. B. versehentlich als ein Match zwischen Hewitt und Federer angeführt. Solche Spiele werden in Bezug auf den Gewinn oder Verlust des richtig angeführten Spielers als null und nichtig betrachtet.

Außer bei Fußballspielen, muss bei allen anderen Spielen wie z.B. Basketball oder Eishockey, die gesamte normale Spielzeit vollendet und die von den Funktionären für erforderlich gehaltene Nachspielzeit auf Grund von Verletzungen hinzugefügt werden, damit das Ergebnis gültig ist. Wenn nicht die gesamte normale Spielzeit vollendet wird, ist das Ergebnis ungültig und wird zu einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Für alle anderen Sportveranstaltungen außer Golf und Radrennen gilt Folgendes: Wenn ein Teilnehmer vor Turnierbeginn abmeldet oder ausgeschlossen wird, werden Wetten auf den **direkten Sieger des Turniers** für verloren gehalten (insgesamt, Lauf oder nicht, Spiel oder nicht), deutliche Fehler vorbehalten.

Wetten auf Veranstaltungen, die nichts mit Sport zu tun haben, wie die Oscars, Miss World, Eurovision Song Contest, werden nur als **einzelwetten** angenommen und können nicht mit anderen Veranstaltungen kombiniert werden.

Wenn erforderlich, können verschiedene Sportarten zur einer Mindestanforderung 3 kombiniert werden. Anforderung 3 für zwei Eishockeyspiele kombiniert mit 1 Fußball (min. 3) – Jokerit, TPS und Osters - wäre z. B. annehmbar.

American Football

Das Ergebnis wird durch die Torzahl am Ende des Spiels, ggf. **EINSCHLIESSLICH** einer Verlängerung, bestimmt, außer im Fall von Halbzeitwetten bzw. Wetten für die gesamte Spielzeit, in welchem Fall einzig das Ergebnis am Ende der regulären Zeit zählt.

Eine Wette ist ungültig, wenn das Spiel abgebrochen oder verschoben wird und nicht am folgenden Tag stattfindet, mit Ausnahme einer Wette, wie z. B. First Touchdown Scorer, deren Ausgang bei Abbruch des Spiels bereits feststand.

Leichtathletik

Gesamter Wettkampf oder nicht. Gold-, Silber- und Bronzemedallengewinner nehmen für Wetzwecke die 1. bzw. 2. und 3. Stelle ein. Wenn keine Medaillenverleihung stattfindet, werden Wetten nach dem offiziellen Ergebnis der I.A.A.F. (oder eines ähnlichen Kontrollorgans) unmittelbar nach dem Rennen abgerechnet.

Baseball

Das Ergebnis richtet sich nach dem Spielstand am Ende des Spiels, **EINSCHLIESSLICH** einer Verlängerung. Wenn zwei Mannschaften zwei aufeinander folgende Spiele am gleichen Tag veranstalten sollen, beziehen sich die angegebenen Quoten einzig auf das erste Spiel, und das Ergebnis des ersten Spiels ist die Abrechnungsbasis, während die Punktzahl des zweiten Spiels außer Acht gelassen wird.

Das Spielergebnis steht nach 5 Innings offiziell fest, sofern die Heimmannschaft nicht nach 4,5 Innings in Führung liegt. Wenn ein Spiel 'abgebrochen' oder verschoben wird, wird der Sieger aufgrund des Spielstands nach dem letzten vollständigen Inning entschieden (sofern die Heimmannschaft nicht Unentschieden spielt oder in der unteren Hälfte des Inning die Führung übernimmt, in welchem Fall der Sieger aufgrund des Spielstands an dem Zeitpunkt bestimmt wird, an welchem das Spiel abgebrochen wird.)

Bei verschobenen oder abgesagten Spielen bleibt ein nicht gespieltes oder verschobenes Spiel für Abrechnungszwecke außer Betracht, es sei denn, es wird am darauffolgenden Tag nachgeholt.

Sind sämtliche Wettoptionen für dieses Spiel getätigt worden, werden die Einsätze auf Antrag des Kunden zurückerstattet.

Basketball

Bei Basketball richtet sich das Ergebnis in Bezug auf 1X2-Quoten sowie Unter- / Überwetten nach dem Spielstand am Ende der normalen Spielzeit OHNE Verlängerung, aber bei **Handikap-Quoten** und Gewinnspannen gilt

das endgültige Resultat am Spielende, **EINSCHLIESSLICH** Verlängerung, als Spielergebnis.

Punktewette: Die Wetten werden dahingehend abgerechnet welche Mannschaft zuerst die vorgegebene Anzahl der Punkte erreicht.

Boxen

Im Falle von verschobenen Boxkämpfen bleiben Wetten für eine Frist von 30 Tagen bestehen. Wenn ein Boxer ersetzt wird, sind alle Wetten ungültig, die sich auf diesen Kampf beziehen.

Wetten Nach Runden: Wenn ein Boxer nicht auf den Gong für die nächste Runde reagiert, geht man davon aus, dass sein Gegner den Kampf in der Vorrunde gewonnen hat. Wenn der Kampf aus irgendeinem Grund nicht am Ende aller Runden sondern vorher nach Punkten entschieden wird, werden Wetten auf Grundlage jener Runde abgerechnet, in der der Kampf gestoppt wurde. Wetten auf einen 'Punktsieg' werden nur nach Abschluss der gesamten Runden anerkannt. Für einen Kampf, der unentschieden ausgeht, wird eine Quote angeboten, und in diesem Fall gelten Wetten auf den Sieg des einen oder anderen Boxers als verloren.

Cricket

Matchwetten: Die Wetten werden nach dem offiziellen Ergebnis des Spiels abgerechnet. Wird ein Match offiziell zu einem „Spiel ohne Ergebnis“ erklärt, sind alle auf dieses Spiel getätigten Wetten ungültig. Beim Einfluss externer Faktoren (beispielsweise schlechtem Wetter) werden die Wetten auf der Basis der offiziellen Spiel- oder Ligabestimmungen abgerechnet. Dies gilt auch für Spiele, deren Ergebnis rechnerisch ermittelt wird, beispielsweise durch die *Duckworth-Lewis-Method* (D / L-Methode) oder das *Jayadevan-System* (VJD).

Endet ein Test-Match unentschieden (d.h. jedes Team hat die exakt gleiche Anzahl von Punkten erreicht), so finden die Regeln über Tote Rennen Anwendung und sämtliche getätigten Wetten gelten als verloren. Bei (nationalen und internationalen) Ein-Tages-Spielen werden die Regeln über Tote Rennen angewendet, wenn für ein Unentschieden keine Quote angegeben ist und die offiziellen Spielbestimmungen nicht bestimmen, dass eines der Teams als Sieger anzusehen ist.

Bei Spielen in Knockout-Turnieren gilt die Mannschaft als Sieger, die in die nächste Runde einzieht, auch dann, wenn das Spiel durch Bowl-out geendet hat. Wird ein Match aufgrund von externen Einflüssen aufgegeben, sind sämtliche Wetten auf dieses Spiel ungültig.

Top Runscorer: Wetten auf den Top-Runscorer für ein bestimmtes Spiel beziehen sich nur auf das erste Innings. Gibt ein Batsman auf und zieht seine Innings nicht zusammen, dann bleibt dieses Ergebnis bestehen. Wetten auf Spieler, die nicht in der Startelf sind, sind ungültig. Wetten auf Spieler aus der Startelf sind gültig, gleichgültig ob diese schlagen oder nicht. Sind zwei

Spieler als Top-Batsmen gleichauf, sind die Regeln über Tote Rennen anzuwenden.

Alle Wetten, die sich auf ein Innings beziehen, sind ungültig, wenn aufgrund von äußeren Faktoren (beispielsweise schlechtem Wetter) weniger als 20 Overs (bzw. 10 Overs bei 20 / 20 Spielen) vollständig gespielt werden. Dies gilt, es sei denn eine Mannschaft scheidet aus, oder eine Mannschaft gewinnt in weniger als der Hälfte der vorgesehenen Overs.

Serienwetten: Wird eine Serie aus irgendwelchen Gründen verschoben, bevor die geplante Anzahl der Spiele stattgefunden hat, so ist für Abrechnungszwecke die Mannschaft als Sieger anzusehen, die zu diesem Zeitpunkt vornliegt. Diese Regel ist auch für die Abrechnung von Wetten auf den Top-Runscorer und Top-Wickettaker der Serie anzuwenden. Endet eine Serie unentschieden und ist für diesen Fall kein Preis angegeben, so finden die Regeln über Tote Rennen Anwendung. Wetten auf das richtige Endergebnis der Serie sind ungültig, wenn die angegebene Anzahl der Spiele nicht abgeschlossen wird.

Wetten auf den Top-Batsman oder den Top-Bowler werden nach dem Prinzip „all in play or not“ abgerechnet, d.h. Wetten auf Spieler, die in der Startelf sind, aber nicht schlagen, gelten als verloren.

Radfahren

Vorbehaltlose Wetten: Keine Teilnahme – keine Wette.

Bei Abmeldungen kann ggf. ein Abzug im Sinne der Sonderregeln vorgenommen werden.

Radrennfahrer müssen die Startlinie der jeweiligen Veranstaltung / Etappe überqueren, um als Teilnehmer zu gelten, da die Wetten sonst ungültig sind. Alle Wetten auf eine Tour oder einzelne Etappen werden nach dem offiziellen Ergebnis zum Zeitpunkt der Preisverleihung oder Siegerehrung abgerechnet (Siehe **Sonderregelungen – Allgemeine Spezifikation – Berichtigte Ergebnisse**).

Darts

Matchwetten: Der Spieler, der die nächste Runde erreicht, gilt als Sieger, es sei denn, es hat ein Walkover stattgefunden. In diesem Fall sind alle Matchwetten ungültig.

Satzwetten / Wetten auf das richtige Ergebnis: Sind die für einen Sieg notwendige Anzahl von Sätzen oder Legs nicht gespielt worden, so sind alle Satzwetten / Wetten auf das richtige Ergebnis ungültig.

Futsal

Alle wetten werden am Ende der Regulären Spielzeit abgerechnet. Die Verlängerung zählt nicht.

Golf

Direkte Sieger Wetten: Kein Spieler – keine Wette.

Bei Abmeldungen kann im Sinne der "Sonderregelungen" ggf. ein Abzug vorgenommen werden. Erforderlichenfalls wird der Sieger durch ein Entscheidungsspiel bestimmt. Ein

Spieler gilt als gespielt zu haben, sobald er den Ball vom Tee geschlagen hat. Wenn auf einem Turnier infolge von schlechtem Wetter insgesamt weniger Löcher gespielt werden, sind die nach der letzten vollständigen Runde platzierten Turnierwetten null und nichtig.

Gruppenwetten / Toppspieler Usw: Nichtläufer - keine Wette. Bei Abmeldungen kann im Sinne der "**Sonderregelungen**" ggf. ein Abzug vorgenommen werden. Die Regelungen über tote Rennen sind anzuwenden, außer wenn der Sieger durch ein Entscheidungsspiel bestimmt wird.

Turnier-Matchwetten: Zur Abrechnung kommt der Spieler, der am Turnierende den höchsten Platz erreicht hat. Wenn ein Spieler den Schlag verpasst, wird der andere Spieler als der Sieger betrachtet. Wenn beide Spieler den Schlag verpassen, hängt die Abrechnung von der niedrigsten Punktzahl nach zwei Runden ab.

Wenn ein Spieler disqualifiziert wird oder sich nach dem Start entweder vor Vollendung von zwei Runden oder nach dem Schlag beider Spieler zurückzieht, wird der andere Spieler als der Sieger betrachtet. Wenn ein Spieler während der 3. oder 4. Runde disqualifiziert wird und der andere Spieler des Matches den Schlag bereits verpasst hat, wird der disqualifizierter Spieler als der Sieger betrachtet. Wenn keiner

der beiden Spieler zwei Runden vollendet, wird der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl für die 1. Runde für Abrechnungszwecke als der Sieger betrachtet. Wenn keiner der beiden Spieler eine Runde vollendet, sind die Wetten für dieses Match null und nichtig, denn nur vollendete Runden zählen.

Zwei-, Drei- und Vier-Ball-Wetten: Die Wetten gelten, sobald die Spieler den Ball zum ersten Loch abgeschlagen haben. Wenn eine Runde aufgegeben wird, sind die Wetten auf diese Runde null und nichtig.

Handball

Das Ergebnis richtet sich nach dem Spielstand am Ende der normalen Spielzeit OHNE einer ggf. gespielten Verlängerung.

Punktewette: Die Wetten werden dahingehend abgerechnet welche Mannschaft zuerst die vorgegebene Anzahl der Punkte erreicht.

Eishockey

Das Ergebnis richtet sich nach dem Spielstand am Ende der normalen Spielzeit, und zwar OHNE Verlängerung.

Motorradrennen

Rennergebnis: Gesamtes Rennen oder nicht. Die anfängliche Paraderunde (zum Warmlaufen) gilt als Start des Rennens. Für Wetzwecke wird der Erste, Zweite und Dritte anhand der Siegerpodestplatzierungen bestimmt.

Pole Position: Gesamtes Rennen oder nicht. Sieger ist der Rennfahrer, der in der Qualifikationszeit die schnellste Zeit verzeichnet. Eine spätere Disqualifikation oder ein späterer Verlust der Poleposition wird für Wetzwecke nicht berücksichtigt.

Schnellste Runde: Der Rennfahrer, der die schnellste Runde im Rennen erzielt, ist Sieger. Eine spätere Disqualifikation oder ein späterer Einbuße des Siegs wird für Wetzwecke nicht berücksichtigt.

Matchwetten (Kopf-an-Kopf): Ergebnisse werden nach offiziellen Klassifizierungen abgerechnet. Falls kein Rennfahrer die gesamte Rennstrecke vollendet, richtet sich die Abrechnung nach der Zahl der vollendeten Runden. Alle Wetten sind ungültig, wenn beide Rennfahrer die gleiche Zahl von Runden vollenden, ohne das Ziel zu erreichen.

Gruppenwetten: Kein Rennfahrer – keine Wette.

Im Falle einer Absage oder Abmeldung werden Abzüge wie in „Sonderregelung – Allgemeine Spezifikationen“ aufgeführt verfahren.

Zusammenhängende Möglichkeiten: Kombinationen desselben Fahrers in mehreren Wetten sind ausgeschlossen. Zum Beispiel:

Es wird gewettet, dass V. Rossi siegt, einen Platz erreicht, sein Match gewinnt und die Poleposition erreicht. Bei irrtümlicher Annahme einer Wette über zusammenhängende Möglichkeiten werden die Wetteinsätze als Einzeleinsätze für jede angeführte Möglichkeit zu gleichen Teilen aufgeteilt (Siehe Richtlinie 12).

Wenn ein MotorGP-Rennen verschoben und nicht innerhalb von 72 Stunden von der ursprünglichen Startzeit erneut veranstaltet oder zu Ende geführt wird, sind alle diesbezüglichen Wetten null und nichtig, und der Kunde kann die Rückzahlung des Einsatzes verlangen.

Autorennen

Rennergebnis: Gesamtes Rennen oder nicht. Die anfängliche Paraderunde (Aufwärmrunde) ist das Startsignal des Rennens. Für Wetzwecke wird ungeachtet jeder folgenden Untersuchung der Erste, Zweite und Dritte anhand der Podiumpositionen bestimmt.

Pole Position: Gesamtes Rennen oder nicht. Sieger ist der Rennfahrer, der am fraglichen Tag die schnellste Runde verzeichnet hat. Eine spätere Disqualifikation oder ein späterer Verlust der Pole Position wird nicht berücksichtigt.

Schnellste Runde: Der Rennfahrer, der am fraglichen Tag die schnellste Runde erzielt. Eine spätere Disqualifikation oder eine spätere Einbuße des Siegs wird nicht berücksichtigt.

Matchwetten: Ergebnisse werden nach offiziellen Klassifizierungen abgerechnet. Falls kein Rennfahrer das Ziel erreicht, richtet sich die Abrechnung nach der Zahl der vollendeten Runden. Wetten sind ungültig, wenn beide Rennfahrer die gleiche Zahl von Runden schaffen, ohne das Ziel zu erreichen.

Klassifiziert / Nicht klassifiziert: Zu Wetzwecken auf Klassifiziert / Nicht klassifiziert zählt die Warmlaufrunde nicht mit. Jeder Wagen, der das Rennen nach der Warmlaufrunde nicht regelgerecht anfängt, wird angesehen, als hätte er das Rennen nicht begonnen, und wird mit einer Quote von 1,00 abgerechnet.

Ergebnisse werden nach offiziellen FIA Klassifikationen abgerechnet, abgesehen von den oben erwähnten Umständen wonach Stanleybet Regeln gelten.

Höchstens 5 Klassifiziert / Nicht Klassifiziert Auswahlen sind in einer Wette erlaubt.

Der Höchstgewinn von Wetten einschließlich Klassifiziert / Nicht Klassifiziert Auswahlen ist **€10.000**.

Erster Rennfahrer, der ausscheidet: Ergebnisse werden nach offiziellen Klassifikationen abgerechnet. Wenn mehr als ein Fahrer durch denselben Vorfall ausscheiden kommt wird analog zur „Toten Rennen Regel“ abgerechnet.

Gruppenwetten: Kein Rennfahrer – keine Wette.

Im Falle einer Absage oder Abmeldung werden Abzüge wie in „Sonderregelung – Allgemeine Spezifikationen“ aufgeführt verfahren.

Zusammenhängende Möglichkeiten: Kombinationen des gleichen Fahrers in anderen Formel-1-Wetten sind ausgeschlossen.

Beispiel

Es wird gewettet, dass L. Hamilton siegt, einen Platz erreicht, sein Match gewinnt und die schnellste Runde hat. Bei irrtümlicher Annahme einer Wette über zusammenhängende Möglichkeiten werden die Wetteinsätze als Einzeleinsätze für jede angeführte Möglichkeit zu gleichen Teilen aufgeteilt (siehe **Richtlinie 12**).

Wenn ein Rennen ausgesetzt oder verschoben wird und innerhalb von 72 Stunden nicht erneut veranstaltet oder zu Ende geführt wird, sind alle diesbezüglichen Wetten null und nichtig, und der Kunde kann die Rückzahlung des Einsatzes verlangen.

Rugby

Das Ergebnis richtet sich nach dem Spielstand am Ende des Spiels **OHNE** Verlängerung.

Eine Wette ist ungültig, wenn das Spiel abgebrochen oder aufgeschoben wird und nicht am folgenden Tag stattfindet, mit Ausnahme einer Wette, wie z. B. First Tryscorer, deren Ausgang bei Abbruch des Spiels bereits feststand.

Snooker

Direkte Sieger Wetten: Gesamtes Spiel oder nicht.

Match- / Frame-Wetten: Wenn ein Match nach dem Start nicht vollendet wird, sind alle Wetten auf dieses Match / diesen Frame ungültig.

Speedway

Mannschaftswettbewerbe: Direkte Sieger und Handicap-Wetten werden nach den Bestimmungen des offiziellen Regelwerks abgerechnet. Es müssen mindestens 12 Läufe beendet worden sein, damit Handicap-Wetten bestehen bleiben. Wird der Wettbewerb aufgegeben, bevor 12 Läufe gefahren sind, sind alle Handicap-Wetten ungültig.

Grand Prix / Einzelwettbewerbe: Für Einzelwettbewerbe ist die Präsentation auf dem Siegerpodest am Ende des Wettbewerbs entscheidend für die Abrechnung.

Tennis

Direkte Sieger Wetten: Gesamtes Spiel oder nicht.

Matchwetten: Wenn ein Match nach dem Start nicht vollendet wird, sind alle Wetten auf dieses Match / diesen Satz ungültig. Wetten auf den ersten Satz bleiben jedoch gültig, sofern der erste Satz vollendet wird. Wenn ein Tennismatch aus irgendeinem Grund verschoben wird, z. B. durch Terminänderung oder schlechtes Wetter, kommt das offizielle Ergebnis zur

Anwendung, und alle Wetten bleiben bestehen, bis das Ergebnis mitgeteilt wird.

Genaueres Ergebnis: Sagen Sie das genaue Satzergebnis des Spiels voraus. Für den Fall dass ein Spiel auf drei Sätze angesetzt ist aber irrtümlich für fünf Sätze angeboten wurde oder umgekehrt, werden alle Wetten auf das genaue Ergebnis ungültig. Für den Fall dass das Spiel nicht zu Ende gespielt wird, sind alle Wetten ungültig.

Genaueres Ergebnis erster Satz: Sagen Sie das genaue Ergebnis des ersten Satzes voraus. Wenn der erste Satz nicht zu Ende gespielt wird sind alle Wetten ungültig.

Unter / Über Spiele:

Erster Satz: Die gesamte Anzahl von Spielen, die im ersten Satz gespielt wird. Der Satz muss zuende gespielt werden, ansonsten werden alle Wetten für ungültig erklärt.

Spiel: Die gesamte Anzahl von Spielen, die in der gesamten Begegnung gespielt wird. Die Begegnung muss zuende gespielt werden, ansonsten werden alle Wetten für ungültig erklärt.

Volleyball

Matchwetten: Das Ergebnis wird durch den Spielstand am Ende der regulären Spielzeit bestimmt. Die Begegnung muss zuende gespielt werden, ansonsten werden alle Wetten für ungültig erklärt.

Satz Wetten: Die Begegnung muss zuende gespielt werden, ansonsten werden alle Wetten für ungültig erklärt. Wenn Satz-Wetten irrtümlich für die falsche Anzahl von Angeboten wurden, werden alle Wetten für ungültig erklärt.

Winter Sports

Direkte Sieger Wetten: Gesamtes Rennen oder nicht; u. U. sind die Regelungen über TOTE RENNEN anzuwenden. Die Abrechnung von Wetten erfolgt auf

Grundlage der offiziellen Ergebnisse, die vom jeweiligen offiziellen Verband (z.B. Internationale Biathlon Union) veröffentlicht werden. Im Falle einer Disqualifikation gilt die Podiumpräsentation aufgrund dessen Wetten abgerechnet werden (Siehe Sonderregelungen – Allgemeine Spezifikation, Berichtete Ergebnisse).

Matchwetten (Head to Head): Das Ergebnis wird anhand der offiziellen Klassifikation abgerechnet.

Abfahrt und Super G: Sämtliche Fahrer müssen das Starttor passieren und mindestens ein Fahrer muss den Wettbewerb beenden, damit die Wetten

erhalten bleiben. Beendet keiner der Fahrer den Wettbewerb, so sind sämtliche Wetten ungültig.

Slalom und Riesenslalom: Sämtliche Fahrer müssen das Starttor passieren und mindestens ein Fahrer muss beide Läufe beenden, damit die Wetten bestehen bleiben.

Nordische Kombination: Beide Springer / Läufer müssen im 1. und im 2. Durchgang starten, damit Head-to-head-Wetten bestehen bleiben. Beendet keiner der gemeldeten Springer / Läufer den zweiten Teil des Wettbewerbs, sind sämtliche Head-to-Head-Wetten ungültig.

Skispringen: Alle Springer müssen mindestens im ersten Durchgang springen, damit die Wetten bestehen bleiben.

Für sämtliche anderen Wintersportarten gilt bei Head-to-Head-Wetten: Alle Fahrer, Mannschaften bzw. Springer müssen die Startlinie überquert haben und mindestens ein Teilnehmer muss den Wettbewerb gültig beenden, damit die Wetten bestehen bleiben.

Werden Wettbewerbe (z.B. wegen schlechten Wetters) verschoben, bleiben grundsätzlich alle Wetten bestehen bis der Wettbewerb durchgeführt wird. Wird der Wettbewerb allerdings an einem anderen Austragungsort nachgeholt, sind alle Wettoptionen für diesen ungültig und werden zur Quote 1.00 abgerechnet.

BESONDERE FUSSBALLREGELUNGEN

Alle Wetten mit Ausnahme von „Turniersiegerwetten“, „Langzeitwetten“, „Qualifiziert für die nächste Runde“, „Ergebnis der ersten Halbzeit“, „Unter / Über Tore 1. Halbzeit“ und „Ergebnis der zweiten Halbzeit“ werden nach dem Ende der regulären Spielzeit von 90 Minuten inklusive verletzungsbedingter Nachspielzeit, jedoch ohne offizielle Verlängerung und Elfmeterschießen abgerechnet.

Bei Spielen die auf weniger als 90 Minuten angesetzt sind werden die Wetten nach Ablauf der angesetzten Zeit berechnet. So sind z.B. Frauenfußballspiele auf 80 Minuten angesetzt und werden zu dem Ergebnis nach Ablauf der 80 Minuten abgerechnet.

Die Mindestanzahl an Kombinationen die notwendig ist das eine Wette angenommen wird, wird von der SM Wettsoftware angegeben.

Es ist möglich verschiedene Wetten von verschiedenen Sportarten zu kombinieren um gegebenenfalls eine „Minimum drei Kombinationen“ Anforderung zu erfüllen.

Zum Beispiel eine „Minimum drei Kombinationen“ Anforderung für drei Spiele aus der dänischen Liga – Brøndby richtiges Ergebnis, FC Copenhagen richtige Toranzahl und Odenese Handicap Wette wäre möglich.

Wenn ein Spieler irgendwann während der 90 Minuten Spielzeit am Spiel teilnimmt, zählt er für alle „Letzter Torschütze“, „Torschütze“ und „Zweifacher Torschütze“ Wetten – unabhängig davon, wie lange er im Spiel war.

Für die Wette „Erster Torschütze“ gilt, dass die Wette ungültig ist, falls der entsprechende Spieler nicht am Spiel teilgenommen hat oder eingewechselt wurde, nachdem das erste Tor erzielt wurde.

Für die Wette „Letzter Torschütze“ gilt, dass die Wette ungültig ist, falls der entsprechende Spieler zu keinem Zeitpunkt an dem Spiel teilgenommen hat.

Unter / Über 1.5, 2.5 oder 3.5 Tore

Es geht um die Gesamtzahl der Tore, die beide Mannschaften in der regulären Spielzeit erzielen. Die Verlängerung zählt nicht. Wird eine Begegnung vor Ablauf der offiziellen regulären Spielzeit abgebrochen, werden die Wetten für ungültig erklärt – außer diejenigen Wetten deren Ausgang bereits zu dem Zeitpunkt des Abbruchs feststeht.

Wird zum Beispiel das Spiel Juventus gegen Milan bei dem Spielstand 2-1 abgebrochen, so haben alle Wetten auf Über 2.5 Tore gewonnen, alle auf Unter 2.5 Tore verloren, alle Wetten auf Unter / Über 3.5 Tore werden für ungültig erklärt.

0.5 Und 1.5 Tore In Der 1. Halbzeit

Es geht um die Gesamtzahl der Tore, die beide Mannschaften in der 1. Halbzeit erzielen.

Wird eine Begegnung vor Ablauf der offiziellen regulären Spielzeit der 1. Halbzeit abgebrochen, werden die Wetten für ungültig erklärt – außer diejenigen Wetten deren Ausgang bereits zu dem Zeitpunkt des Abbruchs feststeht.

Unter / Über Einzelne Mannschaft

Die Gesamtzahl der Tore, die von dem nominierten Team in der regulären Spielzeit erzielt werden.

Wird eine Begegnung vor Ablauf der offiziellen regulären Spielzeit abgebrochen, werden die Wetten für ungültig erklärt – außer diejenigen Wetten deren Ausgang bereits zu dem Zeitpunkt des Abbruchs feststeht.

Voraussage Sieger / Zweiter

Sagen Sie den Sieger und den Zweiten einzelner Gruppen oder Ligen in der richtigen Reihenfolge vorher.

Ecken Während Eines Spiels

Nur getretene Ecken (nicht die zuerkannten) zählen. In der Nachspielzeit ausgeführte Ecken zählen.

Kartenpunkte Während Eines Spiels

Für während des Spiels gegebene Karten werden wie folgt Punkte vergeben:

Gelbe Karte = 10 Punkte

Rote Karte = 25 Punkte

Die Höchstmögliche Zahl von Punkten, die einem Spieler in einem Spiel zugeordnet werden können beträgt 35. Die in dem ganzen Spiel an beide Mannschaften gegebenen Karten werden zusammengerechnet und ergeben die endgültige Punktzahl.

Karten, die in der Nachspielzeit gegeben werden, zählen nicht.

Erste Karte

Welcher Spieler erhält die erste Karte im Spiel? Werden mehr als einem Spieler für den gleichen Zwischenfall Karten gegeben wird der Spieler als Sieger gewertet, der die Karte zuerst gezeigt bekommt. Die Wette gilt nur für die reguläre Spielzeit, die Nachspielzeit zählt nicht.

Wird eine Rote Karte gegeben?

Erhält ein Spieler während der regulären Spielzeit eine rote Karte? Die Nachspielzeit zählt nicht.

Wird ein Elfmeter gegeben?

Wird während der regulären Spielzeit ein Elfmeter gegeben? Die Nachspielzeit zählt nicht.

Wettregeln Für Relegationsspiele

Eine Mannschaft die die Saison, entsprechend der Regeln die von der jeweiligen Liga vor dem Saisonstart für die Relegation festgelegt wurden, auf einem regulären Relegationsplatz der Liga beendet wird als Sieger gewertet.

Die Mannschaften müssen alle Spieltage / festgesetzten Spiele beendet haben.

Mannschaften die aus anderen Gründen außer denen, die in den normalen Regeln zur Relegation festgehalten sind (z.B. Punktabzug nach Start der Saison), in die Relegation müssen, werden nicht als Sieger gewertet und für ungültig erklärt.

Tordifferenz Bei Sieg

Sagen Sie voraus wer das Spiel mit wie vielen Toren Unterschied gewinnt. Die Wette gilt nur für die reguläre Spielzeit, die Nachspielzeit zählt nicht.

Letzte Mannschaft Die Trifft

Welche Mannschaft erzielt das letzte Tor des Spiels? Die Wette gilt nur für die reguläre Spielzeit, die Nachspielzeit zählt nicht.

Mannschaftstore

Wie viele reguläre Tore erzielt eine Mannschaft? Die Wette gilt nur für die reguläre Spielzeit, die Nachspielzeit zählt nicht.

Unentschieden – Geld zurück

Falls das Spiel mit einem Unentschieden endet werden alle Wetten mit einer Quote von 1.00 abgerechnet. Die Wette gilt nur für die reguläre Spielzeit, die Nachspielzeit zählt nicht.

Tor In 15 Minuten Spielen

Das Spiel wird in Blöcke zu je 15 Minuten aufgeteilt (Anstoss bis 14:59, 15:00 bis 29:59, 30:00 bis Halbzeit, Halbzeit bis 59:59, 60:00 bis 74:59, 75 bis

Schlusspfiff). Es wird darauf gewettet ob in einem Segment ein Tor fällt – Ja oder Nein?

Karte In 15 Minuten Spielen

Das Spiel wird in Blöcke zu je 15 Minuten aufgeteilt (Anstoss bis 14:59, 15:00 bis 29:59, 30:00 bis Halbzeit, Halbzeit bis 59:59, 60:00 bis 74:59, 75 bis Schlusspfiff). Es wird darauf gewettet ob in einem Segment eine gelbe oder rote Karte gegeben wird – Ja oder Nein?

Asian Handicap

Das Handicap kann von Null Toren bei zwei gleichwertig gesetzten Mannschaften bis hin zu jeder beliebigen Anzahl von Toren bei zwei unterschiedlich stark gesetzten Mannschaften reichen. Wenn das Handicap bei Null liegt gewinnt die Mannschaft, die mehr Tore schießt. Geht das Spiel Unentschieden aus wird der Einsatz wieder ausbezahlt.

Tor-Handicap (z.B. 0, 1, 2, 3, ect)

Wenn jede Mannschaft die gleiche Anzahl von Toren hat nachdem das Handicap eingerechnet wurde, wird der Einsatz wieder ausbezahlt.

Beispiel

Arsenal vs Everton, wobei Arsenal der Favorit ist und ein Handicap von -1 erhält. Eine Wette auf Arsenal bedeutet dass Arsenal mit mehr als einem Tor Unterschied siegen muss, damit die Wette gewinnt. Falls Arsenal mit genau einem Tor Unterschied siegt, wird die Wette annulliert (d.h. der Einsatz wieder ausbezahlt). Wird auf Everton gewettet muss Everton entweder siegen oder unentschieden spielen, damit die Wette gewinnt. Siegt Arsenal mit genau einem Tor unterschied wird die Wette annulliert.

Halbes-Tor-Handicap (z.B. 0.5, 1.5, 2.5, ect)

Diese Wette kann nur gewinnen oder verlieren, weil ein Unentschieden nicht möglich ist.

Beispiel

Bei dem Spiel Deutschland vs Dänemark ist Deutschland der Favorit und das Handicap liegt bei -1.5. Wenn auf Deutschland gewettet wird muss Deutschland mit mehr als einem Tor Unterschied siegen, damit die Wette gewinnt. Wenn auf Dänemark gewettet wird darf Dänemark nicht mit mehr als einem Tor Unterschied verlieren, damit die Wette gewinnt.

Geteiltes-Handicap

Bei dieser Wette wird der Einsatz gleichmäßig zwischen zwei Wetten aufgeteilt. Die eine Hälfte der Wette wird auf die Tor-Handicap gesetzt, die

andere Hälfte auf Halbes-Tor-Handicap. Wenn das Handicap auf -1.25 festgelegt ist, gilt die halbe Wette bei -1.0, die andere Hälfte -1.5.

Beispiel

Bei dem Spiel Inter vs Juventus ist Inter der Favorit und der Geteilte-Handicap liegt bei -1.25. Wenn auf Inter gewettet wird besteht die Wette mit dem halben Einsatz auf Inter bei -1.0 Toren und mit der anderen Hälfte des Einsatzes auf Inter bei -1.5 Toren.

Supergoal

(Vorhersage auf ersten oder letzten Torschützen und richtiges Endergebnis)

Die Wetten werden zu einer besonderen Kombinationsquote angenommen.

Spiele haben eine reguläre Dauer von 90 Minuten (inklusive etwaiger Spielunterbrechnungen die der Schiedsrichter für nötig hält).

Bei der Wette auf „Erster Torschütze / richtiges Endergebnis“ „zweifacher Torschütze“ wenn ein Spieler den Platz nach einem Torschuss betritt oder nicht am Spiel teilnimmt, dann werden diese Wetten als Einzelwette auf die ausgewählte richtige Torzahl und zu den passenden Quoten abgerechnet.

Bei der Wette auf „Letzter Torschütze / richtiges Endergebnis“ „zweifacher Torschütze“ wenn ein Spieler den Platz nach einem Torschuss betritt oder nicht am Spiel teilnimmt, dann werden diese Wetten als Einzelwette auf die ausgewählte richtige Torzahl und zu den passenden Quoten abgerechnet.

Wenn ein Spiel abgebrochen wurde, nachdem ein oder mehrere Tore erzielt wurden, werden alle Wetten auf „Erster Torschütze“, „Torschütze“ und „zweifacher Torschütze“ als Einzelwette auf den (die) ausgewählten Torschützen zu der jeweiligen Quote abgerechnet. Alle anderen Wetten auf „Torschütze“ und „Zweifacher Torschütze“ werden als ungültig gewertet. Alle Wetten auf „Letzter Torschütze“ werden als ungültig bewertet.

Bei Wetten auf den ersten / letzten Torschützen, bei Supergoal oder auf Torschützen werden Eigentore nicht mitgerechnet, sondern ignoriert.

Spielpaarung - Torschützenwette

Welcher Spieler der vorgegebenen Paarung wird in dem angegebenen Spiel mehr Tore erzielen? Es werden auch Quoten für einen Gleichstand angeboten. Beide Spieler müssen in der Startelf auflaufen, ansonsten wird die Wette annulliert. Tore, die in der Nachspielzeit oder in einem Elfmeterschießen erzielt werden, zählen nicht.

Endet ein Spiel 0-0, werden alle Wetten auf den „Spielverlauf“ und „Wer schießt das erste Tor?“ für nichtig erklärt. Bei Anzahl der erzielten Tore ungerade / gerade, wird ein 0:0 als gerade gewertet.

Im Fall eines verlegten oder ausgefallenen Spiels wird die Abrechnung eines nicht gespielten oder ausgefallenen Spiels zu einer Quote von 1,00 vorgenommen, sofern das Spiel nicht am folgenden Tag stattfindet.

Wenn sich alle Wettauswahlen auf das besagte Spiel beziehen, sind die Einsätze auf Wunsch des Kunden rückzahlbar.

Wenn die relevanten Auswahlen für das besagte Spiel nur Teil der Wette bilden, wird jener Teil der Wette zu einer Quote von 1,00 abgerechnet, und die Wette ist validiert, selbst wenn dann die vorausgesetzte Mindestzahl an Auswahlen nicht mehr erfüllt ist. SM Wettannahmeschlüsse haben nur informativen Charakter. Falls diese im System

aus irgendeinem anderen Grund als einer **OFFIZIELLEN VERSCHIEBUNG** geändert werden, behalten die Wetten ihre Gültigkeit, es sein denn sie wurden **NACH** der Startzeit des Ereignisses gesetzt. In diesem Fall wird die Auswahl mit einer Quote von 1,00 abgerechnet.

Jedes Fußballspiel, das vor Ende der regulären vollen Spielzeit abgebrochen wird, wird als ungültig gewertet. Ausgenommen davon sind solche Wetten, deren Ausgang schon zu einem Zeitpunkt vor dem Spielabbruch feststand.

Zum Beispiel bleiben alle „Erster Torschütze“-Wetten gültig, sofern ein Tor vor dem Zeitpunkt des Spielabbruchs erzielt wurde, außer wenn dieses Tor ein Eigentor ist. Ein anderes Beispiel bestände darin, wenn ein Spiel in der zweiten Halbzeit abgebrochen wird, wären alle Wetten auf "nur erste Halbzeit" gültig und würden dementsprechend abgerechnet werden.

Bitte sehen Sie es gibt eine Ausnahme von der o.g. Regel bei Virtuellen Spiele.

Im Fall eines Spielabbruchs werden alle „Torschütze“-Wetten gültig sein, wenn ein Tor bis zum Zeitpunkt des Abbruchs erzielt wurde, außer wenn dieses Tor ein Eigentor ist. Wenn kein Tor oder nur ein Eigentor erzielt wurde, werden alle Wetten ungültig sein.

Wetten für Spiele, die vor einer regulären vollen Spielzeit abgebrochen werden, aber als offiziell betrachtet werden, sind ungültig. Hiervon ausgenommen sind Wetten, deren Ausgang bereits feststeht.

Wird ein Spiel abgebrochen und die restliche Spielzeit zu einem anderen Zeitpunkt nachgeholt (nicht die komplette Spielzeit), werden keine Quoten auf die restliche Spielzeit angeboten, und wenn Sie versehentlich doch angeboten werden, werden diese mit einer Quote von 1,00 abgerechnet.

Virtuelle Spiele

Bei "Virtuellen Spielen" handelt es sich um imaginäre Begegnungen zwischen Mannschaften, die tatsächlich nicht gegeneinander spielen. Das Ergebnis einer solchen Partie hängt davon ab, welche Mannschaft mehr Tore in dem

tatsächlichen Spiel gegen den tatsächlichen Gegner erzielt, als der virtuelle Gegner in seinem tatsächlichen Spiel gegen seinen tatsächlichen Gegner.

Ein Beispiel:

England spielt tatsächlich gegen Slowenien und Deutschland spielt tatsächlich gegen Südafrika, aber die Quoten werden für das Virtual Match England gegen Deutschland angeboten. Wenn England Slowenien mit 3:1 besiegt und Deutschland 2:0 gegen Südafrika spielt lautet das Ergebnis für das Virtual Match England 3 und Deutschland 2 (Also 3:2 für England).

Wetten werden als Einzelwetten angenommen und können als Kombiwetten nur mit anderen Virtual Matches gespielt werden. Bis auf Doppelchance werden für Virtual Matches keine Sonderwetten angeboten.

Allgemeine Lotterieregelungen

1. Kunden können die SM-Quoten für Wetten auf Lotto- und 49'ger Ziehungen von den Ausdrucken, die von der Wett-Software generiert werden beziehen. Die Höchstausszahlung an einen Kunden oder eine Gruppe / ein Syndikat von Kunden, einschließen Wetten aus der gleichen Quelle, beträgt maximal **€250.000**.

2. Wetten auf eine spezifische Lotterie werden bis zu **1 Stunde 15 Minuten** vor der Ziehung angenommen. Eine Wette auf eine spezifische Ziehung nach diesem Zeitpunkt ist null und nichtig, sofern wir nicht überzeugt sind, dass die Wette vor Ziehungsbeginn platziert wurde.

3. Nach der Ziehung am Wochenende, aber vor der Ziehung in der Mitte der Woche platzierte Wetten werden anhand des Resultats der ersten angegebenen Lotterieziehung in der Mitte der Woche abgerechnet, sofern keine anders lautenden Weisungen erteilt wurden. Wenn am gleichen Tag zwei oder mehr Ziehungen stattfinden, werden Wetten mangels anders lautender Weisungen auf die (erste) Hauptziehung platziert. (Ziehung A in Deutschland). In der polnischen Lotterie, wo zweimal täglich, um 14:00 und um 22:00 Uhr MEZ Ziehungen durchgeführt werden, werden die Wetten nach der jeweils nächsten gültigen Ziehung nach der Wettannahme abgerechnet, und zwar nach der normalen 1-Stunde-15-Minuten-Regel.

So wird beispielsweise eine um 13:00 MEZ getätigte Wette nach der Ziehung um 22:00 Uhr MEZ abgerechnet, eine Wette um 20:50 Uhr MEZ gilt für die nächste Ziehung um 14:00 Uhr des nächsten Tages.

4. Wenn eine Ziehung aus irgendeinem Grund nicht stattfindet oder keine Ziehung spezifiziert wird, gelten die Wetten für die nächst verfügbare / n, spezifizierte / n Lotterieziehung / en, sofern sie vor der Ziehung nicht in gegenseitigem Einvernehmen annulliert werden.

5. Lotteriewetten können weder mit anderen Wettereignissen kombiniert werden, noch können zwei oder mehr Ziehungen zu Akkumulationswetten zusammengestellt werden.

6. Wetten mit zu niedrigen / zu hohen Einsätzen werden anteilmäßig abgerechnet.

7. Für Situationen, die nicht unter die vorstehenden Allgemeinen Lotterieregelungen fallen, gelten die SM-Wettregeln.

49'er REGELN

1. Die Höchstauszahlung an einen Kunden oder eine Gruppe / ein Syndikat von Kunden, einschließlich Wetten aus der gleichen Quelle, beträgt maximal 250.000 Euro.

2. Wenn eine Ziehung aus irgendeinem Grund nicht stattfindet oder keine Ziehung spezifiziert wird, gelten die Wetten für die nächste „49er“ Ziehung, sofern sie vor der Ziehung nicht in gegenseitigem Einvernehmen annulliert wurden.

3. 49er Wetten können weder mit anderen Wettereignissen kombiniert werden, noch können zwei oder mehr Ziehungen zu Akkumulationswetten kombiniert werden.

4. Wetten mit zu niedrigen / zu hohen Einsätzen werden anteilmäßig abgerechnet.

BESONDERE SPIELREGELN UND WETTBEDINGUNGEN FÜR „LIVE WETTEN“

Fussball

Zusätzlich zu den normalen Fußball Regeln gelten die folgenden speziellen Regelungen:

SM nimmt Einzel- und Mehrfachwetten (Eine oder mehr) für alle Wettarten und alle Spiele entgegen, die angeboten werden.

Alle Wetten werden nach dem Ergebnis nach 90 Minuten Spielzeit inklusive verletzungsbedingter Nachspielzeit aber ohne Verlängerung und Elfmeterschießen abgerechnet; davon ausgenommen sind alle „Erste Halbzeit“, „Verlängerung“ und „Elfmeterschießen“ Wetten, „Erstes Tor in 15 Minuten Spiel“ Wetten und „Live Wette 0:0“. „Erste Halbzeit“ Wetten werden nach dem Ergebnis der ersten Halbzeit abgerechnet. „Verlängerung“ Wetten werden nur gemäß dem offiziellen Ergebnis der **Verlängerung** abgerechnet. „Elfmeterschießen“ Wetten werden nur nach dem offiziellen Ergebnis des Elfmeterschießens nach dem Ende der **Verlängerung** abgerechnet.

Wenn möglich werden die Ergebnisse, die von unserem „Live Wetten“ Service Provider herangezogen um die Wetten abzurechnen – es sei denn, es gibt eindeutige Hinweise dass die Daten des Service Providers nicht korrekt sind. Für die Fälle, in denen der Service Provider keine Statistiken zur Verfügung stellt, werden Video Beweise verwendet, um die Abrechnung der Wetten zu unterstützen. Falls aus irgendeinem Grund kein Video Beweis verfügbar sein sollte, werden unabhängige Belege verwendet und die Wetten entsprechend der Sicht der unabhängigen Mehrheit abgerechnet. Fall diese nicht eindeutig ist wird, sofern möglich, die offizielle Webseite des Wettbewerbs als höchste Priorität verwendet.

Alle Streitigkeiten müssen innerhalb von 30 Tagen nach Ende des Events vorgebracht werden.

Für die Abrechnung wird jedes Eigentor für die gegnerische Mannschaft gewertet, nicht für die Mannschaft, die es geschossen hat.

Endergebnis 1X2: Alle Wetten werden nach dem offiziellen Ergebnis nach 90 Minuten Spielzeit inklusive Nachspielzeit und exklusive Verlängerung und Elfmeterschießen abgerechnet. Mannschaft Eins (1) wird links angezeigt und stellt die Heimmannschaft dar. Mannschaft Zwei (2) wird rechts angezeigt und stellt die Auswärtsmannschaft dar. Auch wenn das Spiel auf einem neutralen Platz stattfindet wird die Mannschaft auf der linken Seite als die Heimmannschaft angesehen und die Mannschaft auf der rechten Seite als die Auswärtsmannschaft. Ein Unentschieden wird durch ein X symbolisiert.

Korrektes Ergebnis: Alle Wetten werden nach dem korrekten Ergebnis nach den 90 Minuten Spielzeit inklusive der Nachspielzeit und exklusive Verlängerung und Elfmeterschießen abgerechnet.

Live Wette (Restzeit): Zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette gesetzt wird, wird das Ergebnis auf 0:0 gesetzt. Es zählen nur Tore, die nach der Platzierung der Wette fallen.

Beispiel 1

Juventus führt gegen Rom 1:0 wenn die Wette platziert wird. Das Endergebnis ist 2:0 für Juventus. Die Wette wird als Heimsieg abgerechnet (1).

Beispiel 2

Juventus führt gegen Rom 1:0 wenn die Wette platziert wird. Das Endergebnis ist 2:1 für Juventus. Die Wette wird als Unentschieden abgerechnet (X).

Beispiel 3

Juventus führt gegen Rom 1:0 wenn die Wette platziert wird. Das Endergebnis ist 1:1. Die Wette wird als Auswärtssieg abgerechnet (2).

Über / Unter Tore: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der in dem Spiel erzielten Tore im Verhältnis zu der festgelegten Torgrenze abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Torgrenze (Anzahl der Tore in der Wette) während jedem Spiel ändert und die Abrechnung ausgehend von der Grenze zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette, vorgenommen wird.

Beispiel 1

Torschwelle ist 2.5 – Wenn Sie auf „Über“ tippen, gewinnt Ihre Wette wenn 3 oder mehr Tore fallen. Ansonsten ist der Einsatz verloren.

Beispiel 2

Torschwelle ist 4.5 – Wenn Sie auf „Unter“ tippen, gewinnt Ihre Wette, wenn weniger als 4 Tore fallen. Ansonsten ist der Einsatz verloren

Mult Goal Chance: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der im Spiel erzielten Tore abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Bandbreite der Tore (Anzahl der Tore auf die gewettet wird) während des Spiels ändern kann und diese auch eine einzelne Zahl darstellen kann (z.B. 4 Tore). Die Wetten werden zu der Bandbreite abgerechnet die gültig war, als die Wette gesetzt wurde.

Beispiel

Juventus gegen Rom, das Endergebnis lautet 2:2. In diesem Fall würde eine Wette auf die Bandbreiten 4-6 Tore, 3-4 Tore oder auch nur 4 Tore gewinnen.

Wer Erzielt Das Nächste (Nummerierte) Tor: Die Wette wird dahingehend abgerechnet welches Team das nächste (nummerierte) Tor erzielt. Eigentore werden für die gegnerische Mannschaft gewertet, nicht für die Mannschaft, die es geschossen hat.

Unter / Über Tore / Ecken: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der in dem Spiel erzielten Ecken / Tore im Verhältnis zu der festgelegten Ecken- / Torgrenze abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Eckenschwelle (Anzahl der Ecken / Tore in der Wette) während jedem Spiel ändert und die Abrechnung ausgehend von der Grenze zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette, vorgenommen wird. Ecken, die gegeben aber im Anschluss nicht ausgeführt werden, zählen nicht.

Beispiel 1

Eckenschwelle ist 9.5 – Wenn Sie auf „Über“ wetten, gewinnt Ihre Wette wenn es 10 oder mehr Ecken gibt. Ansonsten ist der Einsatz verloren.

Beispiel 2

Eckenschwelle ist 12.5 – Wenn Sie auf „Unter“ wetten, gewinnt Ihre Wette, wenn es 12 oder weniger Ecken gibt. Ansonsten ist der Einsatz verloren.

Multi Ecken: Die Wette wird hinsichtlich der Gesamtzahl der in dem Spiel ausgeführten Ecken abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Bandbreite der Ecken (Anzahl der Ecken in der Wette) während des Spiels ändern wird und diese auch nur eine Zahl darstellen kann (z.B. 8 Ecken). Die Wetten werden zu der Bandbreite abgerechnet die gültig war, als die Wette gesetzt wurde.

Wer Bekommt Die Nächste (Nummerierte) Ecke: Die Wette wird hinsichtlich der Mannschaft abgerechnet, welche die fragliche nummerierte Ecke ausführt. Ecken die gegeben aber nicht ausgeführt werden zählen nicht.

Ecken Im Spiel Wette: Die Wette wird dahingehend abgerechnet, welche Mannschaft die meisten Ecken in einem Spiel ausführt oder auf einen Gleichstand für den Fall, dass eine gleiche Anzahl von Ecken ausgeführt wird. Ecken, die gegeben, aber im Anschluss nicht ausgeführt werden, zählen nicht.

Unter / Über Kartenpunkte: Die Wette wird auf die Gesamtzahl der Kartenpunkte in einem Spiel abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Kartenschwelle (Anzahl der Kartenpunkte in der Wette) während jedem Spiel ändert und die Abrechnung ausgehend von der Schwelle zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette, vorgenommen wird.

Eine Gelbe Karte entspricht 10 Punkten, eine rote Karte 25. Zwei Gelbe Karten, die zusammen automatisch zu einer roten Karte führen werden als eine Gelbe und eine Rote Karte gewertet, in diesem Fall entspricht das 35 Punkten. Karten, die nach dem Schlusspfiff gegeben werden bleiben unbeachtet. Es werden nur Karten gewertet, die die Spieler nach dem Ersten Betreten des Platzes und vor dem endgültigen Verlassen des Platzes erhalten. Karten, die „Nicht-Spieler“ (z.B. Manager oder Auswechselspieler, die nicht am Spiel teilnehmen) erhalten, werden nicht gewertet.

Beispiel

Rom gegen Juventus, die Kartenschwelle liegt bei 65.5. Zwei Spieler von Rom bekommen Gelbe Karten, ein Juventus Spieler bekommt eine Gelbe Karte und ein anderer Spieler bekommt zwei Gelbe Karten, die zu einer Roten Karte führt. Das ergibt insgesamt 65 Kartenpunkte für das Spiel – wenn Sie auf „Unter 65.5“ wetten, gewinnt Ihre Wette. Ansonsten ist der Einsatz verloren.

Multi Karten Punkte: Die Wette wird bezüglich der Gesamtzahl der Kartenpunkte eines Spiels abgerechnet.

Bitte beachten Sie dass sich die Bandbreite der Karten (Anzahl der Kartenpunkte in der Wette) während des Spiels ändern wird und diese auch nur eine Zahl darstellen kann (z.B. 40). Die Wetten werden zu der Bandbreite abgerechnet die gültig war, als die Wette gesetzt wurde.

Eine Gelbe Karte zählt **10 Punkte**, eine Rote Karte **25 Punkte**. Zwei Gelbe Karten die automatisch zu einer Roten Karte führen zählen als eine Gelbe und eine Rote Karte, d.h. als 35 Punkte.

Karten, die **NACH** dem Schlusspfiff gegeben werden bleiben unbeachtet. Alle Karten, die noch auf dem Spielfeld zurückgenommen werden bleiben ebenfalls unbeachtet. Es werden nur Karten gezählt die Spielern gegeben werden nachdem Sie das Spielfeld zum ersten Mal betreten haben und bevor Sie das Spielfeld zum letzten Mal verlassen haben. Karten, die Teilnehmern gegeben werden, die keine Spieler sind (z.B. Manager, Auswechselspieler die nicht an dem Spiel teilnehmen) werden nicht gezählt.

Wer Bekommt Die Nächste (Nummerierte) Karte: Wette wird hinsichtlich der Mannschaft abgerechnet, die die Karte - Nummer erhält.

Karten, die **NACH** dem Schlusspfiff gegeben werden bleiben unbeachtet. Alle Karten, die noch auf dem Spielfeld zurückgenommen werden bleiben ebenfalls unbeachtet. Es werden nur Karten gezählt die Spielern gegeben werden nachdem Sie das Spielfeld zum ersten Mal betreten haben und bevor Sie das Spielfeld zum letzten Mal verlassen haben. Karten, die Teilnehmern

gegeben werden, die keine Spieler sind (z.B. Manager, Auswechselspieler die nicht an dem Spiel teilnehmen) werden nicht gezählt.

Für den Fall, dass zwei oder mehr Spieler für den gleichen Zwischenfall **eine Karte** erhalten wird der Spieler als "Gewinner" gewertet, der die Karte zuerst gezeigt bekommt.

Wenn ein Spieler eine zweite Gelbe Karte erhält, die automatisch zu einer Roten Karte führt, wird diese in der Wette „Nächste nummerierte Karte“ als 1 Karte gewertet

Karten Im Spiel Wette: Die Wette wird dahingehend abgerechnet, welche Mannschaft die meisten Kartenpunkte in einem Spiel bekommt oder auf einen Gleichstand für den Fall, dass eine gleiche Anzahl von Kartenpunkten eingefahren wird. Für das Punktesystem und die Regelungen siehe „Über / Unter Kartenpunkte“

Ergebnis 1. Halbzeit 1X2: Alle Wetten werden nach dem Ergebnis am Ende der 1. Halbzeit abgerechnet. Es gibt die Möglichkeit auf einen Sieg Heimmannschaft (1), ein Unentschieden (X) oder einen Sieg der Auswärtsmannschaft (2) zu setzen. Die Heimmannschaft wird auf der linken Seite dargestellt, die Auswärtsmannschaft auf der rechten Seite.

Erste Halbzeit 0:0 (Restzeit 1. Halbzeit): Zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette gesetzt wird, wird das Ergebnis auf 0:0 gesetzt. Es zählen nur Tore, die nach der Platzierung der Wette fallen.

Heimmannschaft Tore Unter / Über: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der in dem Spiel von der Heimmannschaft erzielten Tore im Verhältnis zu der festgelegten Torschwelle abgerechnet. Bitte beachten Sie, dass sich die Torschwelle während jedem Spiel ändert und die Abrechnung ausgehend von der Schwelle zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette, vorgenommen wird.

Beispiel 1

Rom gegen Juventus. Die Torgrenze Rom ist 1.5 – wenn Sie auf „Über“ wetten, gewinnt Ihre Wette, sofern Rom zwei oder mehr Tore erzielt. Ansonsten ist der Einsatz verloren.

Beispiel 2

Rom gegen Juventus. Die Torgrenze Rom ist 3.5 – wenn Sie auf „Unter“ wetten, gewinnt Ihre Wette, sofern Rom drei oder weniger Tore erzielt. Ansonsten ist der Einsatz verloren.

Auswärtsmannschaft Tore Unter / Über: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der in dem Spiel von der Auswärtsmannschaft erzielten Tore im Verhältnis zu der festgelegten Torgrenze abgerechnet.

Mannschaft Gewinnt Zu Null: Die Wette wird dahingehend abgerechnet ob die Siegmansschaft zu Null Spielt.

Beide Mannschaften Treffen: Es wird gewettet, dass beide Mannschaften während des Spiels treffen.

Erste Halbzeit 0:0: Zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette gesetzt wird, wird das Ergebnis auf 0:0 gesetzt. Es zählen nur Tore, die nach der Platzierung der Wette fallen.

Beispiel 1

Rom führt gegen Juventus 1:0 als die Wette platziert wird. Das Halbzeitergebnis ist 2:0 für Rom. Die Wette wird als Heimsieg abgerechnet (1).

Erste Halbzeit Unter / Über Tore: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der in der ersten Halbzeit erzielten Tore im Verhältnis zu der festgelegten Torgrenze abgerechnet.

Erste Halbzeit Unter / Über Tore Heimmansschaft: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der von der Heimmansschaft in der ersten Halbzeit erzielten Tore im Verhältnis zu der festgelegten Torgrenze abgerechnet.

Erste Halbzeit Unter / Über Tore Auswärtsmanschaft: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der von der Auswärtsmanschaft in der ersten Halbzeit erzielten Tore im Verhältnis zu der festgelegten Torgrenze abgerechnet.

Erste Halbzeit Mannschaft Gewinnt Zu Null: Die Wette wird dahingehend abgerechnet ob die Siegmansschaft kein Gegentor zulässt.

Erstes Tor, 15 Minuten Spiel: Das Spiel wird in Segmente á 15 Minuten unterteilt (Anstoß - 14:59; 15:00 – 29:59; 30:00 – Halbzeit; Halbzeit – 59:59; 60:00 – 74:59; 75:00 – Ende). Wetten Sie, welches Team das erste Tor in jedem Segment erzielt (1X2; wobei X bedeutet, dass kein Tor erzielt wird).

Beispiel 1

Anstoß - 15:59 Rom gegen Juventus, Rom erzielt das erste Tor nach 8 Minuten. Da Rom im ersten 15 Minuten Segment getroffen hat wird die Wette als „Heimsieg“ (1) abgerechnet.

Beispiel 2

15:00 - 29:59 Rom gegen Juventus, in dieser Zeit wird kein Tor erzielt. Da in diesem 15 Minuten Segment kein Tor erzielt wurde wird die Wette als „Unentschieden“ (X) abgerechnet.

Beispiel 3

30:00 – Halbzeit Rom gegen Juventus, Juventus erzielt das 1-1 in der 34. Minute. Da Juventus das erste Tor in diesem 15 Minuten Segment erzielt hat, wird die Wette als „Auswärtssieg“ (2) abgerechnet.

15 Minuten Spiel Unter / Über Tore: Das Spiel wird in Segmente á 15 Minuten unterteilt (Anstoß - 14:59; 15:00 – 29:59; 30:00 – Halbzeit; Halbzeit – 59:59; 60:00 – 74:59; 75:00 – Ende). Die Wette wird auf die Gesamtzahl der in einem 15 Minuten Segment erzielten Tore in Bezug auf die Torgrenze abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Torgrenze (Anzahl der Tore in der Wette) während jedem Segment ändert und die Abrechnung ausgehend von der Schwelle zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette, vorgenommen wird.

Wie Wird Das Nächste Tor Erzielt?: Die Wette wird dahingehend abgerechnet, wie das nächste Tor erzielt wird. Es gibt fünf Möglichkeiten:

Freistoß: Das Tor muss direkt durch einen Freistoß erzielt werden; abgefälschte Schüsse werden gewertet, denn der Freistoß Schütze als Torschütze geführt wird.

Elfmeter: Das Tor muss direkt durch den Elfmeter erzielt und der Elfmeterschütze als Torschütze geführt werden.

Eigentor: Das Tor muss als Eigentor gewertet werden. Diese Art von Tor verdrängt alle anderen, so wird z. B. ein Kopfballeigentor als Eigentor und nicht als Kopfballtor gewertet.

Kopfballtor: Die letzte Berührung des Torschützen muss mit dem Kopf gewesen sein.

Schuss: Alle anderen Arten von Toren, die nicht unter die oben genannten fallen.

Alle Wetten werden als ungültig gewertet und mit einer Quote von 1.00 abgerechnet, wenn nach der Platzierung der Wette kein Tor erzielt wird.

Wer Erzielt Das Nächste Tor?: Die Wette wird dahingehend abgerechnet, welcher Spieler das nächste Tor erzielt. Alle Wetten werden als ungültig gewertet und mit einer Quote von 1.00 abgerechnet, wenn nach der Platzierung der Wette kein Tor erzielt wird oder das nächste Tor ein Eigentor ist.

Anstoss: Die Wette wird dahingehend abgerechnet, welche Mannschaft zur ersten Hälfte den Anstoss ausführt.

Handicap: Die Wette wird zu den ausgestrahlten Quoten in Bezug auf den aktuellen Spielstand und mit dem angepassten Handicap abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich das Handicap im Spielverlauf ändern kann. Die Abrechnung der Wette bezieht sich auf das jeweilige Handicap zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette abgegeben wurde.

Unentschieden - Geld Zurück: Wenn eine der beiden Mannschaften gewinnt (unabhängig mit welcher Tordifferenz) wird diese Mannschaft als der Siegtipp gewertet. Für den Fall dass das Spiel unentschieden ausgeht, wird der Wetteinsatz zurückerstattet.

Mannschaftstore: Die Wette wird hinsichtlich der Anzahl der Tore abgerechnet, welche die ausgewählte Mannschaft erzielt.

Doppelchance: Es gibt die folgenden Möglichkeiten

- 1X – Die Wette gewinnt wenn das Spiel mit einem Heimsieg oder Unentschieden endet.
- X2 – Die Wette gewinnt, wenn das Spiel mit einem Unentschieden oder Auswärtssieg endet.
- 12 – Die Wette gewinnt, wenn das Spiel mit einem Heim- oder Auswärtssieg endet.

Falls das Spiel auf einem neutralen Platz ausgetragen wird, wird die Mannschaft, die zuerst genannt wird als Heimmannschaft gewertet.

Gerade / Ungerade: Die Wette wird hinsichtlich der Anzahl der erzielten Tore im Spiel abgerechnet. Spiele, die 0-0 ausgehen werden als „Gerade“ gewertet.

Asian Handicap: Die Wette wird hinsichtlich den erzielten Tore für die restliche Spielzeit abgerechnet nachdem die Wette platziert wurde. So werden Tore, die vor Abgabe der Wette erzielt werden nicht berücksichtigt.

Asian Handicap: 1. Halbzeit: Die Wette wird hinsichtlich den erzielten Tore für die restliche Spielzeit der 1. Halbzeit abgerechnet nachdem die Wette platziert wurde. So werden Tore, die vor Abgabe der Wette erzielt werden nicht berücksichtigt.

Der Wetten In Der Verlängerung

Wer Gewinnt Die Verlängerung 1X2: Wetten werden ausschließlich hinsichtlich der offiziellen Statistiken für die Verlängerung abgerechnet. Tore, die während der regulären Spielzeit oder später im Elfmeterschießen erzielt werden zählen nicht.

Unter / Über Tore Verlängerung: Wetten werden ausschließlich hinsichtlich der offiziellen Statistiken für die Verlängerung abgerechnet. Tore, die während der regulären Spielzeit oder später im Elfmeterschießen erzielt werden zählen nicht.

Bitte beachten Sie, dass sich die Torgrenze (Anzahl der Tore in der Wette) während der Verlängerung ändern kann. Die Wetten werden zu der Torgrenze abgerechnet die gültig war, als die Wette gesetzt wurde.

Sieger Verlängerung: Der Spielstand wird zu dem Zeitpunkt, zu dem die Wette abgegeben wird als 0:0 gewertet. Es werden also nur Tore berücksichtigt, die erzielt werden nachdem die Wette gesetzt wurde.

Nächstes Tor Verlängerung: Die Wette wird dahingehend abgerechnet welche Mannschaft das nächste nummerierte Tor erzielt.

Elfmeterschiessen Wetten

Wer Gewinnt Das Elfmeterschiessen: Wetten werden ausschließlich hinsichtlich des offiziellen Elfmeterschießens am Ende der Verlängerung abgerechnet.

Mannschaft Die Nächstes (Numerierten) Elfmeter Verwandelt: Alle Wetten werden hinsichtlich des genannten Teams dahingehend abgerechnet ob es den fraglichen nummerierten Elfmeter verwandelt. Für den Fall dass ein gegebener Elfmeter widerrufen wird, werden Elfmeter Wetten nach dem offiziellen Ergebnis abgerechnet.

Tennis

Zusätzlich zu den Allgemeinen Spielregeln für Tennis gelten die folgenden speziellen Regelungen:

Für den Fall dass ein Tennisspiel startet aber nicht zu Ende gespielt wird werden alle Wetten rückabgewickelt. Dies gilt nicht für Wetten deren Ausgang zu dem Zeitpunkt, zu dem das Spiel beendet wird, bereits feststeht. So würde z.B. eine Wette auf den 1. Satz gültig bleiben, sofern der 1. Satz bereits beendet wurde.

Wer Gewinnt Das Nächste Spiel?:Die Wette wird dahingehend abgerechnet welcher Spieler das nächste Spiel gewinnt. Sollte das Spiel aus irgendwelchen Gründen nicht beendet werden, gilt die Wette als ungültig gewertet und wird mit einer Quote von 1.00 abgerechnet. Stanleybet gibt an, welcher Spieler in dem jeweiligen Spiel Aufschlag hat. Falls der falsche Spieler für den Aufschlag genannt wird, werden alle Wetten mit einer Quote von 1.00 angerechnet, unabhängig vom tatsächlichen Ausgang des Spieles.

Wer Gewinnt Den Laufenden Satz?: Die Wette wird dahingehend abgerechnet, welcher Spieler den Satz gewinnt. Sollte der Satz aus irgendwelchen Gründen nicht beendet werden wird die Wette mit einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Richtiges Ergebnis Des Laufenden Satzes: Die Wette wird auf das richtige Ergebnis des laufenden Satzes abgerechnet. Sollte der Satz aus

irgendwelchen Gründen nicht beendet werden, wird die Wette mit einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Satz Wetten (Best of 3) / (Best of 5): Die Wette wird hinsichtlich des korrekten Satz-Ergebnisses eines Spiels abgerechnet. Wetten werden als ungültig gewertet, wenn die zuvor festgelegte Anzahl von Sätzen nicht absolviert oder geändert wird.

Anzahl Der Sätze (Best of 3) / (Best of 5): Die Wetten werden hinsichtlich der Anzahl der Sätze in einem Spiel abgerechnet. Wetten werden als ungültig gewertet, wenn die zuvor festgelegte Anzahl von Sätzen nicht absolviert oder geändert wird.

Unter / Über Wetten (Spiel): Die Wette wird hinsichtlich der Gesamtzahl der Spiele in der Begegnung abgerechnet. Das ganze Spiel muss absolviert werden, andernfalls werden alle Wetten ungültig.

Bitte beachten Sie, dass sich die Spielgrenze (Anzahl der Spiele in der Wette) während des Spiels ändern kann und die Abrechnung sich nach der Spielgrenze zu dem Zeitpunkt richtet, zu dem die Wette abgegeben wurde.

Unter / Über Wetten (Satz): Die Wette wird hinsichtlich der Gesamtzahl der Spiele in dem entsprechenden Satz abgerechnet. Der komplette Satz muss absolviert werden, andernfalls werden alle Wetten ungültig.

Bitte beachten Sie, dass sich die Spielgrenze (Anzahl der Spiele in der Wette) während des Satzes ändern kann und die Abrechnung sich nach der Spielgrenze zu dem Zeitpunkt richtet, zu dem die Wette abgegeben wurde.

Ergebnis Nächstes Spiel: Die Wette wird hinsichtlich des Ergebnisses des entsprechenden Spiels abgerechnet; der Spieler der den Aufschlag hat gewinnt zu 0 / 15 / 30 / Instand oder Break. Falls der falsche Spieler für den Aufschlag genannt wird, werden alle Wetten mit einer Quote von 1.00 angerechnet, unabhängig vom tatsächlichen Ausgang des Spieles.

Gerade / Ungerade: Die Wette wird hinsichtlich der Anzahl der Spiele in der Begegnung abgerechnet.

Satz Gerade / Ungerade: Die Wette wird hinsichtlich der Anzahl der Spiele in dem entsprechenden Satz abgerechnet.

Basketball

Zusätzlich zu den Allgemeinen Spielregeln für Basketball gelten die folgenden speziellen Regelungen:

Erste Halbzeit / Viertel Handicap: Die Wette wird nur in Bezug auf das Ergebnis der ersten Halbzeit / eines Viertels abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Handicapschwelle (Höhe der Punktdifferenz zwischen den Mannschaften in der Wette) während der ersten Halbzeit / jedem Viertel ändert und die Abrechnung ausgehend von der Schwelle zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette, vorgenommen wird. Bei Wetten auf das 4. Viertel ist das Ergebnis der regulären Spielzeit relevant, **OHNE** jegliche Verlängerung.

Erste Hälfte / Viertel Unter / Über: Die Wette hinsichtlich der Anzahl der erzielten Punkte in der ersten Hälfte / dem Viertel abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Punktschwelle (Anzahl der Punkte in der Wette) während der Hälfte / Viertel ändert und die Abrechnung ausgehend von der Schwelle zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette, vorgenommen wird. Bei Wetten auf das 4. Viertel ist das Ergebnis der regulären Spielzeit relevant, **OHNE** jegliche Verlängerung.

Halbzeit / Viertel Unentschieden – Geld Zurück: Die Wette wird nur hinsichtlich des Ergebnisses der relevanten Halbzeit / dem Viertel **OHNE** Verlängerung abgerechnet. Wenn eine der beiden Mannschaften die Halbzeit / das Viertel gewinnt (unabhängig mit welcher Tordifferenz) wird diese Mannschaft als der Siegtipp gewertet. Für den Fall dass das Spiel unentschieden ausgeht, wird der Wetteinsatz zurückerstattet.

Gerade / Ungerade: Die Wetten werden hinsichtlich der erzielten Punkte am Ende der Begegnung **INKLUSIVE** Verlängerung abgerechnet.

Halbzeit / Viertel Gerade / Ungerade: Die Wette wird hinsichtlich der erzielten Punkte in der entsprechenden Halbzeit / dem Viertel **OHNE** Verlängerung abgerechnet.

Eishockey

Die Wetten werden hinsichtlich des Endes der regulären Spielzeit abgerechnet, ohne offizielle Verlängerung oder Penalty Schießen; davon ausgenommen sind die Wettarten „Drittel“, „Verlängerung“, „Penalty Schießen“ und „Restzeit“. „Drittel“ Wetten, werden hinsichtlich des Ergebnisses für das jeweilige Drittel abgerechnet.

Zusätzlich zu den Standard Eishockey Regeln, gelten die folgenden speziellen Regeln:

Unentschieden - Geld Zurück: Wenn eine der beiden Mannschaften gewinnt (unabhängig mit welcher Tordifferenz) wird diese Mannschaft als der Siegtipp gewertet. Für den Fall dass das Spiel unentschieden ausgeht, wird der Wetteinsatz zurückerstattet.

Restzeit: Zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette gesetzt wird, wird das Ergebnis auf 0:0 gesetzt. Es zählen nur Tore, die nach der Platzierung der Wette fallen.

Drittel 1X2: Die Wette wird hinsichtlich des Ergebnisses des relevanten Drittels abgerechnet. Wenn das relevante Drittel nicht beendet wird, werden alle Wetten mit einer Quote von 1.00 abgerechnet. Bei dem dritten Drittel zählt die Verlängerung nicht dazu.

Nächstes Tor: Die Wette wird dahingehend abgerechnet welche Mannschaft das nächste nummerierte Tor in der Regulären Spielzeit OHNE Verlängerung erzielt.

Restzeit Verlängerung: Zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette gesetzt wird, wird das Ergebnis auf 0:0 gesetzt. Es zählen nur Tor, die nach der Platzierung der Wette fallen.

Penalty Schiessen: Die Wette wird ausschließlich nach den offiziellen Ergebnissen des Penalty Schiessens abgerechnet.

Volleyball

Die Begegnung muss beendet werden, ansonsten werden alle Wetten zu einer Quote von 1.00 abgerechnet - abgesehen von Wetten, deren Ausgang zu dem Zeitpunkt an dem das Spiel abgebrochen wurde bereits feststand.

Für den Fall von Punktabzügen durch den Schiedsrichter wird das offizielle Ergebnis für die Abrechnung herangezogen – abgesehen von Wetten, deren Ausgang zu dem Zeitpunkt des Punktabzuges bereits feststand.

Satz Wetten (Best Of 5): Die Wette wird hinsichtlich des korrekten Satz-Ergebnisses eines Spiels abgerechnet. Wenn die zuvor festgelegte Anzahl von Sätzen nicht abgeschlossen wird, werden die Wetten mit einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Anzahl Der Sätze (Best Of 5): Die Wetten werden hinsichtlich der Anzahl der Sätze in einem Spiel abgerechnet. Wenn die zuvor festgelegte Anzahl von Sätzen nicht abgeschlossen wird, werden die Wetten mit einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Wer Gewinnt Den Laufenden Restzeiwette Satz: Die Wette wird hinsichtlich des laufenden Satzes abgerechnet. Falls der Satz aus irgend einem Grund nicht beendet wird, werden die Wetten zu einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Wie Viele Sätze Bis Zum Punktelimit: Die Wette wird hinsichtlich der Anzahl der Sätze abgerechnet, die nötig sind das Punktelimit von 25 oder 15 Punkten zu erreichen.

Unter / Über Punkte: Die Wette wird hinsichtlich der Anzahl der Punkte der Begegnung abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Punktegrenze (Anzahl der Punkte in der Wette) während des Spiels ändern kann und die Abrechnung sich nach der Punktegrenze zu dem Zeitpunkt richtet, zu dem die Wette abgegeben wurde.

Handicap: Die Wette wird zu den ausgestrahlten Quoten in Bezug auf den aktuellen Spielstand und mit dem angepassten Handicap abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich das Handicap im Spielverlauf ändern kann. Die Abrechnung der Wette bezieht sich auf das jeweilige Handicap zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette abgegeben wurde.

Satz Gerade / Ungerade: Die Wette wird hinsichtlich der Anzahl der Spiele in dem entsprechenden Satz abgerechnet.

Satz Unter / Über: Die Wette wird hinsichtlich der Punkte in dem entsprechenden Satz abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Punktegrenze (Anzahl der Punkte in der Wette) während des Satzes ändern kann und die Abrechnung sich nach der Punktegrenze zu dem Zeitpunkt richtet, zu dem die Wette abgegeben wurde.

Satz Handicap: Die Wette wird zu den ausgestrahlten Quoten in Bezug auf den aktuellen Spielstand und mit dem angepassten Handicap abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich das Handicap während des Satzes ändern kann. Die Abrechnung der Wette bezieht sich auf das jeweilige Handicap zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette abgegeben wurde.

Welche Mannschaft Erzielt Den Punkt: Die Wette wird dahingehend abgerechnet, welche Mannschaft den entsprechend festgelegten Punkt erzielt. Für den Fall, dass nicht bis zu dem festgelegten Punkt gespielt wird weil das Spiel oder der Satz zuvor enden, werden alle Wetten ungültig.

Punktewetten: Die Wetten werden dahingehend abgerechnet welche Mannschaft zuerst die vorgegebene Anzahl der Punkte erreicht.

Handball

Die Wetten werden hinsichtlich des Ergebnisses der regulären Spielzeit abgerechnet, ohne offizielle Verlängerung oder Strafstoß Schießen; davon ausgenommen sind die Wetten „1. Halbzeit“ und „Restzeit Wette“. Die Wette „1. Halbzeit“ wird hinsichtlich des Ergebnisses der 1. Halbzeit abgerechnet. Zusätzlich zu den Standard Handball Regeln gelten die folgenden speziellen Regeln:

Restzeitwette: Zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette gesetzt wird, wird das Ergebnis auf 0:0 gesetzt. Es zählen nur Tore, die nach der Platzierung der Wette fallen.

Restzeitwette Halbzeit: Die Wette wird hinsichtlich der laufenden Halbzeit abgerechnet. Falls die Halbzeit aus irgend einem Grund nicht beendet wird, werden die Wetten zu einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Handicap: Die Wette wird zu den ausgestrahlten Quoten in Bezug auf den aktuellen Spielstand und mit dem angepassten Handicap abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich das Handicap im Spielverlauf ändern kann. Die Abrechnung der Wette bezieht sich auf das jeweilige Handicap zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette abgegeben wurde.

Handicap 1. Halbzeit: Die Wette wird zu den ausgestrahlten Quoten in Bezug auf den Spielstand am Ende der 1. Halbzeit und mit dem angepassten Handicap abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich das Handicap während des Spiels ändern kann. Die Abrechnung der Wette bezieht sich auf das jeweilige Handicap zu dem Zeitpunkt, an dem die Wette abgegeben wurde.

Unter / Über Tore: Die Wette wird nach der Gesamtzahl der in dem Spiel erzielten Tore im Verhältnis zu der festgelegten Torgrenze abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Torgrenze (Anzahl der Tore in der Wette) während jedem Spiel ändern kann und die Abrechnung sich nach der Punktegrenze zu dem Zeitpunkt richtet, zu dem die Wette abgegeben wurde.

Unter / Über Tore 1. Halbzeit: Die Wette wird nach der Zahl der am Ende der 1. Halbzeit erzielten Tore abgerechnet.

Bitte beachten Sie, dass sich die Torgrenze (Anzahl der Tore in der Wette) während jedem Spiel ändern kann und die Abrechnung sich nach der Punktegrenze zu dem Zeitpunkt richtet, zu dem die Wette abgegeben wurde.

Gerade / Ungerade: Die Wette wird hinsichtlich der Anzahl der erzielten Tore im Spiel abgerechnet.

Gerade / Ungerade 1. Halbzeit: Die Wette wird hinsichtlich der am Ende der 1. Halbzeit erzielten Tore abgerechnet.

Welche Mannschaft Erzielt Das Tor: Die Wette wird dahingehend abgerechnet, welche Mannschaft das entsprechend festgelegten Tor erzielt.

Tordifferenz Bei Sieg: Die Wette wird hinsichtlich des Ergebnisses der regulären Spielzeit abgerechnet.

Allgemein

Jede Wette unterliegt einer Obergrenze für die höchstmögliche Auszahlung, die von SM festgelegt wird. Die höchstmögliche Auszahlung kann geringer sein als der ausgerechnete höchstmögliche Gewinn und es unterliegt der

Verantwortung des Kunden die Einsätze entsprechend anzupassen. Bitte beachten Sie die folgenden höchstmöglichen Auszahlungen:

<i>FUSSBALL</i>	
<i>Ergebniswette 1X2</i>	€100.000
<i>Live Wette 0:0</i>	€100.000
<i>Genaueres Ergebnis</i>	€100.000
<i>Alle andere Wetten</i>	€25.000
<i>TENNIS</i>	€25.000
<i>BASKETBALL</i>	€15.000
<i>FORMEL 1</i>	€25.000
<i>AMERICAN FOOTBALL</i>	€25.000
<i>GOLF</i>	€25.000
<i>ALLE ANDEREN SPORTARTEN / EREIGNISSE</i>	€15.000

Bei Live Wetten sind Rückerstattungen oder Stornierungen von Wetten unter keinen Umständen möglich.

Wetten, die von SM angenommen wurden, nachdem das entsprechende Ergebnis festgestanden hat sind ungültig und werden zu einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Sollte eine Wette Aufgrund einer verzögerten „Live“ Übertragung einer Veranstaltung, bei der eine Mannschaft oder eine Auswahl einen signifikanten Vorteil erlangt hat, zu einer falschen Quote angenommen worden sein, wird die Wette, unabhängig davon, ob sie gewonnen oder verloren hat, zu einer Quote von 1.00 abgerechnet.

Im Falle von fehlerhaften Ausdrucken, Fehlern auf Wettquittungen oder offensichtlichen Fehlern bei der Daten Eingabe in den SM Computer, behält sich SM das Recht vor solche Wetten zu Stornieren oder nach eigenem Ermessen zu den korrekten Quoten abzurechnen, auch wenn der Fehler erst nach dem Abschluss der

entsprechenden Veranstaltung entdeckt wird. Jede Anfrage Wetten zu stornieren in dem Fall in dem die hier beschriebenen Fehler vorkommen, werden nur dann in Betracht gezogen wenn der Gegenstand (Ereignis) der Wette noch nicht stattgefunden hat.

Für den Fall, dass diese Regeln spezielle Szenarien nicht abdecken, beziehen Sie sich bitte auf unsere „Allgemeine Spielregeln und Wettbedingungen“.

STANLEYBET MALTA BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIESE REGELN JEDER ZEIT ZU ÄNDERN ODER ZU BEARBEITEN.

LIZENZ UND REGULIERUNG

Stanleybet Malta Ltd. arbeitet von Büros in Malta aus und unterliegt der Regulierung durch und hält eine Klasse 2 Lizenz, ausgestellt von der Maltesischen Lotterie- und Glücksspielbehörde.

Verantwortungsvolles Wetten

Wetten stellt eine Unterhaltung für Erwachsene dar und eignet sich nicht für den Gelderwerb.

Versuchen Sie nicht, Ihre Verluste durch weitere Wetten wieder herein zu holen.

Setzen Sie nur so viel ein, wie Sie sich auch leisten können, zu verlieren.

Wenn Sie der Meinung sind, dass Sie ein Problem mit Glücksspielen haben, besuchen Sie bitte www.gamecare.org.uk (0044 8456000133) oder www.gambleaware.co.uk und machen Sie einen Online-Test zur Selbsteinschätzung. Wenden Sie sich alternativ an Stanleybet Malta Ltd. oder seine Vermittler. Ziehen Sie auch die Selbstsperrung in Betracht.

ANTI-GELDWÄSCHE MAßNAHMEN:

Stanleybet Malta Ltd. und seine Vermittler setzen Anti-Geldwäsche Maßnahmen um. Verdächtige Transaktionen werden den zuständigen Behörden gemeldet.