

1. Einleitung

1.1. Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen regeln die Nutzung der Sportwetten-Plattform. Beim Platzieren einer Wette auf der Sportwetten-Plattform erklärt sich der Kontoinhaber daher damit einverstanden, dass der Kontoinhaber diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen einschließlich der Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die für die Sportwetten-Plattform jederzeit gelten, gelesen und verstanden hat und diese einhalten wird.

1.2. Die Nutzung dieser Sportwetten-Plattform unterliegt den Bestimmungen der Lizenz.

1.3. Alle Streitigkeiten in Bezug auf die Nutzung dieser Sportwetten-Plattform sollten per E-Mail an support@ybet.com gesendet werden. Ihre Entscheidung ist bindend und kann bei jedem zuständigen Gericht als Urteil verkündet werden.

1.4. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, Änderungen an der Website, Wettlimits, Auszahlungslimits und Angeboten vorzunehmen.

1.5. Die Sportwetten-Plattform kann diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen jederzeit aktualisieren, ändern, bearbeiten und ergänzen.

1.6. Jede Bezugnahme in diesen Geschäftsbedingungen auf Wörter/Objekte, die im Singular erscheinen, gilt auch für den Plural. Geschlechtsangaben sind unverbindlich und dienen nur zu Informationszwecken.

2. Definition

2.1. Sportwetten-Plattform – juristische Person, die Wettaktivitäten in Übereinstimmung mit den lizenzrechtlichen und gesetzlichen Anforderungen des Landes ausübt.

2.2. Kunde - eine Person, die den Regeln für die Annahme von Wetten zugestimmt hat, die auf der Website YBet.com (und anderen Subdomain-Versionen der Website) registriert ist.

2.3. Wette – risikobasierte Vereinbarung zwischen dem Kunden und dem Wettunternehmen über den Ausgang eines Ereignisses, an dem sie nicht teilnehmen, mit Gewinn. Wetten werden zu Bedingungen abgeschlossen, die zuvor von der Sportwetten-Plattform vorgeschlagen wurden.

2.4. Einsatz – der vom Kunden an die Sportwetten-Plattform überwiesene Geldbetrag, der die Hauptbedingung für die Teilnahme an einer Wette gemäß diesen Regeln ist.

2.5. Das Ergebnis ist das Ergebnis des Ereignisses, das auf der Sportwetten-Plattform angeboten wird.

2.6. Quote — die Zahl, mit der der Wettbetrag des Teilnehmers multipliziert wird, wenn der Auszahlungsbetrag bestimmt wird, wenn die Wette gewinnt.

2.7. Gewinne - Guthaben, das dem Kunden nach dem Ergebnis ausgezahlt wird, auf das eine Wette abgeschlossen wurde.

2.8. Boni:

2.8.1. Gratiswette - Der Kunde erhält nur den gewonnenen Betrag auf seinem Konto. Eine 5€ Gratiswette wird auf eine Quote von 3,5 platziert - Kunden erhalten $5 * 3,5 - 5 = 12,50$

2.8.2. Gratis Guthaben - Der Kunde erhält den Einsatz und Gewinn. Eine 5€ Gratiswette wird auf eine Quote von 3,5 platziert - Kunden erhalten $5 * 3,5 = 18,50$

2.8.3. Risikofreie Wette – der Spieler verwendet sein Guthaben für die Wette, aber wenn die Wette verliert, bekommt er sein Guthaben zurück.

3. Wettregeln

3.1. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, jede Wette zu stornieren, die auf offensichtlich „fehlerhaften“ Quoten, geänderte Quoten oder Wetten oder die nach Beginn eines Events abgeschlossen wurden.

3.2. Alle von der Sportwetten-Plattform akzeptierten Wetten unterliegen diesen Regeln sowie den geltenden Lizenzbedingungen.

3.3. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, Wetten abzulehnen, einzuschränken, zu stornieren.

3.4. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, nach Abschluss des Wettbewerbs oder nach der Bekanntgabe der offiziellen Ergebnissen, abzurechnen.

3.5. Der Gewinner einer Veranstaltung wird am Tag des Abschlusses der Veranstaltung ermittelt. Die Sportwetten-Plattform erkennt keine protestierten oder aufgehobenen Entscheidungen für Wetzwecke an. Die Abwicklung einer nach dem Beginn des Wettbewerbs ausgesetzten Veranstaltung wird gemäß den von der Sportwetten-Plattform für diese Sportart festgelegten Wettregeln entschieden

3.6. Eine Spielteilnahme ist ab 18 Jahren möglich.

3.7. Alle hierin enthaltenen Regeln können ohne vorherige schriftliche Ankündigung von der Sportwetten-Plattform geändert und überarbeitet werden. Alle Änderungen und Überarbeitungen unserer Regeln werden auf der Website der Sportwetten-Plattform veröffentlicht.

3.8. Die maximalen Wettbeträge für alle Sportveranstaltungen werden von der Sportwetten-Plattform festgelegt und können ohne vorherige schriftliche Ankündigung geändert werden. Die Sportwetten-Plattform behält sich außerdem das Recht vor, auch die Limits für einzelne Konten anzupassen.

3.9. Bei Konten mit negativem Guthaben behält sich die Sportwetten-Plattform das Recht vor, alle ausstehenden Spiele zu stornieren, unabhängig davon, ob sie mit entsprechenden Geldern finanziert wurden.

3.10. Die Mitglieder sind allein für ihre eigenen Kontotransaktionen verantwortlich. Bitte überprüfe Deine Wetten auf Fehler, bevor Du sie platzierst. Sobald eine Transaktion abgeschlossen ist, kann sie nicht mehr geändert werden. Die Sportwetten-Plattform übernimmt keine Verantwortung für fehlende oder doppelte Wetten des Kunden und nimmt keine Änderungswünsche an. Kunden können ihre Transaktionen nach jeder Sitzung unter „Meine Wetten“ der Website überprüfen, um sicherzustellen, dass alle platzierten Wetten akzeptiert wurden.

3.11. Streitigkeiten müssen innerhalb von sieben (7) Tagen ab dem Ergebnisbekanntgabe mit der entsprechenden Wettscheinnummer eingereicht werden. Nach diesem Zeitraum werden keine Ansprüche mehr anerkannt. Der Kunde ist allein für seine Kontotransaktionen verantwortlich.

3.12. Gewinne werden immer mit Dezimalquoten berechnet. Bitte beachte, dass bei der Umrechnung von Quoten in den britischen Standard Rundungsfehler auftreten können, da einige Quoten keine exakte Übersetzung in Brüche im britischen Stil haben. Hier zeigen wir die nächsten Bruchquoten.

3.13. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, ein Kundenkonto ohne vorherige Ankündigung zu sperren.

3.14. Bei Abweichungen zwischen der englischsprachigen Version dieser Regeln und einer anderen Sprachversion gilt die englischsprachige Version als richtig.

3.15. Kombi (Akkumulatoren, Parlays, Multis). Wenn bestimmte Ergebnisse zusammenhängen (Beispiel: Barcelona siegt im Entscheidungsspiel und gewinnt La Liga)

3.16. Alle Wetten, die in einer Systemwette platziert werden, zählen nicht für die Wettanforderungen im Bonus.

3.17. Das Live-Score-Update dient nur zur Orientierung. Die Sportwetten-Plattform ist nicht für Fehler verantwortlich. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, Wetten zu stornieren, wenn das Ergebnis bereits bekannt ist oder die Quoten aufgrund technischer Probleme nicht korrekt aktualisiert wurden.

3.18. Langzeitwetten-Wetten gelten als verloren, wenn die entsprechende Partei nicht an der Veranstaltung teilnimmt.

3.19. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, Wetten zu annullieren oder zu stornieren, wenn das Ergebnis durch die Verhängung von Strafpunkten, erzwungenen Abstiegen oder andere Maßnahmen aufgrund anderer als der normalen Ergebnisse der betreffenden Spiele/Wettbewerbe geändert wurde.

3.20. Alle Wetten werden anhand der Informationen abgerechnet, die von der offiziellen Organisation, die den Wettbewerb zum Zeitpunkt des Ergebnisses durchführt, bereitgestellt wurden, sofern nicht anders angegeben. Bei Veranstaltungen außerhalb der offiziellen Wettbewerbe werden die Wetten anhand der bereitgestellten Informationen abgerechnet.

3.21. Head-to-Head Wetten werden beim Ausfall einer Partei storniert.

3.22. Wenn zwei Teilnehmer nicht ins Ziel gekommen sind, hat der Teilnehmer gewonnen, der mehr Runden hat. Wenn beide Konkurrenten in derselben Runde ausfallen, wird die Head-To-Head Wette storniert.

3.23. Wenn sich mehrere Teilnehmer einer Head-to-Head Wette den Sieg teilen, dann wird die Wette storniert.

3.24. Die Sportwetten-Plattform haftet nicht für Schäden, die durch Systemstörungen, Defekte, Verzögerungen, Manipulationen oder Fehler bei der Datenübertragung entstehen.

3.25. Die Ansprüche des Kunden werden von der Sportwetten-Plattform innerhalb von dreißig Tagen ab dem Zeitpunkt geprüft, ab dem der Kunde einen schriftlichen Antrag an die Sportwetten-Plattform übermittelt hat. Nach einer Entscheidung benachrichtigt die Sportwetten-Plattform den Kunden mittels einer mit dem Spielkonto verknüpften E-Mail.

3.26. Bei Verdacht auf unfaires Spielen behält sich die Sportwetten-Plattform das Recht vor, jede Wette ganz oder teilweise abzulehnen, wobei die entsprechende Wette als ungültig gewertet wird (in diesen Fällen erfolgt die Ausschüttung mit einem Faktor von "1").

3.27. Kunden dürfen nur selbst wetten, Gruppenwetten sind nicht erlaubt. Wiederholte Wetten auf gleiche Ergebnisse/Gewinner von gleichen oder unterschiedlichen Kunden können nachträglich für ungültig erklärt werden. Auch nachdem das offizielle Ergebnis des Wettbewerbs / der Athleten bereits bekannt ist, kann die Sportwetten-Plattform die angezeigten Wetten für ungültig erklären, wenn sie der Ansicht ist, dass die Kunden in Absprache oder als Syndikat handeln oder die berücksichtigten Wetten von einem oder mehreren Kunden innerhalb kurzer Zeit abgeschlossen wurden. Das Wettunternehmen hat auch das Recht, die Annahme von Wetten abzulehnen oder bereits getätigte Wetten als ungültig zu zählen, wenn diese von verschiedenen Spielkonten derselben IP-Adresse stammen.

3.28. LIVE-Wetten: Wenn das Spiel unterbrochen oder verschoben wird und nicht innerhalb von 48 Stunden nach der geplanten Zeit fortgesetzt wird, werden

die Wetten storniert (mit Ausnahme der Ergebnisse, die bei der Unterbrechung des Spiels klar definiert waren).

3.29. Statistiken oder redaktionelle Texte, die auf der Website der Sportwetten-Plattform veröffentlicht werden, sind als zusätzliche Informationen zu betrachten, aber die Sportwetten-Plattform erkennt oder übernimmt keine Haftung, wenn die Informationen nicht korrekt sind. Es liegt jederzeit in der Verantwortung des Kontoinhabers, die Umstände eines Ereignisses zu kennen.

3.30. Es ist verboten, bei Sportwetten automatisierte Systeme (jegliche Art von Scannern oder Robotern) zu verwenden. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, jede Wette zu stornieren, die mit automatischen Systemen abgeschlossen wurde

3.31. Es ist verboten, Konten anderer Personen oder registrierte Konten bei anderen Personen zu verwenden. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, jede Wette zu stornieren, die nicht vom Kontoinhaber platziert wurde.

Wettarten

4.1. Einzelwette - Wette auf ein (1) Ergebnis des Ereignisses. Die Auszahlung der Einzelwette entspricht dem Produkt der Quote und des Einsatzes.

4.2. Kombiwette - Wette auf mehrere unabhängige Ergebnisse von Ereignissen. Um eine Kombiwette zu gewinnen, ist es notwendig, dass kein Tipp, der in der Kombi enthalten ist, verloren ging. Wenn ein Tipp des Kombiwette falsch ist, verlierst Du sie. Der Gewinn entspricht dem Produkt der addierten Quoten zusammen mit dem Einsatz.

4.3. Systemwette - eine Reihe von Kombiwetten die jeweils verschiedene Kombinationen der Tipps generieren. Die Systemwette zeichnet sich durch gleiche Einsätze für jede Kombiwette aus. Je nach System-Art können auch mehrere Ereignisse im Wettschein falsch sein, ohne dass die Systemwette verloren geht.

4.4. Eine „Trixie“ ist eine Kombination, die ein Triple und drei Doubles aus einer Auswahl von drei Matches umfasst.

4.5. Ein „Patent“ ist eine Kombination, die ein Dreifach, drei Doppel und drei Einzel aus einer Auswahl von drei Spielen umfasst.

4.6. Ein „Yankee“ ist eine Kombination, die eine Vierfach-, vier Dreifach- und sechs Doppelkombinationen aus einer Auswahl von vier Spielen umfasst.

4.7. Ein „Kanadier“ (auch bekannt als „Super Yankee“) ist eine Kombination, die eine Fünffach-, fünf Vierfach-, zehn Dreifach- und zehn Doppel aus einer Auswahl von fünf Spielen umfasst.

4.8. Ein „Heinz“ ist eine Kombination, die eine Sechsfach-, sechs Fünffach-, fünfzehn Vierfach-, zwanzig Dreifach- und fünfzehn Doppel aus einer Auswahl von sechs Spielen umfasst.

4.9. Ein „Super Heinz“ ist eine Kombination, die ein Siebenfach, sieben Sechsfach, einundzwanzig Fünffach, fünfunddreißig Vierfach, fünfunddreißig Treble und einundzwanzig Doppel aus einer Auswahl von sieben Spielen umfasst.

4.10. Ein „Goliath“ ist eine Kombination, die ein Achtfach, acht Siebenfach, achtundzwanzig Sechsfach, sechsundfünfzig Fünffach, vierundsiebzig, sechsundfünfzig Trebles und achtundzwanzig Doppel aus einer Auswahl von acht Spielen umfasst.

4.11. Wenn Quoten mehr als 2 Stellen nach dem Komma berücksichtigen, wird die Auszahlung um die zweite Stelle nach dem Komma gerundet.

4.12. „Auszahlung“ ist ein von der Sportwetten-Plattform initiiertes individuelles Angebot, das an einen Wettteilnehmer gerichtet ist und darauf abzielt, eine oder mehrere wesentliche Wettbedingungen (Koeffizient, Ereignisberechnungszeit usw.) zu ändern, um ein neues Ergebnis festzulegen

und die Wette abzuschließen die aktuelle Uhrzeit (weiter - Cash Out). Das Angebot zur Einlösung einer Wette kann vom Wettteilnehmer sowohl angenommen als auch abgelehnt werden. Mit der Auswahl von „Auszahlung“ bestätigt der Wettteilnehmer sein Einverständnis mit den neuen wesentlichen Wettbedingungen. Auszahlungsraten können sowohl für Prematch- als auch für Live-Wetten angeboten werden. Das Buchmacherbüro behält sich das Recht vor, das Angebot zum Rückkauf des Gebots im Laufe der Zeit zu ändern oder ohne Angabe von Gründen kein Gebot zum Rückkauf der Wette zu bilden.

5. Märkte

5.1. Bei "Tipp" (1X2) ist es möglich, auf das (teilweise oder definitive) Ergebnis eines Spiels oder Ereignisses zu wetten. Die Optionen sind: "1" = Heimmannschaft oder Mannschaft auf der linken Seite des Angebots; "X" = Unentschieden, oder die Auswahl in der Mitte; "2" = Auswärtsmannschaft oder Mannschaft, die auf der rechten Seite des Angebots aufgeführt ist.

5.2. "Genaueres Ergebnis" ist eine Wette auf das genaue Ergebnis eines Spiels oder Ereignisses.

5.3. Bei "Über/Unter" (Gesamt) Wetten kann auf den Betrag eines vordefinierten Ereignisses (z. B. Tore, Punkte, Eckbälle, Rebounds, Strafminuten usw.) gewettet werden. Sollte der Gesamtbetrag der aufgelisteten Ereignisse genau dem Tipp entsprechen, werden jene Tipps für ungültig erklärt.

Beispiel: Bei einem Tipp auf über 128,0 Punkte und einem Ergebnis von 64-64, wird die Wette für ungültig erklärt.

5.4. Bei "ungerade/gerade" kann auf den Betrag eines vordefinierten Ereignisses (zB Tore, Punkte, Eckbälle, Rebounds, Strafminuten usw.) gewettet werden.

"Ungerade" ist 1,3,5 etc.; "Gerade" ist 0,2,4 usw.

5.5. Ein "Head-to-Head" und/oder "Triple-Head" ist ein Wettmarkt zwischen zwei oder drei Teilnehmern, der entweder von einer offiziell organisierten Veranstaltung definiert oder von der Sportwetten-Plattform selbst, virtuell definiert wird.

5.6. Bei "Halbzeit/Endstand" ist es möglich, auf das Ergebnis in der Halbzeit und das Endergebnis des Spiels zu wetten. Wenn es zur Halbzeit 1:0 steht und das Spiel 1-1 endet, ist das Ergebnis 1/X.

Die Wette ist ungültig, wenn die reguläre Spielzeit in einem anderen Zeitformat als in der Wette angegeben gespielt wird (d. h. nicht in zwei Halbzeiten).

5.7. Bei "Periodenwetten" ist es möglich, auf das Ergebnis jeder einzelnen Periode innerhalb eines Spiels/Ereignisses zu wetten.

5.8. Bei "Draw No Bet" ist es möglich, entweder auf "1" oder "2" zu setzen. Es ist auch gängige Praxis, in Fällen, in denen keine Unentschieden-Quoten angeboten werden, von "Draw No Bet" zu sprechen. Sollte das jeweilige Spiel keinen Gewinner enthalten (z.B. Spiel endet unentschieden) oder findet das jeweilige Ereignis nicht statt (z.B. Draw No Bet und Spiel endet 0-0), werden die Einsätze zurückerstattet.

5.9. Beim "Handicap" kann darauf gewettet werden, ob ein Teilnehmer mit Vorsprung gewinnen oder verlieren wird. Das entsprechende Handicap wird auf das offizielle Ergebnis angerechnet. In Fällen, in denen das Ergebnis nach der Anpassung der Handicap-Linie genau dem Tipp entspricht, werden alle Wetten entsprechenden Wetten für ungültig erklärt.

Beispiel: Eine Wette auf -3,0 Tore wird für ungültig erklärt, wenn das gewählte Team das Spiel mit genau 3 Toren Unterschied (3-0,4-1, 5-2 usw.) gewinnt.

Asian Handicap: Heimmannschaft (-1,75) vs. Auswärtsmannschaft (+1,75). Das bedeutet, dass der Einsatz in 2 gleiche Wetten aufgeteilt und auf die Ergebnisse -1,5 und -2,0 gelegt wird. Damit die Wette zu den aufgeführten Quoten vollständig ausgezahlt wird, muss Team A das Spiel mit einer größeren Marge als ihre beiden aufgeführten Handicaps gewinnen (dh 3 Tore oder mehr Marge). Für den Fall, dass Team A mit nur 2 Toren Vorsprung gewinnt, wird die Wette als teilweise gewonnen betrachtet, mit einer vollen Auszahlung des Teils von -1,5 der Wette und einer Rückerstattung für den Teil von -2,0, da das Ergebnis für diesen Teil der Wette Wette als „Unentschieden“ gewertet wird.

Sollte das Spiel zu einem anderen Ergebnis führen, einschließlich eines Siegs von Team A mit nur 1 Tor Vorsprung, wäre der gesamte Einsatz verloren. Die Auswärtsmannschaft erhält im Spiel einen Torvorteil von +1,75. Das bedeutet, dass der Einsatz in 2 gleiche Wetten aufgeteilt und auf die Ergebnisse +1,5 und +2,0 gesetzt wird.

5.10. Bei "Doppelte Chance" ist es möglich, gleichzeitig auf zwei Ergebnisse eines Spiels oder Ereignisses zu wetten. Die Optionen sind: 1X, 12 und X2 mit "1", "X" und "2" wie zuvor definiert.

5.11. Bei „Langzeit“-Wetten ist es möglich, aus einer Liste von Alternativen auszuwählen und darauf zu wetten, dass ein Teilnehmer gewinnt oder sich innerhalb einer bestimmten Position in der Klassifizierung des aufgelisteten Ereignisses/Wettbewerbs platziert.

5.12. Wetten auf „Drittel/Halbzeit/Viertel X“ beziehen sich auf das Ergebnis/die erzielte Punktzahl im entsprechenden Zeitrahmen und beinhalten keine anderen Punkte/Tore/Ereignisse aus anderen Teilen des Ereignisses/Spiels. Wetten werden für ungültig erklärt, wenn das Spiel in einem anderen als dem im Angebot angegebenen Format ausgetragen wird.

5.13. Wetten auf "Ergebnis am Ende von Viertel / Halbzeit / Drittel X" beziehen sich auf das Ergebnis des Spiels/der Veranstaltung nach Ablauf des festgelegten Zeitrahmens und berücksichtigen alle anderen Punkte/Tore/Ereignisse aus früheren Teilen der Veranstaltung/des Spiels .

5.14. Wetten auf "Zuerst X Punkte / Zuerst X Tore" und ähnliche Angebote beziehen sich darauf, dass das Team/der Teilnehmer am frühesten die jeweilige Gesamtzahl an Punkten/Tore/Events erreicht. Wenn das Angebot einen Zeitrahmen (oder eine andere Zeitbeschränkung) aufführt, enthält es keine anderen Punkte/Tore/Ereignisse aus anderen Teilen des Ereignisses/Spiels, die nicht mit dem genannten Zeitrahmen zusammenhängen. Sollte das aufgeführte Ergebnis nicht im festgelegten Format gespielt werden, werden alle Wetten für ungültig erklärt.

5.15. Wetten auf "Gewinner von Punkt X / Schütze von Tor X" und ähnliche Angebote beziehen sich auf das Team/den Teilnehmer, der/die das aufgelistete Ereignis erzielt/gewinnt. Für die Abrechnung dieser Angebote wird kein Hinweis auf Ereignisse berücksichtigt, die vor dem aufgeführten Ereignis stattgefunden haben. Sollte das aufgeführte Ereignis nicht innerhalb des festgelegten Zeitrahmens (sofern vorhanden) erzielt/gewonnen werden, verlieren die entsprechenden Wetten

5.16. Wetten, die sich auf das Eintreten eines bestimmten Ereignisses in einer vordefinierten Zeitreihenfolge beziehen, wie „Erste Karte“ oder „Nächstes Team erhält Strafminuten“ werden als ungültig gewertet, wenn es nicht möglich ist, über den Sieg zu entscheiden. Zum Beispiel bei Spielern verschiedener Mannschaften, denen in derselben Spielunterbrechung eine Karte gezeigt wird.

5.17. "Team, das zuerst trifft und gewinnt" bezieht sich auf das aufgelistete Team, das das erste Tor im Spiel erzielt und das Spiel anschließend gewinnt.

Sollten im Spiel keine Tore fallen, werden entsprechende Wetten als verloren gewertet.

5.18. Jegliche Bezugnahme auf "kein Gegentor" bedeutet, dass die aufgeführte Mannschaft während des Spiels kein Tor kassieren darf.

5.19. "Team, das das Spiel dreht" bezieht sich auf das aufgeführte Team, das das Spiel gewinnt, nachdem es zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels mindestens 1 Tor Rückstand hatte.

5.20. Jeder Wettmarkt, der den Gewinn einer Mannschaft in allen Halbzeiten einschließt, bedeutet, dass die entsprechende Mannschaft in beiden Halbzeiten mind. Mit einem Tor Vorsprung gewinnen muss.

5.21. Jegliche Bezugnahme auf "Verletzungszeit" bezieht sich auf den vom benannten Offiziellen angezeigten Betrag und nicht auf den tatsächlich gespielten Betrag.

5.22. Die Abrechnung von Wetten wie "Man of the Match", "Most Valuable Player" usw. basiert, sofern nicht anders angegeben, auf der Entscheidung des Wettbewerbsveranstalters.

6. Sonderregeln für den Sport

6.1. Fußball

6.1.1. Wetten auf den Ausgang eines Spiels werden basierend auf jeweils zwei Hälften der angesetzten Minutenzahl und jedes Mal, wenn der Schiedsrichter zum Ausgleich von Verletzungen und anderen Unterbrechungen Minuten hinzufügt, entschieden. Elfmeterschießen und Verlängerungen sind nicht inbegriffen (wenn nicht anders angegeben).

6.1.2. Zugesprochene, aber nicht ausgeführte Ecken, werden nicht berücksichtigt.

6.1.3. Eigentore werden bei Torschützen-Wetten nicht in Betracht gezogen.

6.1.4. Alle Spieler, die seit dem Anpfiff oder dem vorherigen Tor am Spiel teilgenommen haben, gelten als Läufer.

6.1.5. Wenn ein Spieler nicht in der Startelf ist, werden alle Spielermärkte für ungültig erklärt.

6.1.6. Wenn ein nicht gelisteter Spieler aus irgendeinem Grund ein Tor erzielt, gelten alle Wetten auf diesen Spieler

6.1.7. Jedes Mal, wenn ein Torschütze oder Spieler ein Tor erzielt, wird der Markt auf der Grundlage der TV-Beilage und der von der Pressevereinigung bereitgestellten Statistiken abgerechnet, es sei denn, es gibt eindeutige Beweise dafür, dass diese Statistiken nicht korrekt sind.

6.1.8. Intervallmärkte werden basierend auf der vom TV bekannt gegebenen Zielzeit abgerechnet. Ist diese nicht verfügbar, wird die Zeit gemäß der Spieluhr in Betracht gezogen.

6.1.9. Intervall-Tor-Märkte werden basierend auf dem Zeitpunkt abgerechnet, zu dem der Ball die Linie überquert, und nicht nach dem Zeitpunkt, zu dem der Freistoß ausgeführt wird.

6.1.10. Eckball-Intervallmärkte werden basierend auf dem Zeitpunkt abgerechnet, zu dem der Eckstoß ausgeführt wird und nicht nach dem Zeitpunkt, zu dem die Ecke kassiert oder zugesprochen wird.

6.1.11. Karten-Märkte werden basierend auf dem Zeitpunkt des Vorzeigens der Karte und nicht nach dem Zeitpunkt des Verstoßes abgerechnet

6.1.12. Abseits werden nach dem Zeitpunkt der Entscheidung des Schiedsrichters abgerechnet. Diese Regel wird auf jede Situation mit Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) angewendet.

6.1.13. Elfmeter-Märkte werden basierend auf dem Zeitpunkt abgerechnet, zu dem der Schiedsrichter die Entscheidung trifft. Diese Regel wird auf jede Situation mit Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) angewendet.

6.1.14. Vergebene, aber nicht ausgeführte Strafen werden nicht berücksichtigt

6.1.15. Nächster Tor-Typ.

Freistoß: Das Tor muss direkt aus dem Freistoß oder der Ecke erzielt werden, um sich als Freistoßtor zu qualifizieren. Abgeleitete Schüsse zählen, solange dem Freistoß- oder Eckschützen das Tor zugesprochen wird.

Elfmeter: Das Tor muss direkt aus dem Elfmeter geschossen werden. Tore nach einem Rebound eines verschossenen Elfmeters zählen nicht.

Eigentor: Wenn das Tor als Eigentor deklariert wird.

Kopfball: Die letzte Berührung des Torschützen muss mit dem Kopf erfolgen.

Schuss: Das Tor muss mit einem anderen Körperteil als dem Kopf erfolgen und die anderen Arten gelten nicht.

Kein Tor.

6.1.16. Wenn der Markt mit einer fehlenden oder falschen roten Karte eröffnet wurde, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.1.17. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 5 Minuten) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.1.18. Wenn eine falsche Punktzahl angezeigt wird, werden alle Märkte für die Zeit storniert, in der die falsche Punktzahl angezeigt wurde.

6.1.19. Wenn die Teamnamen oder die Kategorie falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.1.20. Eine Gelbe Karte zählt als 1 Karte und rote oder gelb-rote Karte als 2. Die zweite gelbe Karte für einen Spieler, die zu einer gelb-roten Karte führt, wird nicht berücksichtigt. Folglich kann ein Spieler nicht mehr als 3 Karten verursachen.

6.1.21. Die Abrechnung erfolgt gemäß allen verfügbaren Nachweisen der Karten, die während des regulären 90-minütigen Spiels gezeigt wurden.

6.1.22. Karten, die nach dem Spiel gezeigt werden, werden nicht berücksichtigt.

6.1.23. Karten für Nichtspieler (bereits eingewechselte Spieler, Trainer, Spieler auf der Bank) werden nicht berücksichtigt

6.1.24. Gelbe Karten zählen 10 Punkte und rote oder gelb-rote Karten 25. Das 2. Gelb für einen Spieler, das zu einer Gelb-Roten Karte führt, wird nicht berücksichtigt. Folglich kann ein Spieler nicht mehr als 35 Kartenpunkte verursachen.

6.1.25. Die Abrechnung erfolgt nach allen verfügbaren Beweisen für Karten, die während des regulären 90-minütigen Spiels gezeigt werden.

6.1.26. Karten für Nichtspieler (bereits eingewechselte Spieler, Trainer, Spieler auf der Bank) werden nicht berücksichtigt.

6.1.27. Wenn das Spielformat geändert wurde, behält sich der Buchmacher das Recht vor, alle Wetten zu stornieren.

6.1.28. Wenn ein Freundschaftsspiel durch Schiedsrichterentscheidung früher als nach 80 Minuten endet, kann die Wette für ungültig erklärt werden.

6.1.29. Wenn ein Freundschaftsspiel durch Schiedsrichterentscheidung früher als nach 80 Minuten endet, kann die Wette für ungültig erklärt werden.

6.1.30. Alle Fußballspieler-Requisiten-Wetten werden anhand der von OPTA (<https://soccerstats.info/>) bereitgestellten Informationen abgerechnet.

6.1.31. Definition von Spieler-Requisiten

6.1.31.1. Tor/Eigentor

Verschiedene Leitungsgremien haben unterschiedliche Regeln und OPTA arbeitet nach Möglichkeit mit den zuständigen Personen zusammen, um ihre offiziellen Entscheidungen über Torschützen zu reflektieren. In Bezug auf Ablenkungen wird normalerweise ein Tor vergeben, wenn der ursprüngliche Versuch auf das Tor ging. Ein Eigentor wird in der Regel vergeben, wenn der Schuss am Tor vorbei geht und von einem Gegner ins Tor abgefälscht wird.

6.1.31.2. Schüsse - Ein Schussziel ist definiert als jeder klare Versuch, Folgendes zu erzielen:

- Geht unabhängig von der Absicht ins Netz.
- Ist ein eindeutiger Torversuch, der ohne die Abwehr des Torwarts ins Netz gegangen wäre oder von einem Spieler gestoppt wird, der der letzte Mann ist, bei dem der Torhüter keine Chance hat, das Tor zu verhindern (letzter Linienblock).
- Über oder neben das Tor hinausgeht, ohne einen anderen Spieler zu berühren.
- über oder neben das Tor gegangen wäre, aber durch den Paraden eines Torwarts oder eines Feldspielers gestoppt worden wäre.
- Er trifft direkt den Rahmen des Tores und es wird kein Tor erzielt. Blockierte Schüsse werden nicht als Schüsse gezählt.

6.1.31.3. Torschüsse - jeder Torversuch, der folgende Kriterien erfüllt:

- Geht unabhängig von der Absicht ins Netz.
- Ist ein eindeutiger Torversuch, der ohne die Abwehr des Torwarts ins Netz gegangen wäre oder von einem Spieler gestoppt wird, der der letzte Mann ist, bei dem der Torhüter keine Chance hat, das Tor zu verhindern (letzter

Linienblock). Schüsse, die direkt den Torrahmen treffen, werden nicht als Torschüsse gewertet, es sei denn, der Ball geht hinein und wird als Tor zugesprochen. Schüsse, die von einem anderen Spieler, der nicht der letzte Mann ist, abgewehrt werden, werden nicht als Torschüsse gewertet.

6.1.31.4. Torvorlage - Die letzte Berührung (Pass, oder jede andere Berührung), die dazu führt, dass der Empfänger des Balls ein Tor erzielt. Wenn die letzte Ballberührung von einem gegnerischen Spieler abgefälscht wird, erhält der Initiator nur dann eine Torvorlage, wenn der angreifende Spieler den Ball wahrscheinlich erhalten würde, ohne dass die Ablenkung stattgefunden hat. Eigentore, direkt ausgeführte Freistöße, direkte Ecktore und Elfmeter erhalten keine Vorlage.

6.1.31.5. Zweikampf - Ein Zweikampf ist, wenn ein Spieler den Ball in einer Boden-Challenge erkämpft und den Ball erfolgreich von dem Spieler wegnimmt, der sich in Ballbesitz befindet. Der getackelte Spieler muss eindeutig in Ballbesitz sein, bevor der Tackle ausgeführt wird.

- Als gewonnen gilt, wenn der Tackler oder einer seiner Mitspieler durch die Herausforderung wieder in Ballbesitz kommt oder der Ball aus dem Spiel kommt und „sicher“ ist.
- Ein verlorenes Tackle ist, wenn ein Tackle ausgeführt wird, der Ball jedoch an einen gegnerischen Spieler geht. Beide gelten als erfolgreiche Tacklings, jedoch ist das Ergebnis des Tacklings (gewonnen oder verloren) unterschiedlich, je nachdem, wohin der Ball nach dem Tackling geht. Es ist kein Tackle, wenn ein Spieler einen Pass mit irgendwelchen Mitteln abschneidet.

6.2. Tennis

6.2.1. Im Falle eines Ausscheidens und Ausscheidens eines Spielers werden alle unentschiedenen Wetten als ungültig betrachtet.

6.2.2. Im Falle einer Verzögerung (Regen, Dunkelheit...) bleiben alle Märkte unruhig und der Handel wird fortgesetzt, sobald das Spiel fortgesetzt wird.

6.2.3. Wenn der Schiedsrichter Strafpunkte vergibt, bleiben alle Wetten auf dieses Spiel gültig.

6.2.4. Falls ein Spiel beendet wird, bevor bestimmte Punkte/Spiele beendet wurden, gelten alle betroffenen punkt-/spielbezogenen Märkte als ungültig.

6.2.5. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.2.6. Wenn die Spieler/Teams falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.2.7. Wenn ein Spieler zurücktritt, werden alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig betrachtet.

6.2.8. Wenn ein Match durch einen Match-Tie-Break entschieden wird, wird es als sei der dritte Satz 6.2.9. Jeder Tie-Break oder Match-Tie-Break zählt als 1 Spiel

6.3. Basketball

6.3.1. Märkte berücksichtigen keine Überstunden, sofern nicht anders angegeben.

6.3.2. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 2 Minuten) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.3.3. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.3.4. Für den Fall, dass ein Spiel nicht unentschieden endet, aber zu Qualifikationszwecken eine Verlängerung gespielt wird, werden die Märkte nach dem Ergebnis am Ende der regulären Spielzeit abgerechnet.

6.3.5. Wenn ein Spiel vor Erreichen des X. endet, gilt dieser Markt als ungültig (abgesagt). Wer erzielt den X. Punkt? (inkl. ot), Welches Team gewinnt das Rennen mit x Punkten? (inkl. OT).

6.3.6. Markt (Wird es Verlängerungen geben?) wird als ja abgerechnet, wenn das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden endet, unabhängig davon, ob Verlängerung gespielt wird oder nicht.

6.4. Amerikanischer Fußball

6.4.1. Im Falle einer Verzögerung (Regen, Dunkelheit...) bleiben alle Märkte unruhig und der Handel wird fortgesetzt, sobald das Spiel fortgesetzt wird.

6.4.2. Märkte berücksichtigen keine Überstunden, sofern nicht anders angegeben.

6.4.3. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

- 6.4.4. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 89 Sekunden) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.
- 6.4.5. Wenn ein falscher Spielstand angezeigt wird, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für diesen Zeitraum zu stornieren
- 6.4.6. Bei abgebrochenen oder verschobenen Spielen gelten alle Märkte als ungültig, es sei denn, das Spiel wird im gleichen NFL-Wochenplan fortgesetzt (Donnerstag bis Mittwoch lokaler Stadionzeit).
- 6.4.7. Wenn die Teams falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu stornieren
- 6.4.8. Alle angebotenen Spieler gelten als Läufer.
- 6.4.9. Wenn kein weiterer Touchdown erzielt wird, wird der Markt (Nächster Touchdown-Scorer (inkl. Verlängerung)) annulliert.
- 6.4.10. Spieler, die nicht aufgeführt sind, gelten für Abrechnungszwecke als „Mitbewerber 1 anderer Spieler“ oder „Mitbewerber2 anderer Spieler“.
Beachten Sie, dass dies keine Spieler umfasst, die ohne aktiven Preis aufgeführt sind.
- 6.4.11. Spieler des Defense- oder Special-Teams gelten für Abrechnungszwecke als „Competitor1 d/st player“ oder „Competitor2 d/st player“, auch wenn der Spieler als dediziertes Ergebnis aufgeführt ist.
- 6.4.12. Der Markt wird auf der Grundlage von TV-Beilagen und Statistiken von offiziellen Verbänden abgerechnet, es sei denn, es gibt eindeutige Beweise dafür, dass die Statistiken nicht korrekt sind.

6.5. Eishockey

- 6.5.1. Alle Märkte (außer Perioden-, Verlängerungs- und Elfmeterschießen-Märkte) werden nur für die reguläre Spielzeit berücksichtigt, es sei denn, es wird im Markt erwähnt.
- 6.5.2. Falls ein Spiel durch ein Elfmeterschießen entschieden wird, wird ein Tor zum Punktestand des Siegerteams und der Spielsumme für Abrechnungszwecke addiert. Dies gilt für alle Märkte einschließlich Verlängerung und Elfmeterschießen
- 6.5.3. Wenn der Markt geöffnet bleibt, wenn die folgenden Ereignisse bereits stattgefunden haben: Tore und Strafen, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.5.4. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 2 Minuten) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.5.5. Wenn eine falsche Punktzahl eingegeben wird, werden alle Märkte für die Zeit storniert, in der die falsche Punktzahl angezeigt wurde.

6.6. Baseball

6.6.1. Wenn ein Inning vor Erreichen des X-ten Punktes endet (inkl. Extra-Innings), gilt dieser Markt (Welches Team gewinnt Rennen zu x Punkten?, Wer erzielt den X-ten Punkt (inkl. ot)) gilt als ungültig (abgesagt).

6.6.2. Markt (Wann wird das Spiel entschieden?) wird als „Irgendein zusätzliches Inning“ abgerechnet, wenn das Spiel am Ende der regulären Spielzeit (nach vollen 9 Innings) unentschieden endet, unabhängig davon, ob Verlängerung (Extra-Innings) gespielt wird

6.6.3. Markt (Wird es Verlängerungen geben?) wird als „Ja“ abgerechnet, wenn das Spiel am Ende der regulären Spielzeit (nach vollen 9 Innings) unentschieden endet, unabhängig davon, ob Verlängerung (Extra-Innings) gespielt wird oder nicht

6.6.4 . Mögliche zusätzliche Innings werden in keinem Markt berücksichtigt, sofern nicht anders angegeben.

6.6.5. Alle Märkte werden gemäß dem Endergebnis nach 9 Innings (8 1/2 Innings, wenn die Heimmannschaft zu diesem Zeitpunkt führt) geräumt.

6.6.6. Wenn ein Spiel unterbrochen oder abgesagt wird und nicht am selben Tag fortgesetzt wird, gelten alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig.

6.6.7. Sollten Märkte mit einem falschen Ergebnis oder einem falschen Spielstatus geöffnet bleiben, was einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.7. Handball

6.7.1. Wenn ein Spiel vor Erreichen des X. endet, gilt dieser Markt (Wer erzielt X. Punkt? (inkl. ot)) als ungültig (abgesagt).

6.7.2. Wenn ein Match vor Erreichen des X. endet, gilt dieser Markt (Welches Team gewinnt das Rennen bis x Punkte? (inkl. ot)) als ungültig (abgesagt).

6.7.3. Alle Märkte (außer Wer erzielt den X. Punkt und Welches Team gewinnt das Rennen bis X Punkte) werden nur für die reguläre Spielzeit berücksichtigt.

6.7.4. Wenn das Spiel zu einem 7-Meter-Schießen führt; die Märkte „Wer erzielt den X. Punkt?“ und „Welches Team wird das Rennen mit X Punkten gewinnen?“ wird annulliert.

6.7.5. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 3 Minuten) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.7.6. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.8. Volleyball

6.8.1. Wenn ein Satz endet, bevor der X-te Punkt erreicht ist, wird dieser Markt (wer [X.] Punkt in Satz [y] erzielt) als ungültig betrachtet (abgesagt)

6.8.2. Wird ein Spiel nicht beendet, gelten alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig.

6.8.3. Goldenes Set wird in keinem der genannten Märkte berücksichtigt

6.8.4. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.8.5. Offizielle Punkteabzüge werden für alle unbestimmten Märkte berücksichtigt. Bereits festgelegte Märkte werden nicht berücksichtigt.

6.9. Beach-Volleyball

6.9.1. Wenn ein Satz endet, bevor der X-te Punkt erreicht ist, wird dieser Markt (wer den [X.] Punkt in Satz [y] erzielt) als ungültig (abgesagt) betrachtet.

6.9.2. Wird ein Spiel nicht beendet, gelten alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig.

6.9.3. Goldenes Set wird in keinem der genannten Märkte berücksichtigt

6.9.4. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.9.5. Wenn ein Team zurücktritt, werden alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig betrachtet.

6.9.6. Offizielle Punkteabzüge werden für alle unbestimmten Märkte berücksichtigt. Bereits festgelegte Märkte werden nicht berücksichtigt.

6.10. Futsal

6.10.1. Alle Märkte (außer Halbzeit, Märkte der ersten Halbzeit, Verlängerung und Elfmeterschießen) werden nur für die reguläre Spielzeit berücksichtigt.

6.10.2. Wenn ein Spiel unterbrochen und innerhalb von 48 Stunden nach dem anfänglichen Anstoßdatum fortgesetzt wird, werden alle offenen Wetten mit dem Endergebnis abgerechnet. Andernfalls werden alle unentschiedenen Wetten als ungültig betrachtet.

6.10.3. Wenn der Markt geöffnet bleibt, wenn die folgenden Ereignisse bereits stattgefunden haben: Tore, rote oder gelb-rote Karten und Strafen, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.10.4. Wenn der Markt mit einer fehlenden oder falschen roten Karte eröffnet wurde, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.10.5. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 2 Minuten) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.10.6. Bei Eingabe einer falschen Punktzahl werden alle Märkte für die Zeit storniert, in der die falsche Punktzahl angezeigt wurde.

6.10.7. Wenn die Teamnamen oder die Kategorie falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.11. Badminton

6.11.1. Wenn ein Satz endet, bevor der X-te Punkt erreicht ist, gilt dieser Markt (wer [X.] Punkt im [N-ten] Satz erzielt) als ungültig (abgesagt)

6.11.2. Wird ein Spiel nicht beendet, gelten alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig.

6.11.3. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.11.4. Wenn ein Team zurücktritt, werden alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig betrachtet.

6.11.5. Wenn die Spieler/Teams falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.11.6. Offizielle Punkteabzüge werden für alle unbestimmten Märkte berücksichtigt. Bereits festgelegte Märkte werden nicht berücksichtigt.

6.12. Rugby Union und Rugby League

6.12.1. Alle Märkte (außer Halbzeit, Märkte der ersten Halbzeit, Verlängerung und Elfmeterschießen) werden nur für die reguläre Spielzeit berücksichtigt.

6.12.2. Reguläre 80 Minuten: Märkte basieren auf dem Ergebnis am Ende eines geplanten 80-minütigen Spiels, sofern nicht anders angegeben. Dies schließt zusätzliche Verletzungs- oder Nachspielzeiten ein, jedoch keine Verlängerung, Zeit für ein Elfmeterschießen oder einen plötzlichen Tod.

6.12.3. Wenn der Markt geöffnet bleibt, wenn die folgenden Ereignisse bereits stattgefunden haben: Spielstandsänderungen oder rote Karten, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.12.4. Wenn der Markt mit einer fehlenden oder falschen roten Karte eröffnet wurde, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.12.5. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 2 Minuten) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.12.6. Wenn die Teamnamen oder die Kategorie falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.13. Rugby Sevens

6.13.1. Alle Märkte (außer Halbzeit, Märkte der ersten Halbzeit, Verlängerung und Elfmeterschießen) werden nur für die reguläre Spielzeit berücksichtigt.

6.13.2. Reguläre 14 / 20 Minuten: Die Märkte basieren auf dem Ergebnis am Ende eines geplanten 14 / 20-minütigen Spiels, sofern nicht anders angegeben. Dies schließt zusätzliche Verletzungs- oder Nachspielzeiten ein, jedoch keine Verlängerung, Zeit für ein Elfmeterschießen oder einen plötzlichen Tod

6.13.3. Wenn der Markt geöffnet bleibt, wenn die folgenden Ereignisse bereits stattgefunden haben: Spielstandsänderungen oder rote Karten, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.13.4. Wenn der Markt mit einer fehlenden oder falschen roten Karte eröffnet wurde, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.13.5. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 1 Minute) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu stornieren.

6.13.6. Wenn die Teamnamen oder Kategorien falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.14. Darts

6.14.1. Wird ein Spiel nicht beendet, gelten alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig.

6.14.2. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.14.3. Wenn die Spieler/Teams falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.14.4. Wenn ein Spiel nicht beendet wird, werden alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig betrachtet.

6.14.5. Bullseye gilt als rote Checkout-Farbe.

6.15. Snooker

6.15.1. Im Falle des Ausscheidens eines Spielers oder der Disqualifikation gelten alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig.

6.15.2. Im Falle eines Re-Rack bleibt die Abrechnung bestehen, wenn das Ergebnis vor dem Re-Rack festgestellt wurde

6.15.3. Für die Abrechnung eines Potted-Color-Marktes werden keine Fouls oder Freeballs berücksichtigt

6.15.4. Falls ein Frame beginnt, aber nicht abgeschlossen wird, werden alle Frame-bezogenen Märkte für ungültig erklärt, es sei denn, das Ergebnis steht bereits fest

6.15.5. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.15.6. Wenn die Spieler/Teams falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.15.7. Wenn ein Spiel nicht beendet wird, werden alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig betrachtet.

6.16. Tischtennis

6.16.1. Wenn ein Satz endet, bevor der X-te Punkt erreicht ist, wird dieser Markt (Wer den [X.] Punkt in Satz [y] erzielt) als ungültig (storniert) betrachtet.

6.16.2. Wird ein Spiel nicht beendet, gelten alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig.

6.16.3. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.16.4. Wenn die Spieler/Teams falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.16.5. Wenn ein Spieler zurücktritt, werden alle noch nicht entschiedenen Märkte als ungültig betrachtet.

6.16.6. Offizielle Punkteabzüge werden für alle unbestimmten Märkte berücksichtigt. Bereits festgelegte Märkte werden nicht berücksichtigt.

6.17. Bowls

6.17.1. Wenn ein Satz endet, bevor der X. Punkt erreicht ist, gilt dieser Markt (X. Satz – welches Team gewinnt das Rennen zu x Punkten, X. Satz – welches Team erzielt den X. Punkt) als ungültig (storniert)

6.17.2. Im Falle eines Ausscheidens und Ausscheidens eines Spielers werden alle unentschiedenen Wetten als ungültig betrachtet.

6.17.3. Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.17.4. Wenn die Spieler/Teams falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.18. Cricket

6.18.1. Match-Wetten Beschreibung: Wer gewinnt das Spiel? Regeln: Alle Spielwetten werden gemäß den offiziellen Wettbewerbsregeln abgerechnet. Bei Spielen mit schlechtem Wetter werden die Wetten nach dem offiziellen Ergebnis abgerechnet. Wenn kein offizielles Ergebnis vorliegt, sind alle Wetten ungültig. Im Falle eines Unentschiedens gelten die Deadheat-Regeln, wenn die offiziellen Wettbewerbsregeln keinen Sieger bestimmen. Bei Wettbewerben, bei denen ein Bowl Off oder Super Over einen Gewinner bestimmt, werden die Wetten nach dem offiziellen Ergebnis abgerechnet. Wenn in First Class Matches das offizielle Ergebnis ein Unentschieden ist, werden die Wetten als Dead Heat zwischen beiden Teams abgerechnet. Wetten auf die Ziehung werden als Verlierer gewertet. Wenn ein Spiel aufgrund externer Faktoren abgebrochen wird, sind die Wetten ungültig, es sei denn, ein Gewinner wird gemäß den offiziellen Wettbewerbsregeln erklärt. Wenn ein Spiel abgebrochen wird, sind alle Wetten ungültig, wenn es nicht innerhalb von 36 Stunden nach der angekündigten Startzeit wiederholt oder neu gestartet wird.

6.18.2. Doppelte Chance Beschreibung: Wird das Spielergebnis eine der drei angegebenen Optionen sein? Regeln: Ein Unentschieden wird als toter Lauf gewertet. Alle Spielwetten werden gemäß den offiziellen Wettbewerbsregeln abgerechnet. Wenn kein offizielles Ergebnis vorliegt, sind alle Wetten ungültig.

6.18.3. Match-Wetten: Unentschieden keine Wette Beschreibung: Wer gewinnt das Spiel, da bei einem Unentschieden alle Wetten ungültig sind? Regeln: Ein Unentschieden wird als toter Lauf gewertet. Alle Spielwetten werden gemäß den offiziellen Wettbewerbsregeln abgerechnet. Wenn kein offizielles Ergebnis vorliegt, sind alle Wetten ungültig.

6.18.4. Gleichstand Beschreibung: Wird das Spiel unentschieden sein? Regeln: Alle Wetten werden gemäß dem offiziellen Ergebnis abgerechnet. Wenn das Spiel abgebrochen wird oder kein offizielles Ergebnis vorliegt, sind alle Wetten ungültig. Bei Spielen in der ersten Klasse liegt ein Unentschieden vor, wenn der Zweitplatzierte der Seite ein zweites Mal mit einem Punktestand aus dem Spiel geworfen wird.

6.18.5. Die meisten Vierer Beschreibung: Welches Team trifft die meisten Vierer? Regeln: In begrenzten Overs-Matches sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der Overs, die in einem der Innings geworfen werden

sollen, abzuschließen, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet vor der Kürzung bestimmt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Nur Vierer, die vom Schläger (von jeder Lieferung – legal oder nicht) erzielt werden, zählen für die Gesamtzahl der Vierer. Stürze, alle Run Fours und Extras zählen nicht. In einem Super Over erzielte Vierer zählen nicht. In First-Class-Spielen zählen nur die Vierer des ersten Innings.

6.18.6. Die meisten Sechsen Beschreibung: Welches Team wird die meisten Sechser treffen? Regeln: In begrenzten Overs-Matches sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der Overs, die in einem der Innings geworfen werden sollen, abzuschließen, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet vor der Kürzung bestimmt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Nur Sechser, die vom Schläger (von jeder Lieferung – legal oder nicht) erzielt werden, zählen für die Gesamtzahl der Sechsen. Stürze und Extras zählen nicht. Sechser, die in einem Super Over erzielt werden, zählen nicht. In First-Class-Spielen zählen nur Sechser im ersten Inning.

6.18.7. Die meisten Extras Beschreibung: Welchem Team werden die meisten Extras zu seinem Schlagergebnis hinzugefügt? Regeln: In begrenzten Overs-Matches sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der Overs, die in einem der Innings geworfen werden sollen, abzuschließen, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet vor der Kürzung bestimmt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Alle Wide Delivery, No Balls, Byes, Leg Byes und Penalty Runs im Spiel zählen zum Endergebnis. Gibt es Runs of the Bat sowie Extras aus derselben Lieferung, zählen die Runs of the Bat nicht zur Endsumme. Extras in einem Super Over zählen nicht. In First-Class-Spielen zählen nur First-Innings-Extras.

6.18.8. Die meisten kassierten Ausfälle Beschreibung: Welches Team kassiert die meisten Run-Outs im Spiel? Regeln: Ein „hineingegeben“-Auslauf bedeutet, dass ein Mitglied dieses Teams beim Schlagen ausfällt. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der

geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits vor der Reduzierung festgelegt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Run Outs in einem Super Over zählen nicht. In First-Class-Spielen zählen nur die Run-Outs des ersten Innings.

6.18.9. Höchster Erster Beschreibung: Welches Team erzielt die meisten Runs im ersten Over seines Innings? Regeln: Das First Over muss abgeschlossen sein, damit die Wetten gültig sind, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt. Wenn während des ersten Overs das Innings aufgrund äußerer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, beendet wird, sind alle Wetten ungültig, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits vor der Reduzierung festgelegt. In First-Class-Spielen bezieht sich der Markt nur auf die ersten Innings jedes Teams. Extras und Strafläufe im jeweiligen Überschuss zählen zur Abrechnung.

6.18.10. Die meisten Läufe in Gruppen von Overs Beschreibung: Welches Team erzielt die meisten Runs nach dem ersten angegebenen Number Over seines Innings? Regeln: Wenn die angegebene Anzahl von Overs nicht abgeschlossen ist, ist die Wette ungültig, es sei denn, das Team ist komplett ausgeschieden, erklärt, erreicht sein Ziel oder die Abrechnung der Wette wurde bereits festgelegt. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der angegebenen Overs zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette zu werfen, es sei denn, die Abrechnung der Wette wurde bereits vor der Kürzung festgelegt. In First-Class-Spielen bezieht sich der Markt nur auf die ersten Innings jedes Teams.

6.18.11. Höchste erste Partnerschaft Beschreibung: Welches Team erzielt die meisten Runs, bevor es sein erstes Wicket verliert? Regeln: Wenn das Schlagteam das Ende seiner zugeteilten Overs erreicht, sein Ziel erreicht oder erklärt, bevor das erste Wicket fällt, ist das Ergebnis die Gesamtsumme. Für Abrechnungszwecke zählt ein Schlagmann, der sich zurückzieht, nicht als Wicket. In Limited Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn das Innings aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, reduziert wurde, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits vor der Reduzierung festgelegt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. In

First-Class-Spielen bezieht sich der Markt nur auf die ersten Innings jedes Teams.

6.18.12. Match-Märkte Match-Fours Beschreibung: Wie viele Vierer werden im Match getroffen? Regeln: In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs zu beenden, es sei denn, die Wette wurde bereits vor dem die Ermäßigung. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Nur Vierer, die vom Schläger (von jeder Lieferung – legal oder nicht) erzielt werden, zählen für die Gesamtzahl der Vierer. Stürze, alle Run Fours und Extras zählen nicht. In einem Super Over erzielte Vierer zählen nicht.

6.18.13. Match Sixes Beschreibung: Wie viele Sechser werden im Match getroffen? Regeln: In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs zu beenden, es sei denn, die Wette wurde bereits vor dem die Ermäßigung. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Nur Sechser, die vom Schläger (von jeder Lieferung – legal oder nicht) erzielt werden, zählen für die Gesamtzahl der Vierer. Stürze und Extras zählen nicht. Sechser, die in einem Super Over erzielt werden, zählen nicht.

6.18.14. Match-Extras Beschreibung: Wie viele Extras werden im Spiel erzielt? Regeln: In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs zu beenden, es sei denn, die Wette wurde bereits vor dem die Ermäßigung. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Alle Wide Delivery, No Balls, Byes, Leg Byes und Penalty Runs im Spiel zählen zum Endergebnis. Gibt es Runs of the Bat sowie Extras aus derselben Lieferung, zählen die Runs of the Bat nicht zur Endsumme. Extras in einem Super Over zählen nicht.

6.18.15. Spielausfälle Beschreibung: Wie viele Run-Outs wird es im Spiel geben? Regeln: In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich

war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, die Wette wurde bereits vor dem die Ermäßigung. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Run Outs in einem Super Over zählen nicht. Maximum Over im Match Beschreibung: Wie viele Runs werden beim höchsten Scoring Over des Matches erzielt? Regeln: In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs zu beenden, es sei denn, die Wette wurde bereits vor dem die Ermäßigung. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Alle Läufe, einschließlich Extras, zählen zur Abrechnung. Super-Overs zählen nicht.

6.18.16. Match Top-Schlagmann Beschreibung: Welcher Batsman erzielt die meisten Runs im Match? Regeln: Das Ergebnis dieses Marktes wird von dem Batsman mit der höchsten Einzelpunktzahl im Match bestimmt. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es zum Zeitpunkt der Wettabgabe aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 50 % der Overs zu beenden, die in einem der Innings geplant waren. Top-Batsmen-Wetten für First-Class-Spiele gelten nur für das erste Innings jedes Teams und sind ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet. Wenn ein Spieler beim Wurf benannt wurde, aber später als Gehirnerschütterungs-Sub entfernt wird, wird dieser Spieler trotzdem gezählt, ebenso wie der Ersatzspieler. Wenn ein Batsman nicht schlägt, aber in der Startelf genannt wurde, bleiben die Wetten auf diesen Batsman gültig. Wenn ein Ersatzspieler (Gehirnerschütterung oder anderweitig), der nicht in der ursprünglichen XI genannt wurde, die höchste Einzelpunktzahl in den Innings der Mannschaft erzielt, sind Wetten auf den Markt ungültig. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl von Runs erzielen, gelten die Dead-Heat-Regeln. Läufe, die in einem Super Over erzielt werden, zählen nicht.

6.18.17. Match Top Bowler Beschreibung: Welcher Werfer nimmt die meisten Wickets im Spiel? Regeln: Das Ergebnis dieses Marktes wird von dem Bowler mit den meisten Wickets im Spiel bestimmt. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es zum Zeitpunkt der Wettabgabe aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 50

% der Overs zu beenden, die in einem der Innings geplant waren. Top-Bowler-Wetten für First-Class-Spiele gelten nur für das erste Innings jedes Teams und sind ungültig, wenn weniger als 200 Overs geworfen wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet. Wenn ein Spieler beim Wurf benannt wurde, aber später als Gehirnerschütterungs-Sub entfernt wird, wird dieser Spieler trotzdem gezählt, ebenso wie der Ersatzspieler. Wenn ein Bowler nicht bowlt, aber in der Startelf genannt wurde, bleiben die Wetten auf diesen Bowler bestehen. Wenn ein Ersatzspieler (Gehirnerschütterung oder anderweitig), der nicht in der ursprünglichen XI genannt wurde, die meisten Wickets nimmt, werden Wetten auf dem Markt ungültig. Wenn zwei oder mehr Bowler die gleiche Anzahl von Wickets genommen haben, gewinnt der Bowler, der die wenigsten Runs kassiert hat. Wenn zwei oder mehr Bowler mit den gleichen Wickets und den zugestanden Runn gespielt werden, gelten die Dead-Heat-Regeln. Wickets, die bei einem Super-Over eingenommen werden, zählen nicht. Wenn kein Bowler in einem Innings ein Wicket nimmt, sind alle Wetten ungültig.

6.18.18. Mann des Spiels Beschreibung: Wer wird zum Mann des Spiels gekürt? Regeln: Wetten werden auf den offiziell erklärten Mann des Spiels abgerechnet. Es gelten die Dead-Heat-Regeln. Wenn kein Mann des Spiels offiziell erklärt wird, sind alle Wetten ungültig.

6.18.19. Liefermärkte laufen aus Lieferung Beschreibung: Wie viele Läufe werden von der angegebenen Lieferung gewertet? Regeln: Das Ergebnis wird durch die Anzahl der Läufe bestimmt, die zur Teamsumme hinzugefügt werden, ab der angegebenen Lieferung. Für Abrechnungszwecke gelten alle illegalen Bälle als Lieferungen. Wenn beispielsweise ein Over mit einem Wide beginnt, wird die erste Lieferung als 1 gewertet, und obwohl kein legaler Ball geworfen wurde, gilt der nächste Ball als Lieferung 2 für dieses Over. Führt eine Lieferung zu einem Gratistreffer oder soll ein Gratistreffer wegen einer unzulässigen Lieferung erneut gebowlt werden, zählen die aus der Nachlieferung erzielten Läufe nicht. Alle Läufe, egal ob auf Anhieb oder nicht, sind inklusive. Zum Beispiel entspricht ein Wide mit drei zusätzlichen Läufen insgesamt 4 Läufen dieser Lieferung.

6.18.20. Exakte Lieferfristen Beschreibung: Wie viele Läufe werden bei der angegebenen Lieferung genau gewertet? Regeln: Wie "Läuft die Lieferung ab".

6.18.21. Over Markets läuft in Over Beschreibung: Wie viele Läufe werden im angegebenen Over gewertet? Regeln: Das angegebene Over muss abgeschlossen sein, damit die Wetten gültig sind, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt. Wenn ein Innings während eines Overs endet, gilt dieses Over als abgeschlossen, es sei denn, das Innings wird aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, beendet. In diesem Fall sind alle Wetten ungültig, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt. Wenn das Over aus irgendeinem Grund nicht beginnt, sind alle Wetten ungültig. Extras und Strafläufe im jeweiligen Überschuss zählen zur Abrechnung.

6.18.22. Grenze in Over Beschreibung: Wird im angegebenen Over eine Grenze gewertet? Regeln: Wie „Runs in Over“. Nur vom Schläger erzielte Grenzen (von jeder Lieferung – legal oder nicht) zählen als Grenze. Stürze, alle Run Fours und Extras zählen nicht als Grenzen.

6.18.23. Wicket in Over Beschreibung: Fällt ein Wicket in das angegebene Over? Regeln: Wie „Runs in Over“. Für Abrechnungszwecke zählt jedes Wicket, einschließlich Run-Outs. Ein Schlagmann, der sich zurückzieht, zählt nicht als Wicket. Wenn ein Batsman eine Zeitüberschreitung oder ein Ausscheiden ausscheidet, gilt das Wicket als auf dem vorherigen Ball stattgefunden. Eine Verletzung im Ruhestand gilt nicht als Entlassung.

6.18.24. Über ungerade/gerade Beschreibung: Wird die Anzahl der im angegebenen Over erzielten Läufe ungerade oder gerade sein? Regeln: Wie „Runs in Over“. Null gilt als gerade Zahl.

6.18.25. Group Markets läuft in Gruppen von Overs Beschreibung: Wie viele Runs werden bei der angegebenen Anzahl von Overs erzielt? Regeln: Wenn die angegebene Anzahl von Overs nicht abgeschlossen ist, ist die Wette ungültig, es sei denn, das Team ist komplett ausgeschieden, erklärt, erreicht sein Ziel oder die Abrechnung der Wette wurde bereits festgelegt. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn die Gesamtzahl der Innings zu irgendeinem Zeitpunkt auf weniger als 80% der angegebenen maximalen Overs zum Zeitpunkt der Wettabgabe reduziert wird, es sei denn, die Abrechnung der Wette wurde bereits vor der Reduzierung festgelegt.

6.18.26. Wickets in Overs-Gruppen Beschreibung: Wie viele Wickets fallen bei der angegebenen Anzahl von Overs? Regeln: Wenn die angegebene Anzahl von Overs nicht abgeschlossen ist, ist die Wette ungültig, es sei denn, das Team ist komplett ausgeschieden, erklärt, erreicht sein Ziel oder die Abrechnung der

Wette wurde bereits festgelegt. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn die Gesamtzahl der Innings zu irgendeinem Zeitpunkt auf weniger als 80% der angegebenen maximalen Overs zum Zeitpunkt der Wettabgabe reduziert wird, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet. Für Abrechnungszwecke gilt, dass das Wicket, wenn ein Batsman eine Auszeit oder ein Ausscheiden aussetzt, als auf dem vorherigen Ball stattgefunden hat. Eine Verletzung im Ruhestand gilt nicht als Entlassung.

6.18.27. Läufe in Sitzung Beschreibung: Wie viele Läufe werden in der angegebenen Sitzung erzielt? Regeln: Das Ergebnis wird durch die Gesamtzahl der erzielten Läufe in der angegebenen Sitzung bestimmt, unabhängig davon, welches Team sie erzielt hat. Wenn in einer Sitzung weniger als 20 Overs geworfen werden, werden Wetten ungültig, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt.

6.18.28. Innings Markets Innings Runs Beschreibung: Wie viele Runs erzielt ein Team in einem bestimmten Innings? Regeln: In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der Overs zu beenden, die zum Zeitpunkt der Wettabgabe geplant waren, um die Wette zu platzieren die Wette wurde bereits vor der Reduzierung festgelegt. Wetten, die auf ein zukünftiges Innings platziert werden, bleiben unabhängig von den in einem aktuellen oder vorherigen Innings erzielten Runs gültig. In ausgelosten First-Class-Matches ist die Wette ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet. Wetten sind auch in ausgelosten First-Class-Spielen ungültig, wenn in einem unvollständigen Innings weniger als 60 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Wenn ein Team erklärt, wird dieses Innings für die Zwecke der Abrechnung als abgeschlossen betrachtet.

6.18.29. Innings-Wickets Beschreibung: Wie viele Wickets verliert das Schlagteam in den aktuellen Innings? Regeln: In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der Overs zu beenden, die zum Zeitpunkt der Wettabgabe geplant waren, um die Wette zu platzieren die Wette wurde bereits vor der Reduzierung festgelegt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Eine Verletzung im Ruhestand gilt nicht als Entlassung.

6.18.30. Innings Vierer Beschreibung: Wie viele Vierer trifft das Schlagteam in seinen aktuellen Innings? Regeln: Wie bei den meisten Vierern.

6.18.31. Innings Sixes Beschreibung: Wie viele Sechser wird das Schlagteam in seinen aktuellen Innings treffen? Regeln: Wie bei den meisten Sechsen.

6.18.32. Innings-Extras Beschreibung: Wie viele Extras werden zu den Schlaginnings des genannten Teams hinzugefügt? Regeln: Wie bei den meisten Extras.

6.18.33. Innings Run Outs Beschreibung: Wie viele Run-Outs werden in den Innings kassiert? Regeln: Wie bei den meisten Extras.

6.18.34. Maximales Over in Innings Beschreibung: Wie viele Runs werden aus dem höchsten Punktestand des aktuellen Innings gewertet? Regeln: Gleich wie Maximum Over im Match

6.18.35. Innings-Runs, ungerade oder gerade? Beschreibung: Wird die Gesamtzahl der Innings ungerade oder gerade sein? Regeln: Wenn das Innings abgebrochen oder verwirkt wird oder kein offizielles Ergebnis vorliegt, sind alle Wetten ungültig.

6.18.36. Innings zum Abschluss mit einer Grenze Beschreibung: Wird der letzte Ball des Innings eine Grenze sein? Regeln: Nur vom Schläger erzielte Grenzen (von jeder Lieferung – legal oder nicht) zählen als Grenze. Stürze, alle Run Fours und Extras zählen nicht als Grenzen. In begrenzten Overs-Spielen werden Wetten ungültig, wenn die Anzahl der Overs, die zum Zeitpunkt der Wettabgabe geplant waren, aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, verringert wurde. Wenn das Spiel abgebrochen wird oder kein offizielles Ergebnis vorliegt, sind alle Wetten ungültig.

6.18.37. Exakte Läufe in Innings Beschreibung: Wie viele Runs erzielt das Team, das im letzten Innings schlägt, genau? Regeln: Wetten werden gemäß dem offiziellen Ergebnis abgerechnet. In begrenzten Overs-Spielen werden Wetten ungültig, wenn die Anzahl der Overs, die zum Zeitpunkt der Wettabgabe geplant waren, aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, verringert wurde. Wenn das Spiel abgebrochen wird oder kein offizielles Ergebnis vorliegt, sind alle Wetten ungültig.

6.18.38. Top-Schlagmann in Innings Beschreibung: Welcher Batsman erzielt die meisten Runs für das genannte Team? Regeln: Das Ergebnis dieses Marktes wird für den Batsman mit der höchsten Einzelpunktzahl in den Innings eines

Teams bestimmt. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 50 % der Overs zu beenden, die zum Zeitpunkt der Wettabgabe geplant waren. Top-Batsmen-Wetten für First-Class-Spiele gelten nur für das erste Innings jedes Teams und sind ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet. Wenn ein Spieler beim Wurf benannt wurde, aber später als Gehirnerschütterungs-Sub entfernt wird, wird dieser Spieler trotzdem gezählt, ebenso wie der Ersatzspieler. Wenn ein Batsman nicht schlägt, aber in der Startelf genannt wurde, bleiben die Wetten auf diesen Batsman gültig. Wenn ein Ersatzspieler (Gehirnerschütterung oder anderweitig), der nicht in der ursprünglichen XI genannt wurde, die höchste Einzelpunktzahl in den Innings der Mannschaft erzielt, sind Wetten auf den Markt ungültig. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Runs erzielen, gelten in den Innings die Dead-Heat-Regeln. Läufe, die in einem Super Over erzielt werden, zählen nicht.

6.18.39. Top Bowler in Innings Beschreibung: Welcher Werfer nimmt die meisten Wickets für das genannte Team? Regeln: Das Ergebnis dieses Marktes wird für den Bowler mit der höchsten individuellen Anzahl an Wickets in einem einzelnen Innings bestimmt. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 50 % der Overs zu beenden, die zum Zeitpunkt der Wettabgabe geplant waren. Top-Bowler-Wetten für First-Class-Spiele gelten nur für das erste Innings jedes Teams und sind ungültig, wenn weniger als 200 Overs geworfen wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits abgerechnet. Wenn ein Spieler beim Wurf benannt wurde, aber später als Gehirnerschütterungs-Sub entfernt wird, wird dieser Spieler trotzdem gezählt, ebenso wie der Ersatzspieler. Wenn ein Bowler nicht bowlt, aber in der Startelf genannt wurde, bleiben die Wetten auf diesen Bowler bestehen. Wenn ein Ersatzspieler (Gehirnerschütterung oder anderweitig), der nicht in der ursprünglichen XI genannt wurde, die meisten Wickets nimmt, werden Wetten auf dem Markt ungültig. Wenn zwei oder mehr Bowler die gleiche Anzahl von Wickets genommen haben, gewinnt der Bowler, der die wenigsten Runs kassiert hat. Wenn zwei oder mehr Bowler mit den gleichen Wickets und den zugestandenen Runs gespielt werden, gelten die Dead-Heat-Regeln. Wickets, die bei einem Super-Over eingenommen werden, zählen nicht. Wenn kein Bowler in einem Innings ein Wicket nimmt, sind alle Wetten ungültig.

6.18.40. Letzter Mann steht Beschreibung: Welcher Batsman wird nach Abschluss der Innings nicht draußen sein? Regeln: Wenn es zwei oder mehr Batsmen gibt, die nach Abschluss des Innings nicht ausgeschieden sind, ist der Gewinner zum Zwecke der Abrechnung der letzte Batsman, der sich einer Lieferung gegenübersteht (legal oder nicht). Spieler gelten nicht als nicht ausgeschieden, wenn sie nicht mehr am Tor waren, verletzt aufgegeben haben oder nicht geschlagen haben. Wenn mehr als 11 Spieler schlagen, ist der Markt ungültig. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn das Innings nach dem Platzieren der Wette aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, in irgendeiner Weise reduziert wurde.

6.18.41. Batsmen Markets Batsman Runs Beschreibung: Wie viele Runs erzielt der genannte Batsman? Regeln: Wenn der Batsman das Innings nicht beendet, erreicht das Team aufgrund einer Ansage das Ende seiner zugeteilten Overs oder das Team erreicht sein Ziel; sein Ergebnis ist das Endergebnis. Wenn ein Batsman nicht schlägt, ist die Wette ungültig. Wenn ein Batsman nicht in der Startelf ist, sind die Wetten ungültig. Wenn ein Batsman verletzt ausscheidet, aber später zurückkehrt, zählen die gesamten Runs, die dieser Batsman in den Innings erzielt hat. Wenn der Batsman später nicht zurückkehrt, ist das Endergebnis so, wie es beim Ausscheiden des Batsman war. In begrenzten Overs-Matches sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, die Abrechnung wurde festgelegt oder wird noch festgelegt. Das Ergebnis gilt als festgestellt, wenn die Linie, auf die die Wette platziert wurde, überschritten wird oder der Batsman abgewiesen wird. In ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs geworfen werden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Läufe, die in einem Super Over erzielt werden, zählen nicht.

6.18.42. Kombinierte Batsman-Läufe Beschreibung: Wie viele Runs werden die genannten Batsmen insgesamt erzielen? Regeln: Als „Batsman Runs“ und wenn einer der genannten Batsmen nicht schlägt, ist die Wette ungültig, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet oder wird noch entschieden.

6.18.43. Schlagmann-Vierer Beschreibung: Wie viele Vierer wird der genannte Schlagmann treffen? Regeln: Wenn ein Batsman das Innings nicht beendet, erreicht das Team aufgrund einer Ansage das Ende seiner zugeteilten Overs oder das Team erreicht sein Ziel; seine Zahl von Vieren wird das Endergebnis sein.

Wenn ein Batsman nicht schlägt, ist die Wette ungültig. Wenn ein Batsman nicht in der Startelf ist, sind die Wetten ungültig. Wenn ein Batsman verletzt zurücktritt, aber später zurückkehrt, zählen die gesamten von diesem Batsman in den Innings getroffenen Vierer. Wenn der Batsman später nicht zurückkehrt, ist das Endergebnis so, wie es beim Ausscheiden des Batsman war. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, eine Abrechnung wurde festgelegt oder wird noch festgelegt. Das Ergebnis gilt als festgestellt, wenn die Linie, auf die die Wette platziert wurde, überschritten wird oder der Batsman abgewiesen wird. In ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs geworfen werden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Nur Vierer, die vom Schläger (von jeder Lieferung – legal oder nicht) erzielt werden, zählen für die Gesamtzahl der Vierer. Stürze, alle Run Fours und Extras zählen nicht. In einem Super Over erzielte Vierer zählen nicht.

6.18.44. Batsman Sixes Beschreibung: Wie viele Sechser wird der genannte Schlagmann treffen? Regeln: Wenn ein Batsman das Innings nicht beendet, erreicht das Team aufgrund einer Ansage das Ende seiner zugeteilten Overs oder das Team erreicht sein Ziel; seine Zahl von Sechsen wird das Endergebnis sein. Wenn ein Batsman nicht schlägt, ist die Wette ungültig. Wenn ein Batsman nicht in der Startelf ist, sind die Wetten ungültig. Wenn ein Batsman verletzt zurücktritt, aber später zurückkehrt, zählen die insgesamt von diesem Batsman in den Innings getroffenen Sechsen. Wenn der Batsman später nicht zurückkehrt, ist das Endergebnis so, wie es beim Ausscheiden des Batsman war. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, eine Abrechnung wurde festgelegt oder wird noch festgelegt. Das Ergebnis gilt als festgestellt, wenn die Linie, auf die die Wette platziert wurde, überschritten wird oder der Batsman abgewiesen wird. In ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs geworfen werden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Nur Sechser, die vom Schläger (von jeder Lieferung – legal oder nicht) erzielt werden, zählen für die Gesamtzahl der

Vierer. Stürze und Extras zählen nicht. Sechser, die in einem Super Over erzielt werden, zählen nicht.

6.18.45. Batsman-Meilensteine Beschreibung: Wird der benannte Schlagmann den angegebenen Meilenstein erreichen? Regeln: Als „Batsman Runs“.

Entlassungsmethode Beschreibung: Wie wird der benannte Schlagmann draußen sein? Regeln: Wenn der angegebene Batsman nicht ausgeschieden ist, sind alle Wetten ungültig. Wenn der angegebene Batsman zurücktritt und später nicht zum Bats zurückkehrt, sind alle Wetten ungültig. Wenn dieser Batsman später zum Bat zurückkehrt und ausfällt, bleiben die Wetten bestehen.

6.18.46. Partnerschaftsmärkte Herbst von Next Wicket Beschreibung: Wie viele Runs hat das Schlagteam erzielt, wenn das nächste Wicket fällt? Regeln: Wenn das Schlagteam das Ende seiner zugewiesenen Overs erreicht, sein Ziel erreicht oder erklärt, bevor das angegebene Wicket fällt, ist das Ergebnis die Gesamtsumme. Für Abrechnungszwecke zählt ein Schlagmann, der sich zurückzieht, nicht als Wicket. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt oder wird noch festgelegt. Das Ergebnis gilt als festgestellt, wenn die Linie, auf die die Wette platziert wurde, überschritten wird oder das fragliche Wicket fällt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet.

6.18.47. Nächster Mann raus Beschreibung: Welcher Schlagmann wird als nächstes entlassen? Regeln: Wenn einer der Batsman verletzt ausscheidet oder die Batsmen an der Linie von den angegebenen abweichen, werden die auf beide Batsmen platzierten Wetten für ungültig erklärt. Wenn keine Wickets mehr fallen, sind alle Wetten ungültig.

6.18.48, Batsman Match-Wette Beschreibung: Welcher Batsman in der aktuellen Partnerschaft erzielt in diesem Innings die meisten Runs? Regeln: Wetten werden basierend auf den offiziellen Ergebnissen für die angegebenen Batsmen in den Innings abgerechnet, wie im Abschnitt „Batsman Runs“ oben beschrieben. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, nachdem die Wette platziert wurde, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgestellt.

6.18.49. Methode der nächsten Wicket-Entlassung Beschreibung: Wie wird der nächste Batsman rauskommen? Regeln: Das Ergebnis wird durch die Entlassungsmethode des nächsten fallenden Wickets bestimmt. Ein Schlagmann, der sich zurückzieht, zählt nicht als Wicket. Wenn ein Batsman ausscheidet, sind alle Wetten ungültig. Wenn das angegebene Wicket nicht fällt, sind alle Wetten ungültig.

6.18.50. Spielermärkte Batsman Matchbet Beschreibung: Welcher der genannten Spieler erzielt die meisten Runs? Regeln: In begrenzten Overs-Matches sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, es wurde eine Abrechnung festgestellt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Beide Spieler müssen in der Startelf genannt werden oder als Ersatz erscheinen. Wenn dies nicht der Fall ist, werden anschließend alle Wetten abgerechnet. Läufe, die in einem Super Over erzielt werden, zählen nicht.

6.18.51. Bowler Matchbet Beschreibung: Welcher der genannten Spieler nimmt die meisten Wickets? Regeln: In begrenzten Overs-Matches sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, es wurde eine Abrechnung festgestellt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Beide Spieler müssen in der Startelf genannt werden oder als Ersatz erscheinen. Wenn einer von beiden nicht kegelt, werden alle Wetten dennoch abgerechnet. Wickets, die in einem Super Over geholt werden, zählen nicht.

6.18.52. Allround-Matchbet Beschreibung: Welcher der genannten Spieler erzielt die meisten Punkte im Punktesystem der Spielerleistung? Regeln: Punkte werden wie folgt vergeben: 1 Punkt pro Run, 20 Punkte pro Wicket, 10 Punkte pro Catch, 25 Punkte pro Stumping. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, es wurde eine Abrechnung festgestellt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Beide

Spieler müssen in der Startelf genannt werden oder als Ersatz erscheinen. Wenn einer der Spieler nicht schlägt oder bowlt, werden alle Wetten dennoch abgerechnet. In einem Super Over erzielte Punkte zählen nicht.

6.18.53. Keeper Matchbet Beschreibung: Welcher der genannten Wicket-Keeper erzielt mehr Punkte im Punktesystem der Spielerleistung? Regeln: Punkte werden wie oben gewertet. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in einem der Innings abzuschließen, es sei denn, es wurde eine Abrechnung festgestellt. Bei ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Beide genannten Spieler müssen das Spiel als Wicket-Keeper beginnen oder als Ersatz erscheinen, aber wenn sich ihre Spielrolle aus irgendeinem Grund ändert, werden alle Wetten weiterhin gemäß dem oben genannten Punktesystem ausgewertet. In einem Super Over erzielte Punkte zählen nicht.

6.18.54. Pop-Up-Märkte Gratis-Hit Beschreibung: Wie viele Teamläufe werden bei der kostenlosen Trefferlieferung erzielt? Regeln: Das Ergebnis wird durch die Anzahl der Läufe bestimmt, die zur Teamsumme hinzugefügt werden, ab der angegebenen Lieferung. Wird der Free-Hit wegen einer illegalen Lieferung erneut gebowlt, zählen die Runs aus dem zweiten Free-Hit nicht. Extras und Strafläufe werden für die Abrechnung angerechnet. Wenn beispielsweise ein Wide auf die angegebene kostenlose Hit-Lieferung geworfen wird, ist das Ergebnis 1. Dann kann ein weiterer Free-Hit-Markt angeboten werden.

6.18.55. Rennen zu 'X' Runs Beschreibung: Welcher Batsman erreicht zuerst die angegebene Anzahl von Läufen? Regeln: Alle Wetten bleiben bestehen, ungeachtet jeglicher Einschränkung. Wenn keiner der Batsmans die angegebene Anzahl von Runs erreicht, werden die Märkte als „Keiner“ abgerechnet.

6.18.56. Neben Hit Six Beschreibung: Welcher Schlagmann trifft die nächsten sechs? Regeln: Alle Wetten bleiben bestehen, ungeachtet jeglicher Einschränkung. Wenn keiner der Batsmans eine Sechs erzielt, nachdem die Wette angeboten wurde, wird der Markt als „Keiner“ abgerechnet. Stürze und Extras zählen nicht.

6.18.57. Neben Wicket nehmen Beschreibung: Welcher Werfer wird in diesem Innings das nächste Wicket nehmen? Regeln: Alle Wetten bleiben bestehen, ungeachtet jeglicher Einschränkung. Wenn keiner der genannten Bowler ein

Wicket nimmt, wird der Markt als „Keiner der oben genannten“ abgerechnet. Für Abrechnungszwecke zählt ein Schlagmann, der sich zurückzieht, nicht als Wicket. Ausfälle, Zeitüberschreitungen, Ausscheiden und jede andere Entlassungsmethode, die einem bestimmten Bowler nicht zugesprochen wird, werden als „Keine der oben genannten“ gewertet.

6.18.58. Übergewinnen Beschreibung: In welchem Over der Innings der genannten Mannschaft wird das Spiel beendet? Regeln: Alle Wetten sind ungültig, wenn kein offizielles Ergebnis vorliegt. In begrenzten Overs-Spielen sind alle Wetten ungültig, wenn nach dem Platzieren der Wette die maximal möglichen Overs in irgendeiner Weise reduziert werden.

6.18.59. Einseitige Märkte Beide Teams erzielen „X“ Runs Beschreibung: Werden beide Teams die angegebene Anzahl von Runs erzielen? Regeln: In begrenzten Overs-Matches sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der Overs, die zum Zeitpunkt der Platzierung der Wette in beiden Innings geplant waren, zu beenden. es sei denn, die Abrechnung der Wette wurde bereits vor der Reduzierung festgestellt. In ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn in den ersten Innings eines der beiden Teams weniger als 100 Overs gebowlt wurden, es sei denn, die Wette wurde bereits ausgewertet. Nur im ersten Innings erzielte Runs zählen Wenn eine Mannschaft erklärt, dass Innings für die Zwecke der Abrechnung als abgeschlossen gelten.

6.18.60. Entweder Batsman-Methode der Entlassung Beschreibung: Wird einer der genannten Batsmen mit der angegebenen Methode entlassen? Regeln: Alle Wetten werden abgerechnet, unabhängig davon, ob der Batsman am Ende des Innings nicht ausgeschieden ist oder verletzt zurückliegt.

6.18.61. Beide Batsmen-Methode der Entlassung Beschreibung: Werden die beiden genannten Batsmen mit der angegebenen Methode entlassen? Regeln: Als „Entweder Batsman-Methode der Entlassung“.

6.18.62. Läuft von aufeinanderfolgenden Lieferungen ab Beschreibung: Wie viele Läufe werden von jeder der angegebenen Lieferungen gewertet? Regeln: Wie „Runs off Delivery“, außer dass die angegebene Anzahl von Runs aus beiden benannten Lieferungen gewertet werden muss.

6.18.63. Wicket-off-Lieferung Beschreibung: Fällt ein Wicket in die angegebene Lieferung? Regeln: Die angegebene Lieferung muss abgeschlossen sein, damit die Wetten gültig sind. Für Abrechnungszwecke zählt jedes Wicket,

einschließlich Run-Outs. Ein Schlagmann, der sich zurückzieht, zählt nicht als Wicket. Wenn ein Batsman eine Zeitüberschreitung oder ein Ausscheiden ausscheidet, gilt das Wicket als auf dem vorherigen Ball stattgefunden.

6.18.64. Beide Batsmen erzielen 'X' Runs in Over Beschreibung: Werden beide Batsmen die angegebene Anzahl von Runs im Over erzielen? Regeln: Das angegebene Over muss abgeschlossen sein, damit die Wetten gültig sind, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt. Wenn ein Innings während eines Overs endet, gilt dieses Over als abgeschlossen, es sei denn, das Innings wird aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, beendet. In diesem Fall sind alle Wetten ungültig, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt. Wenn das Over aus irgendeinem Grund nicht beginnt, sind alle Wetten ungültig. Runs müssen auf Anhieb gewertet werden, um für die Abrechnung zu zählen. Wetten werden unabhängig davon abgerechnet, ob einer der angegebenen Batsmen vor Beginn des Overs entlassen oder verletzt ausgeschieden ist.

6.18.65. Beide Batsmen erzielen eine Grenze in Over Beschreibung: Werden beide Batsmen im Over eine Grenze erzielen? Regeln: Als „Beide Batsmen to Score ‚X‘ Runs in Over“. Sowohl Vierer als auch Sechser zählen als Grenzen. Es zählen nur Vierer oder Sechser, die vom Schläger (von jeder Lieferung – legal oder nicht) erzielt werden. Stürze, alle Run Fours und Extras zählen nicht.

6.18.66. Sowohl eine Vier als auch eine Sechs werden in einem Over gewertet Beschreibung: Werden im Over sowohl eine Vier als auch eine Sechs gewertet? Regeln: Das angegebene Over muss abgeschlossen sein, damit die Wetten gültig sind, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt. Wenn ein Innings während eines Overs endet, gilt dieses Over als abgeschlossen, es sei denn, das Innings wird aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, beendet. In diesem Fall sind alle Wetten ungültig, es sei denn, die Abrechnung wurde bereits festgelegt. Wenn das Over aus irgendeinem Grund nicht beginnt, sind alle Wetten ungültig. Es zählen nur Vierer oder Sechser, die vom Schläger (von jeder Lieferung – legal oder nicht) erzielt werden. Stürze, alle Run Fours und Extras zählen nicht.

6.18.67. Meilensteine der Batsman- und Bowler-Kombination Beschreibung: Werden der benannte Schlagmann und der benannte Werfer ihre festgelegten Meilensteine erreichen? Regeln: Für Batsman – wie bei „Batsman Runs“. In First-Class-Spielen zählen nur Runs, die in den ersten Innings erzielt wurden. Wenn ein Batsman nicht in der Startelf ist oder ausgewechselt wird, sind die

Wetten ungültig. Für Bowler – Wenn ein Bowler nicht bowlt, wird davon ausgegangen, dass er 0 Wickets genommen hat. Wenn ein Bowler nicht in der Startelf ist oder ausgewechselt wird, sind die Wetten ungültig. In begrenzten Overs-Spielen sind Wetten ungültig, wenn es aufgrund externer Faktoren, einschließlich schlechtem Wetter, nicht möglich war, mindestens 80 % der geplanten Overs in den betreffenden Innings abzuschließen, es sei denn, es wurde eine Abrechnung festgestellt. In ausgelosten First-Class-Spielen sind Wetten ungültig, wenn weniger als 200 Overs gebowlt wurden, es sei denn, das Bowling-Inning des Spielers ist abgeschlossen. Das Ergebnis gilt als festgestellt, wenn die Linien, auf die die Wette platziert wurde, gepasst haben. In First-Class-Spielen werden nur die Wickets des ersten Innings gezählt und ausgeführt. In einem Super Over erzielte Wickets und Runs zählen nicht.

6.18.68. Meilensteine der Batsmen-Kombination Beschreibung: Werden beide Batsmen ihre festgelegten Meilensteine erreichen? Regeln: Wie „Kombinierte Batsman Runs“.

6.18.69. Hinweise für alle Märkte Ausgewiesene/ausgeschiedene Spieler Ein weggeworfener Spieler wird als ausgeschieden betrachtet und als Wicket abgerechnet. Gehirnerschütterungs-Auswechslung Wenn ein Spieler das Spielfeld als Gehirnerschütterungs-Ersatz verlässt, zählt dies nicht als Wicket. Wenn der Spieler später nicht zurückkehrt, ist das Endergebnis so, wie es beim Verlassen des Spielfelds war. Wenn ein Spieler das Spiel als Ersatz für eine Gehirnerschütterung betritt, wird zu Abrechnungszwecken davon ausgegangen, dass sowohl er als auch der ersetzte Spieler eine volle Rolle im Spiel gespielt haben. Penalty Runs nach dem Ende eines Innings Penalty Runs, die nach Beginn des Innings des anderen Teams zur Gesamtsumme eines Teams addiert werden, zählen nicht zur Abrechnung der Märkte in den vorherigen Innings.

6.19. Quetschen

6.19.1. Wenn ein Satz endet, bevor der X-te Punkt erreicht ist, wird dieser Markt (wer [X.] Punkt in Satz [y] erzielt) als ungültig betrachtet (abgesagt) 6.19.2.

Wenn Märkte mit einer falschen Punktzahl geöffnet bleiben, die einen erheblichen Einfluss auf die Preise hat, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.19.3. Wenn die Spieler/Teams falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten für ungültig zu erklären.

6.19.4. Wenn ein Spieler aufgibt, das Spiel aufgibt oder disqualifiziert wird, werden alle unentschiedenen Märkte als ungültig betrachtet

6.19.5. Offizielle Punkteabzüge werden für alle unbestimmten Märkte berücksichtigt. Bereits festgelegte Märkte werden nicht berücksichtigt.

6.19.6. Wenn der Schiedsrichter Strafpunkte vergibt, bleiben alle Wetten auf dieses Spiel gültig.

6.20. Aussie Regeln

6.20.1. Alle Märkte schließen Überstunden aus, sofern nicht anders angegeben

6.20.2. Reguläre 80 Minuten: Märkte basieren auf dem Ergebnis am Ende eines geplanten 80-minütigen Spiels, sofern nicht anders angegeben. Dies schließt zusätzliche Verletzungs- oder Nachspielzeiten ein, jedoch keine Verlängerung.

6.20.3. Wenn Quoten mit einer falschen Spielzeit (mehr als 2 Minuten) angeboten wurden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.20.4. Wenn die Teamnamen oder die Kategorie falsch angezeigt werden, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu stornieren

6.21. Counter Strike Global Offensive

6.21.1. Wenn keine Bombe gelegt wird, gilt Markt ([mapNr!] Map [roundNr!] Round - Bomb entschärft) als ungültig

6.21.2. Märkte berücksichtigen keine Überstunden, sofern nicht anders angegeben.

6.21.3. Die Märkte werden basierend auf offiziell veröffentlichten Ergebnissen abgerechnet.

6.21.4. Wenn das Spiel falsch aufgeführt ist, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu stornieren.

6.21.5. Im Falle eines Walkovers oder Ruhestands sind alle unentschiedenen Märkte ungültig.

6.21.6. Wenn ein Match oder eine Karte aufgrund einer Verbindungsunterbrechung oder technischer Probleme, die nicht mit dem Spieler zusammenhängen, wiederholt wird, sind alle unentschiedenen Märkte ungültig. Das wiederholte Spiel oder die Karte wird separat behandelt.

6.21.7. Wenn die Standardanzahl der Karten geändert wird oder von der für Wettzwecke angebotenen abweicht, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.22.

Dota 2

6.22.1. X. Karte – 1. Ägide: Die Besiedlung wird von dem Team bestimmt, das die Ägide des Unsterblichen aufnimmt, und nicht wer Roshan tötet

6.22.2. X. Karte – 1. Turm und X. Karte – 1. Kaserne: Für Siedlungszwecke wird jede Methode der Turmzerstörung berücksichtigt (Gegner & Creep zerstören; zerstören durch Verweigern)

6.22.3. Die Märkte werden basierend auf offiziell veröffentlichten Ergebnissen abgerechnet.

6.22.4. Wenn das Spiel falsch aufgeführt ist, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu stornieren.

6.22.5. Im Falle eines Walkovers oder Ruhestands sind alle unentschiedenen Märkte ungültig.

6.22.6. Wenn ein Match oder eine Karte aufgrund einer Verbindungsunterbrechung oder technischer Probleme, die nicht mit dem Spieler zusammenhängen, wiederholt wird, sind alle unentschiedenen Märkte ungültig. Das wiederholte Spiel oder die Karte wird separat behandelt.

6.22.7. Wenn die Standardanzahl der Karten geändert wird oder von der für Wettzwecke angebotenen abweicht, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.23. League of Legends

6.23.1. X. Karte – 1. Inhibitor und X. Karte – 1. Turm: Für Siedlungszwecke wird jede Zerstörungsmethode berücksichtigt

6.23.2. Märkte berücksichtigen keine Überstunden, sofern nicht anders angegeben.

6.23.3. Die Märkte werden basierend auf offiziell veröffentlichten Ergebnissen abgerechnet.

6.23.4. Wenn das Spiel falsch aufgeführt ist, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu stornieren.

6.23.5. Im Falle eines Walkovers oder Ruhestands sind alle unentschiedenen Märkte ungültig.

6.23.6. Wenn ein Match oder eine Karte aufgrund einer Verbindungsunterbrechung oder technischer Probleme, die nicht mit dem Spieler zusammenhängen, wiederholt wird, sind alle unentschiedenen Märkte ungültig. Das wiederholte Spiel oder die Karte wird separat behandelt.

6.23.7. Wenn die Standardanzahl der Karten geändert wird oder von der für Wettzwecke angebotenen abweicht, behalten wir uns das Recht vor, Wetten zu annullieren.

6.24. eSport FIFA 6.24.1. Dauer des eSports Battle-Matches - 2x4 Minuten.

6.24.2. Liga Pro EFootball-Spieldauer - 2x6 Minuten.

6.24.3. Alle Märkte werden gemäß den Allgemeinen und Fußballmarktregeln abgerechnet. 6.25. eSports NBA2K

6.25.1. Spieldauer – 4x5 Minuten. Dazu gehört Nachspielzeit.

6.25.2. Alle Märkte werden gemäß den Allgemeinen und Basketball-Marktregeln abgerechnet.

7. Virtueller Sport

7.1. Virtueller Fußball

7.1.1. Die virtuellen Fußballmodi bieten 24/7/365 Echtgeld-Wetterlebnisse auf virtuellen Fußball. Es werden fortlaufend Wettbewerbe generiert und Wetten können jederzeit, auch innerhalb einer Saison, platziert werden.

7.1.2. Spielstruktur Jeder Modus hat eine andere Turnierstruktur:

Virtueller Fußballliga-Modus VFLM:

- 16 Teams
- Heim- und Auswärtsspiele
- 30 Spieltage
- 8 gleichzeitige Spiele pro Spieltag

- 240 Spiele pro Saison Gruppenphase Virtuelle Fußball-Weltmeisterschaft VFWC:

- 32 Teams (8 Gruppen à 4 Teams pro Gruppe)
- 12 Spieltag-Chunks (3 Spieltage mit 4 Chunks pro Spieltag)
- 4 gleichzeitige Spiele pro Spieltag-Block
- 48 Spiele pro Gruppenphase
- Knock-Out-Phase
- 16 Teams
- 5 Runden (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Halbfinale; Finale & 3. Platz)
- 4 gleichzeitige Übereinstimmungen (R16[1..4]; R16[5...8]; R8); ● 2 gleichzeitige Spiele (Halbfinale; Finale & 3. Platz)

- 16 Spiele pro K.-o.-Phase.

7.2. Virtueller Basketball

7.2.1. Die VBL bietet 24/7/365 Echtgeld-Wetterfahrung auf virtuellen Basketball. Die Liga besteht aus 16 Teams und die Saisons laufen kontinuierlich. Jede Saison umfasst 30 Spieltage (Heim- und Auswärtsspiele). Wetten können jederzeit platziert werden – auch innerhalb einer Saison.

7.2.2. Saisondetails. In der Online-Version dauert eine Saison insgesamt 106:30 Minuten, aufgeteilt in eine „Pre-League“-Phase, eine „Match Day Loop“ und eine „Post League“. Die „Pre-League“-Phase läuft vor Beginn einer Saison und dauert 60 Sekunden. Alle Spieltage werden als „Spieltag-Schleife“ mit einer Gesamtdauer von 105:00 Minuten zusammengefasst. Am Ende jeder Saison gibt es eine 30-sekündige „Post Season“.

7.2.3. Wetten auf ein VBL-Spiel sind bis zu 10 Sekunden vor dem Anstoß erlaubt. Wettermärkte für zukünftige Spieltage der laufenden Saison bleiben geöffnet. Wenn ein zukünftiger Spieltag aus der Leiste „Spieltag“ unten ausgewählt wird, werden die Spiele für diesen Tag zusammen mit den Quoten im unteren Quotenbereich angezeigt.

7.3. Virtuelle Pferde.

7.3.1. Der VHK bietet 24/7/365 Echtgeld-Wetterfahrung bei virtuellen Pferderennen. Wetten können bis zu 10 Sekunden vor dem Start des nächsten kommenden Rennens sowie jederzeit auf alle zukünftigen Rennen der aktuellen Renntage abgegeben werden.

7.3.2. Rennen werden fortlaufend generiert - ein neues wird gestartet, sobald das aktuelle beendet ist. Wetten sind in den nächsten 10 kommenden Rennen möglich.:

- 2 Minuten Gesamtereigniszyklus
 - 40 Sekunden Wettphase,
 - 65 Sekunden Ereignisphase,
 - 15 Sekunden Ergebnisphase
 - 2 Gras- und 1 Feldbahn mit einem zufällig angesetzten 1000-Meter-Rennen
 - 8, 10, 12, 14 zufällig zugewiesene Läufer
- 7.3.3. Märkte
- Gewinnen – wählen Sie den Läufer aus, der zuerst ins Ziel kommt
 - Platz - wählen Sie den Läufer, der entweder den 1. oder den 2. Platz belegt (6-7 Läufer), den Läufer, der entweder den 1., 2. oder 3. Platz belegt (7+ Läufer)
 - Vorhersage (korrekte Reihenfolge) – wählen Sie die Läufer aus, die den 1. und 2. Platz in der richtigen Reihenfolge (genau) erreichen.
 - Prognose (beliebige Reihenfolge) – wählen Sie die Läufer aus, die in beliebiger Reihenfolge den 1. und 2. Platz belegen (Quinella)
 - Tricast (korrekte Reihenfolge) - wählen Sie die Läufer aus, die den 1., 2. und 3. Platz in der richtigen Reihenfolge (Trifecta) beenden.
 - Tricast (beliebige Reihenfolge) – wählen Sie die Läufer aus, die in beliebiger Reihenfolge als 1., 2. und 3. ins Ziel kommen (Trio)

7.4. Virtuelle Hunde

7.4.1. Der VDK bietet 24/7/365 Echtgeld-Wetterfahrung bei virtuellen Hunderennen. Wetten können bis zu 10 Sekunden vor dem Start des nächsten anstehenden Rennens sowie jederzeit auf die zehn zukünftigen Rennen abgegeben werden.

7.4.2. Spielinformationen. Rennen werden fortlaufend generiert - ein neues wird gestartet, sobald das aktuelle beendet ist.

- 2 Minuten Gesamt-Eventzyklus

- 37 Sekunden oder 67 Sekunden Wettphase,
- 38 Sekunden oder 68 Sekunden Eventphase,
- 15 Sekunden Ergebnisphase
- Nacht- und Tagesstrecke mit Distanz 360m und 720m nach dem Zufallsprinzip
- 6 oder 8 Läufer nach dem Zufallsprinzip

7.4. 3. Märkte

- Gewinnen – wählen Sie den Läufer, der zuerst ins Ziel kommt
- Platz – wählen Sie den Läufer, der entweder den 1. oder 2. Vorhersage (richtige Reihenfolge) - wählen Sie die Läufer, die in der richtigen Reihenfolge (exacta) die ersten und zweiten Plätze belegen.
- Vorhersage (beliebige Reihenfolge) - wählen Sie die Läufer aus, die in beliebiger Reihenfolge den ersten und zweiten Platz belegen (Quinella)
- Tricast (richtige Reihenfolge) - wählen Sie die Läufer aus, die den 1., 2. und 3. Platz in der richtigen Reihenfolge erreichen (Trifecta)
- Tricast (Beliebige Reihenfolge) - Wählen Sie die Läufer aus, die den 1., 2. und 3. Platz in beliebiger Reihenfolge erreichen (Trio)

8. Boni

8.1. Kombi-Boost

8.1.1.

Wettauswahl	Multiplikator
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07

7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1.45
16	1.5
17	1.65
18	1.75
19	1.85
20	2

8.1.2. Die Berechnung des endgültigen Bonusbetrags basiert auf den endgültigen Quoten der Combo, sobald alle Ergebnisse abgerechnet wurden.

8.1.3. Ausgezahlte Wetten sind nicht berechtigt, einen Combo-Boost zu erhalten.

8.1.4. Der Betreiber behält sich das Recht vor, Werbeaktionen nach eigenem Ermessen zu ändern, zu stornieren, zurückzufordern oder abzulehnen.

8.1.5. Combo-Boost ist nur bei Auswahlen mit einer Quote von 1,50 oder höher verfügbar.

8.2. Rückerstattung, Gratiswette, Risikofreie Wette

8.2.1. Wettrückerstattung – Spieler erhalten nur einen gewinnenden Teil der Wette. Zum Beispiel, Freebet5 auf ungerade 3,5 Spieler erhalten auf das Konto $5 \cdot 3,5 - 5 = 12,5$

8.2.2. Freemoney - Spieler bekommt einen Einsatz und gewinnt einen Teil auf dem Konto. Zum Beispiel eine Gratiswette 5 auf die Quote 3,5, die der Spieler auf das Konto $5 \cdot 3,5 = 17,50$. erhält

8.2.3. Risikofreie Wette - übliche Wette, wenn der Spieler jedoch verliert, bekommt er sein Geld zurück

Type of Freebet	Zurückerstattet oder storniert	Verloren	Gewonnen
Rückerstattung	Wird als verloren gewertet	Wird als verloren gewertet	Wird wie eine reguläre Wette, abzüglich des Einsatzes, gewertet $(2.5*3.5+2.5*1)-5=6.25$
Gratis Wette	Der Spieler erhält den Einsatz zurück	Wird wie eine reguläre Wette gewertet	Wird wie eine reguläre Wette gewertet
Risikofreie Wette	Wird wie eine reguläre Wette gewertet	Der Spieler erhält den Einsatz zurück	Wird wie eine reguläre Wette gewertet

9. Betby-Spielregeln

9.1. Allgemeine Regeln.

9.1.1. Die Sportwetten-Plattform behält sich das Recht vor, jede Wette zu stornieren, die auf offensichtlich „schlechte“ Quoten, geänderte Quoten oder Wetten, die nach Beginn eines Events oder Spiels aufgrund offensichtlicher technischer Probleme getätigt wurden, abgeschlossen wurde.

9.1.2. Alle Wetten werden abgerechnet, wenn das Ergebnis des Marktes entschieden ist.

9.2. FIFA

9.2.1. Spieldauer – 2x6 Minuten. Dies beinhaltet die Nachspielzeit, jedoch keine Verlängerung oder Elfmeterschießen.

9.2.2. Alle Märkte werden gemäß den Allgemeinen Marktregeln abgerechnet.

9.3. NBA 2K

9.3.1. Spieldauer – 4x6 Minuten. Dazu gehören Überstunden.

9.3.2. Alle Märkte werden gemäß den Allgemeinen und Basketball-Marktregeln abgerechnet.

9.4. eTennis

9.4.1. Der Gewinner des Spiels ist der erste Spieler, der 2 Sätze gewinnt.

9.4.2. Der Spieler muss 3 Spiele gewinnen, um einen Satz zu gewinnen. Bei einem Gleichstand von 2-2 kann ein Spieler mit 4-2 gewinnen, oder wenn die Spieler immer noch mit 3-3 unentschieden sind, wird der Satz durch einen Tie-Break entschieden.

9.4.3. Der Gewinner des Tie-Breaks ist der erste Spieler, der 5 Punkte mit mindestens 2 Punkten Unterschied gewinnt. Bei einem Punktegleichstand von 5-5 kann der Spieler 7-5, 8-6, 9-7 usw. gewinnen.

9.5. Raketenliga

9.5.1. Spieldauer – 5 Minuten. Dies beinhaltet keine Überstunden.

9.5.2. Alle Märkte werden gemäß den Allgemeinen Marktregeln abgerechnet.

9.6. eFighting

9.6.1. Sieger des Matches ist der Charakter, der den Kampf gewinnt.

9.6.2. Erklärung der eFighting-Marktbegriffe. Gesundheitsbalken – Jeder Charakter hat 2 Gesundheitsbalken. Der zweite Balken ist erst aktiv, wenn der erste vollständig verbraucht ist. Erster Schaden – erster erfolgreicher Angriff. Clash – Situation im Kampf, in der sich beide Charaktere zu besonderen Anlässen gegenseitig herausfordern. Trefferpunkte zu erhöhen. Beide Kämpfer können den Kampf gewinnen, aber es kann auch Unentschieden geben. Supermove – Spezialzug für jeden Charakter, der sehr selten vorkommt.

9.6.3. Alle Märkte werden gemäß den obigen Definitionen abgerechnet.