

INHALTSVERZEICHNIS

Abschnitt A - Bedingungen der Vereinbarung

1. Einführung	2. Definitions
3. Wettannahme	4. Einsatz- und Auszahlungslimits
5. Annullierung (Aufhebung) von Wetten	6. Haftungsausschluss und Priorität

Abschnitt B - Allgemeine Wettregeln

1. Allgemeine Referenzbegriffe	2. Wettarten
3. Wett - Props	4. Systemwetten
5. Ergebnisabrechnung	6. Tattersalls Regel 4
7. Pool-Wetten	8. Fantasy-Points-Wetten

Abschnitt C - Sport Specific / Category Rules

1. Olympische und meisterschaftliche Events	2. American Football	3. Leichtathletik
4. Australische Regeln Football	5. Badminton	6. Baseball
7. Basketball	8. Beachvolleyball	9. Boxen
10. Cricket	11. Curling	12. Cycling (Road & Track)
13. Cyclo Cross	14. Fußball	15. Golf
16. Handball	17. Trabrennen	18. Eishockey
19. Motorsport	20. Netzbball	21. Pesäpallo (Finnischer Baseball)
22. Rugby-Liga	23. Rugby Union	24. Squash
25. Speedwayrennen	26. Surfen	27. Schwimmen
28. Tennis und Racketsportarten (Badminton, Racketlon, Squash & Tischtennis)	29. Volleyball	30. Wintersport
31. Sonstige (keine Sportart/Spezialwetten)	32. Sportspezifische Limits	
33 Snooker	34 Darts	



A. Bedingungen der Vereinbarung

1. Einführung

- 1) Diese allgemeinen Geschäftsbedingungen regeln die Nutzung der RULEO-Sportwetten. Durch das Platzieren einer Wette bei RULEO bestätigt der Kontoinhaber, dass er die allgemeinen Geschäftsbedingungen gelesen und verstanden hat und diese einhalten wird.
- 2) Die Nutzung dieser Sportwetten unterliegt den Bestimmungen des österreichischen Land Salzburgs. Jede von Land Salzburg getroffene Entscheidung hat Vorrang vor den hier aufgeführten Klauseln.
- 3) Jegliche Streitfragen hinsichtlich der Nutzung der Sportwetten müssen per E-Mail an **hallo@mybet.de** gerichtet werden. Wenn die darauf folgende Antwort nicht zufriedenstellend ist, kann eine vertrauliche Schlichtungsanfrage an das Land Salzburg geschickt werden. Die Schlichtungsentscheidung ist bindend und kann als Urteil beim zuständigen Gericht eingereicht werden.
- 4) RULEO behält sich das Recht vor, die Website, die Einsatzlimits, die Auszahlungslimits und das Angebot jederzeit zu ändern.
- 5) RULEO kann diese allgemeinen Geschäftsbedingungen jederzeit aktualisieren, anpassen, bearbeiten und ergänzen.
- 6) Jeder Verweis auf Wörter/Objekte im Singular in diesen allgemeinen Geschäftsbedingungen gilt auch für den Plural dieses Worts/Objekts. Verweise zum Geschlecht sind nicht bindend und dienen nur zu Informationszwecken.
- 7) Falls zutreffend, ist jeder Verweis auf die Website der RULEO und deren Inhalte auch für Casino-/Offline-/Land-Umgebungen als zutreffend zu betrachten, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Self-Service-Terminals (SST), Over The Counter (OTC) und Bring Your Own Device (BYOD).

2. Definitions

- 1) Ein „Fehler“ ist ein(e) Versehen, Druckfehler, falsche Bewertung, Sich-Verhören, Missdeutung, Übersetzungsfehler, Rechtschreibfehler, technische Gefährdung, Registrierungsfehler, Transaktionsfehler, Verzeichnisfehler, höhere Gewalt oder ähnliches.

Beispiele für Fehler umfassen, sind jedoch nicht beschränkt auf:

- a) Während technischer Probleme akzeptierte Wetten, die andernfalls nicht akzeptiert worden wären;
- b) Wetten, die auf Events/Angebote getätigt wurden, die bereits entschieden sind;
- c) Wetten auf Märkte/Events, die falsche Teilnehmer beinhalten, die innerhalb der zutreffenden Gerichtbarkeit nicht erlaubt sind;



- d) Wetten, die auf Quoten gesetzt wurden, die sich zum Zeitpunkt der Wettplatzierung erheblich von den im allgemeinen Markt verfügbaren unterscheiden;
- e) Wetten, die auf Quoten angeboten werden, die eine falsche Punktsituation widerspiegeln, oder ähnliches
- f) Wetten, die, was die Möglichkeit betrifft, dass das Event zu der Zeit eintritt, zu der die Wette platziert wurde, eindeutig falsch sind.

2. „Wettbeeinflussung“ ist eine von RULEO verbotene Tat, bei der ein Kontoinhaber oder Dritte, die mit einem Kontoinhaber zusammen arbeiten, ein Resultat eines Matches oder Event direkt oder indirekt beeinflussen.

3. „Syndikatwetten“ sind eine von RULEO verbotene Tat, bei der Kontoinhaber zusammenarbeiten, um eine Reihe von Wetten auf das gleiche Event oder den gleichen Wettbewerb zu platzieren. Sofern Beweise dafür vorliegen, dass Kontoinhaber auf diese Weise zusammenarbeiten, behält sich RULEO das Recht vor, entsprechende Wetten für ungültig zu erklären und/oder die Auszahlung der Rendite zurückzuhalten, bis ein Ergebnis der anschließenden Untersuchungen vorliegt.

3. Wettannahme

- 1) Eine Wette ist erst gültig, wenn sie geprüft wurde und in der Wetthistorie des Kontoinhabers angezeigt wird. Bei Ungewissheit über die Gültigkeit einer Wette wird der Kontoinhaber aufgefordert, die offenen (ausstehenden) Wetten zu prüfen oder den Kundenservice zu kontaktieren.
- 2) Sobald eine Wette angenommen wurde und kein Fehler aufgetreten ist, bleibt sie gültig und kann nicht zurückgezogen werden. Es liegt in der Verantwortung des Kontoinhabers, sicherzustellen, dass die Einzelheiten der platzierten Wette ihre Richtigkeit haben. Unter keinen Umständen wird RULEO Verantwortung für jegliche Versehen (erkannte oder tatsächliche) übernehmen, die den unter **<Abschnitt A, Absatz 2, Satz 1>** gelisteten Fehlern entstammen oder andere Gründe, einschließlich aber nicht beschränkt auf die falsche Auflistung der Quoten/Wettgegenstände, haben.
- 3) Falls Streitfragen zur Annahme (oder Ablehnung) einer Transaktion im Konto des Kontoinhabers aufkommen, ist die Transaktionsprotokolldatenbank die finale Instanz für Entscheidungsfindungen dieser Art.

4. Einsatz- und Auszahlungslimits

- 1) RULEO behält sich das Recht vor, die Nettoauszahlung (die Auszahlung nach Abzug des Einsatzes) für eine Wette oder Wettkombination durch einen Kontoinhaber auf Euro für jede innerhalb von 24 Stunden platzierte oder abgerechnete Wette zu beschränken. Diese Beschränkung kann abhängig vom jeweiligen Sport, von der jeweiligen Liga und dem jeweiligen Wetttyp niedriger sein. Weitere Informationen können dem **<Abschnitt C, Absatz 32>**, „Sportspezifische Limits“ entnommen werden.
- 2) Die Wettauswahl unterliegt den zuvor festgelegten Limits, die allein nach dem Ermessen von RULEO definiert werden und unterhalb der in **<Abschnitt A, Absatz 4.1>** und **<Abschnitt C,**



Absatz 32> aufgeführten Limits liegen können. Beim Erreichen dieser Limits hat der Kontoinhaber das Recht, über eine Anfrage auf den Plattformen von RULEO anzufragen, ob das Limit überschritten werden kann. RULEO behält sich das Recht vor, diese Anfrage ohne vorherige Ankündigung und ohne weitere Erklärung (vollständig oder teilweise) anzunehmen oder abzulehnen.

- 3) RULEO behält sich das Recht vor, eine angefragte Wette nach eigenem Ermessen vollständig oder teilweise abzulehnen. Das schließt die Möglichkeit mit ein, dass eine „Systemwette“, wie definiert in **<Abschnitt B, Absatz 4>** was die Spieleinsätze oder was Kombinationen in besagter „Systemwette“ betrifft nicht vollständig akzeptiert wird.
- 4) RULEO behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen den Zugang zum Benutzerkonto vollständig oder teilweise zu beschränken oder zu unterbinden.
- 5) Die Annahme aller über die RULEO-Plattform platzierten Wetten (einschließlich der Wetten mit erforderlicher manueller Genehmigung) kann sich zeitlich verzögern. Diese Verzögerung kann variieren. Eine derartige Verzögerung kann nach alleinigem Ermessen von RULEO bestimmt werden.
- 6) RULEO behält sich das Recht vor, eine Zahlung zurückzuhalten und /oder Wetten auf ein Event (oder eine Reihe von Events) für ungültig zu erklären, wenn hinreichend Beweise vorliegen, dass einer der folgenden Fälle eingetreten ist:
 - (i) die Integrität des Events wurde in Frage gestellt;
 - (ii) der Preis/die Preise oder der Pool wurden manipuliert;
 - (iii) Spielabsprachen fanden statt oder das Spiel wird dahingehend untersucht;
 - (iv) Ergebnisse müssen mit einer dritten Organisation, einschließlich, aber nicht beschränkt auf den organisierenden Verband und/oder die zuständige Aufsichtsbehörde, weiter ermittelt werden.

Beweise für die vorgenannten Punkte können sich aus der Größe, dem Volumen oder dem Muster der bei RULEO platzierten Wetten in einem oder all seinen Wettkanälen ergeben oder auf Informationen basieren, die von anderen Wettanbietern oder amtlich anerkannten Organisationen stammen.

- 7) Alle angebotenen Quoten unterliegen Veränderungen. Eine solche Fluktuation wird ausschließlich nach dem Ermessen von RULEO bestimmt. Wetten werden nur zu den Quoten akzeptiert, die zu dem Zeitpunkt im Wett-Grid verfügbar sind, zu dem die Wette von RULEO angenommen wurde, ungeachtet anderweitiger Forderungen oder einer vorhergehenden anderslautenden Veröffentlichung auf der Website oder einem anderen Medium.
- 8) Alle Auszahlungsberechnungen beim Setzen von Wetten erfolgen aufgrund von dezimalen Wetten, unabhängig von irgendeinem anderen Format, das zum Zeitpunkt des Wetteinsatzes angezeigt/gewählt wird.

5. Annullierung (Aufhebung) von Wetten



- 1) Eine Wette kann für ungültig erklärt werden und wird in diesem Fall mit einer Quote von 1,00 abgerechnet.
- 2) Eine kumulative Wette bleibt gültig, auch wenn ein Match oder ein Event, das Teil der Wette ist, ungültig ist.
- 3) RULEO behält sich das Recht vor, eine Wette nach eigenem Ermessen teilweise oder vollständig für ungültig zu erklären, wenn es offensichtlich ist, dass eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
 - a. Die Wette wurde aufgrund eines Fehlers geboten, platziert und/oder angenommen und zwar zu Quoten, die erheblich von denen derzeit anderswo auf dem Markt geltenden abweichen;
 - b. Die Wette wurde platziert, während technische Probleme mit der Website vorlagen, und die Wette wäre unter normalen Umständen nicht angenommen wurden;
 - c. Wettbeeinflussung;
 - d. Syndikatwetten;
 - e. Ein Ergebnis wurde direkt oder indirekt durch eine Straftat beeinflusst;
 - f. Eine öffentliche Bekanntgabe in Bezug auf die Wette ist erfolgt, die die Quote wesentlich verändert.
- 4) Zusammenhängende Szenarien: Sofern nicht über die eventinterne Kombinationsfunktion des [Operator] platziert oder ausdrücklich als spezielles Angebot geboten, verbietet RULEO kumulative Wetten, die zwei oder mehr verwandte Ergebnisse beinhalten können, (z. B. Team A wird Champion und Spieler B wird bester Torschütze in der gleichen Liga). Obwohl RULEO alle notwendigen Maßnahmen ergreift, um derartige Möglichkeiten zu verhindern, behält sich RULEO für diese Situationen das Recht vor, nach eigenem Ermessen alle Teile der kumulativen Wette, die die korrelierten Ergebnisse enthält, deren Quoten sich nicht auf zusammenhängende Szenarien beziehen, für ungültig zu erklären.
- 5) Eine Wette kann für ungültig erklärt werden und wird in diesem Fall mit einer Quote von 1,00 abgerechnet.
- 6) Vorverlegungen und andere Stornierungen: Während RULEO sich nach besten Kräften bemüht, die beste Benutzererfahrung zu gewährleisten, behält sich RULEO das Recht vor, alle unter diesen Umständen angenommenen Wetten gemäß Abschnitt <Abschnitt A, Absatz 5.3> zu stornieren, sollte ein Markt für Wetten verfügbar sein, der hätte entfernt werden müssen, oder mit falschen Quoten. Ähnliche Situationen umfassen, sind aber nicht beschränkt auf:
 - (i) „Pre-Match“-Wetten, die nach Beginn des Event platziert/angenommen wurden;
 - (ii) „Live“-Wetten, die aufgrund einer verzögerten oder fehlenden "Live"-Übertragung zu falschen Quoten platziert/angenommen wurden, oder zu Quoten, die ein anderes Event als das tatsächliche darstellen;
 - (iii) Wetten, die platziert wurden, nachdem ein Teilnehmer/Ergebnis die letzte Möglichkeit hatte, das für den jeweiligen Markt geltende Spiel-/Ergebnisergebnis zu beeinflussen, und ein(e) eventuelle(r) Rückzug/Disqualifizierung/Stornierung/Formatänderung oder irgendetwas, das die Möglichkeit des betreffenden Teilnehmers/Ergebnisses ausschließt, das genannte Ergebnis zu beeinflussen, werden für ungültig erklärt;



(iv) Wetten, die mit Quoten platziert wurden, die nicht berücksichtigen, dass ein verwandtes Event im Gange war; das die Wettbedingungen direkt und unbestritten hätte verändern können, oder nachdem ein für das Ergebnis normalerweise ausschlaggebende Event stattfindet oder bereits stattgefunden hat.

6. Haftungsausschluss und Priorität

- 1) RULEO behält sich das Recht vor, eine Wett-Auszahlung, die einem Konto eines Kontoinhabers gutgeschrieben wurde, nach eigenem Ermessen anzupassen, wenn es offensichtlich ist, dass die Wett-Auszahlung auf das Konto aufgrund eines Fehlers erfolgt ist.
- 2) Um eine Unstimmigkeit im Guthaben des Kontoinhabers nach einer Gutschrift aufgrund eines Fehlers anzupassen, behält sich RULEO das Recht vor, ohne vorherige Ankündigung und innerhalb angemessener Grenzen notwendige Maßnahmen zu ergreifen, um das Guthaben des Kontoinhabers durch eine Rückbuchung, Anpassung oder Stornierung einer vorherigen Transaktion zugunsten des Kontos des Kontoinhabers anzupassen.
- 3) Beschwerden/Unstimmigkeiten hinsichtlich der Abrechnung einer Wette müssen innerhalb von 14 Tagen nach der ersten Wettbewertung an RULEO geschickt werden, um eine umfassende Untersuchung einzuleiten. Alle anderen Beschwerden werden nur berücksichtigt, wenn der Kontoinhaber unbestreitbare Beweise einer ungenauen Abrechnung vorlegt. Diese Beweise werden nur berücksichtigt, wenn sie keiner der Situationen in Abschnitt <Abschnitt B, Absatz 5.2> zugeschrieben werden können.
- 4) RULEO behält sich das Recht vor, den Zugriff auf ein Konto zu sperren, bis notwendige Untersuchungen abgeschlossen sind.
- 5) Diese Regeln gelten für alle Transaktionen für RULEO-Sportwetten und können durch weitere Regeln ergänzt werden. Im Falle von Mehrdeutigkeit muss folgende Reihenfolge hinsichtlich der Priorität eingehalten werden:
 - a. Regeln und Bedingungen, die zusammen mit einem Gebot und/oder einer Kampagne veröffentlicht wurden;
 - b. Sollten diese zu keinem Ergebnis führen, wird auf die allgemeinen Regeln der Sportwetten verwiesen, wenn die sportspezifischen Regeln nichts Gegenteiliges beinhalten.
- 6) Wenn diese Regeln zu keinem Ergebnis führen, behält sich RULEO das Recht vor, Wetten nach eigenem Ermessen einzeln und gerecht gemäß allgemein anerkannten Wettnormen, Gewohnheiten und Definitionen abzurechnen.
- 7) Adaptionen dieser allgemeinen Geschäftsbedingungen in anderen Sprachen und sonstige Texte, die mit den Wettangeboten in Zusammenhang stehen, werden allein zu Informationszwecken erstellt. Obwohl alle notwendigen Maßnahmen ergriffen wurden, um eine genaue Wiedergabe dieser Geschäftsbedingungen in einer spezifischen Sprache sicherzustellen, übernimmt RULEO keine Haftung für irgendeine Unstimmigkeit zwischen der englischen Version und einer anderen Sprache. Falls es zu Unstimmigkeiten zwischen der englischen Version und einer entsprechenden Übersetzung kommt, ist die englische Version bindend und bildet die Grundlage für die Abrechnung von Geboten.



- 8) Alle Daten, die im Abschnitt Sportwetten verfügbar oder zugänglich gemacht werden, dürfen vom Kontoinhaber nur für den privaten, nicht kommerziellen Gebrauch verwendet werden, und jede Verwendung oder versuchte Verwendung dieser Daten für kommerzielle Zwecke ist streng verboten.
- 9) RULEO hat das Recht, einzelne Vertragsbedingungen in Bezug auf den Abschnitt Sportwetten gegen jeden Kontoinhaber durchzusetzen.

B. Allgemeine Wettregeln

1. Allgemeine Referenzbegriffe

- 1) Sofern in Verbindung mit dem Wettangebot oder anderweitig in den sportspezifischen Regeln aufgeführt, gelten alle Wetten ausschließlich für das Ergebnis am Ende der "regulären Spielzeit" oder "Gesamtspielzeit". Die „reguläre Spielzeit“ oder „Gesamtspielzeit“ wird durch die offiziellen Regeln definiert, die vom jeweiligen zuständigen Verband veröffentlicht wurden. Im Fußball wird die Gesamtspielzeit beispielsweise auf 90 Minuten einschließlich Nachspielzeit festgelegt. Im Eishockey beträgt sie 3 × 20 Minuten. Wenn der zuständige Verband vor dem Beginn des Event festlegt, dass die Spieldauer geändert wird, wird diese Festlegung als eine offizielle Regel für dieses Event angesehen (Beispiel: Fußballspiele mit einem Spieldauerformat von 3 × 30 Minuten oder 2 x 40 Minuten). Diese Vorkommnisse sind jedoch auf die "reguläre" Spielzeit beschränkt und beinhalten keine Verlängerung, wenn dies nicht explizit festgelegt wurde.
- 2) „Livewetten“ sind möglich, wenn sie während eines andauernden Matches oder Event platziert werden können. RULEO übernimmt keine Haftung, wenn es nicht möglich ist, eine Wette zu platzieren oder der Livepunktstand nicht korrekt ist. Es liegt jederzeit in der Verantwortung des Kontoinhabers, sich über das Spiel und die Events, die damit in Verbindung stehen, wie etwa den Spielstand, den Verlauf und wie viel Zeit bleibt, bis das Spiel beendet ist, im Klaren zu sein. RULEO übernimmt keine Haftung für Änderungen am Zeitplan der Livewetten oder Unterbrechungen des Dienstes für Livewetten.
- 3) Die Auszahlungsfunktion [Cash Out] ermöglicht dem Kontoinhaber, eine Wette, deren Status noch nicht abgerechnet wurde, zum aktuellen Wert einzulösen. Sie ist bei ausgewählten Events für Pre-Match- und Live-Wetten sowie für Einzel- und Mehrfachwetten verfügbar. Die Auszahlungsfunktion [Cash Out] kann nicht bei Gratiswette verwendet werden. Auszahlungsanforderungen können demselben Verzögerungsverfahren unterliegen, wie in "Abschnitt A, Abs. 4.5" angegeben. Sollte während dieser Verzögerung aus irgendeinem Grund entweder das Angebot entfernt werden oder die Quoten sich ändern, wird der Auszahlungsantrag [Cash Out] nicht akzeptiert und der Kontoinhaber mit einer Nachricht am Bildschirm verständigt. RULEO behält sich das Recht vor, diese Funktion ausschließlich nach eigenem Ermessen anzubieten und anerkennt oder übernimmt keinerlei Haftung, wenn die Auszahlungsfunktion [Cash Out] nicht verfügbar ist. Sollte ein Auszahlungsantrag erfolgreich sein, wird die Wette sofort abgerechnet und alle nachfolgenden Ereignisse, die im Zusammenhang mit der Wette

auftreten, nicht berücksichtigt. Für den Fall, dass bei der Auszahlung einer Wette technische, preisliche oder Abrechnungsfehler zwischen dem Zeitpunkt der ursprünglichen Platzierung und der Auszahlung auftreten, behält sich RULEO das Recht vor, diese Unrichtigkeit gemäß "Abschnitt A, Abs 6.2 " zu lösen.

- 4) Der „Teilnehmer“ ist ein Objekt, das Teil eines Event ist. Bei „Head-to-Head“ und „Triple-Head-to-Head“ bezieht sich der Begriff „Teilnehmer“ nur auf Objekte von „Head-to-Head“- oder „Triple-Head-to-Head“-Events. Der Klarheit halber versteht sich unter einem "Teilnehmer" ein einzelner Spieler, ein Team oder eine Gruppe von zusammen gruppierten/aufgeführten Personen. Jeder Verweis auf Teilnehmer innerhalb dieser Regeln ist entsprechend zu verstehen, unabhängig davon, ob die Definition im Singular oder Plural erfolgt.
- 5) Die auf der Website angezeigte Frist (Cut-Off-Zeit) dient nur zu Informationszwecken. RULEO behält sich das Recht vor, die Wettaktivität nach eigenem Ermessen und jederzeit teilweise oder vollständig auszusetzen, wenn dies als notwendig erachtet wird.
- 6) Statistiken und redaktionelle Texte, die auf der RULEO-Website veröffentlicht werden, dienen als Zusatzinformation. RULEO übernimmt keine Haftung für falsche Informationen in diesen Texten. Es liegt jederzeit in der Verantwortung des Kontoinhabers, die relevanten Umstände eines Events zu kennen.
- 7) Theoretische Rendite in festen Quoten an den Player mit der Quote von allen möglichen Ergebnissen im Angebot. Die theoretische Rückzahlung an einen Spieler auf eine Wette Angebot mit 3 Ergebnisse a, b und c kann wie folgt berechnet werden.
$$\text{Theoretische \%} = 1 / (1 / \text{"odds Ergebnis a"} + 1 / \text{"odds Ergebnis b"} + 1 / \text{"odds Ergebnis c"}) \times 100$$

2. Wettarten

- 1) „Spiel“ (auch als 1X2 bekannt) ist, wo es möglich ist, auf das (teilweise oder bestimmte) Ergebnis eines Spiels oder einer Veranstaltung zu wetten. Die Optionen sind: „1“ = Heimmannschaft/Spieler 1 oder der Teilnehmer, der auf der linken Seite des Angebotes gelistet ist; „X“ = Unentschieden/Gleichstand oder die Auswahl in der Mitte; „2“ = Auswärtsmannschaft/Spieler 2 oder der Teilnehmer, der auf der rechten Seite des Angebotes gelistet ist. In besonderen Fällen oder Wettbewerben kann RULEO ein Angebot im sogenannten „amerikanischen“ Format anzeigen (z. B. Auswärtsmannschaft @ Heimmannschaft), wobei die gastgebende Mannschaft vor der Besuchermannschaft gelistet wird. Unabhängig von der Positionierung der Mannschaften auf der Tafel/dem Wettschein beziehen sich die Begriffe „Heimmannschaft“ und „Auswärtsmannschaft“ immer auf die aktuellen Mannschaften, die dementsprechend zuhause (Gastgeber) und auswärts (Besucher) spielen, wie von der offiziellen Organisation bestimmt - abgesehen von den in Abschnitt <Abschnitt B, Absatz 5.32> beschriebenen Ausnahmen
- 2) „Korrekturer Punktstand“ (alias Ergebniswette): Dabei ist es möglich, auf den genauen Teil- oder Endpunktstand eines Matches / Event oder Teil davon zu wetten.
- 3) „Mehr als/Weniger als“ (alias Gesamt): Dabei ist es möglich, auf einen Teil- oder Gesamtbetrag eines vordefinierten Events zu wetten (z. B. Tore, Punkte, Ecken, Rebounds, Strafminuten). Sollte der Gesamtbetrag der gelisteten Vorkommnisse exakt gleich dem Wettangebot sein,



werden alle Wetten auf dieses Angebot ungültig erklärt. Beispiel: Ein Angebot, bei dem das Wettangebot bei 128.0 Punkten liegt und das Match 64-64 endet, wird ungültig erklärt.

- 4) „Ungerade/Gerade“: Dabei ist es möglich, auf den Teil- oder Gesamtbetrag eines vordefinierten Event (z. B. Tore, Punkte, Ecken, Rebounds, Strafminuten usw.) zu wetten. „Ungerade“ steht für 1, 3, 5 usw. „Gerade“ steht für 0, 2, 4 usw.
- 5) „Head-to-Head“ und/oder „Triple-Head-to-Head“ ist ein Wettbewerb zwischen zwei oder drei Teilnehmern/Ergebnissen eines offiziell organisierten Event oder eines virtuell von RULEO definierten Event.
- 6) „Halbzeit/Endstand“: Dabei ist es möglich, auf das Ergebnis zur Halbzeit und daErgebnis am Ende des aufgeführten Zeitr Rahmens zu wetten. Wenn z. B. die Heimmannschaft zur Halbzeit mit 1:0 führt und das Spiel 1:1 endet, ist das Gewinnergebnis 1/X. Wetten auf diesen Markt werden für ungültig erklärt, wenn das Spiel in einem Format gespielt wird, in dem es unmöglich ist, ein Ergebnis aufgrund der im Angebot aufgeführten Zeitr Rahmen zu bestimmen.
- 7) „Spielabschnittswette“: Dabei ist es möglich, auf das Ergebnis eines einzelnen Abschnitts eines Matches/Event zu wetten. Beispiel: Wenn die Abschnittspunktstände in einem Eishockeymatch 2:0 / 0:1 / 1:1 sind, lautet das Gewinnergebnis 1/2/X. Wetten auf diesen Markt werden für ungültig erklärt, sollte das Spiel in einem Format ausgetragen werden, bei dem es unmöglich ist, ein Ergebnis aufgrund der im Angebot aufgeführten Zeitr Rahmen zu bestimmen.
- 8) „Draw No Bet“ (auch Moneyline genannt): Dabei ist es möglich, auf entweder „1“ oder „2“, wie in Abschnitt <Abschnitt B, Absatz 2.1> beschrieben, zu wetten. Es ist auch allgemein üblich, den Begriff „Draw No Bet“ zu verwenden, wenn keine Gleichstandsquoten geboten werden. Die Einsätze werden zurückerstattet, wenn das jeweilige Spiel/Event nicht zu einem Gewinn führt (z. B. Match endet mit Gleichstand) oder das spezifische Event nicht stattfand (z. B. erstes Tor, Gleichstand oder 0:0-Endstand), werden die Einsätze zurückgezahlt.
- 9) Bei einer Handicap-Wette (auch Spread genannt) kann darauf gewettet werden, ob das gewählte Ergebnis siegreich ist, nachdem das gelistete Handicap zum Spiel, dem Zeitraum oder der Gesamtpunktzahl, auf die sich die Wette bezieht, hinzugefügt oder davon abgezogen wurde. Wenn das Ergebnis nach der Anpassung des Handicaps der Wette entspricht, werden alle Wetten auf dieses Angebot 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. Jeder Bezug in diesem Abschnitt auf den Begriff "Differenz" ist als das Ergebnis zu verstehen, das nach dem Abzug der Tore/Punkte, die von den 2 Teams/Teilnehmern erzielt werden, übrig bleibt.

Sofern nicht anders angegeben, werden alle Handicaps, die auf der Seite von RULEO aufgeführt sind, auf der Grundlage des Ergebnisses von Beginn des aufgeführten Spiels/Zeitraums bis zum Ende des jeweiligen Spiels/Zeitraums berechnet. Es ist jedoch üblich, dass für bestimmte Handicap-Wettangebote in bestimmten Sportarten (Asian Handicap beim Fußball) nur die Ergebnisse zwischen der Zeit der Wettplatzierung und dem Ende des angegebenen Zeitr Rahmens berücksichtigt werden, sodass alle Tore/Punkte, die vor der Platzierung der Wette erzielt wurden, nicht akzeptiert werden. Jedes Wettangebot mit diesen



Eigenschaften wird eindeutig auf der Seite ausgewiesen und im Wettverlauf des Kunden mit dem Spielstand zum Zeitpunkt der Wettplatzierung hervorgehoben.

Es gibt 3 verschiedene Formate von "Handicap-Wetten":

2-Wege-Handicap: Team A (-1,5) - Team B (+1,5)

Beispiel:

- Team A bekommt ein Tor-Handicap von -1,5 im Match. Um die Wette zu gewinnen, muss Team A das Spiel mit einer Differenz, die gleich oder größer als das aufgeführte Handicap ist, gewinnen (d.h. 2 Tore oder mehr).
- Team B bekommt einen Tor-Vorteil von +1,5 im Match. Um die Wette zu gewinnen, muss Team B entweder das Match gewinnen, das Match unentschieden spielen oder nicht mit einer Differenz, die gleich oder größer als der aufgeführte Vorteil ist, verlieren (d.h. mit einer Tordifferenz von 1 verlieren).

3-Wege-Handicap: Team A (-2) Unentschieden (Genau 2) Team B (+2)

Beispiel:

- Team A bekommt ein Tor-Handicap von -2 im Match. Um die Wette zu gewinnen, muss Team A das Spiel mit einer Differenz, die größer als das aufgeführte Handicap ist, gewinnen (d.h. 3 Tore oder mehr).
- Unentschieden wäre das siegreiche Ergebnis, wenn das Spiel mit genau der aufgeführten Differenz enden würde (d.h. das Spiel endet mit Ergebnissen wie 2:0, 3:1 und 4:2).
- Team B bekommt einen Tor-Vorteil von +2 im Match. Um die Wette zu gewinnen, muss Team B entweder das Match gewinnen, das Match unentschieden spielen oder nicht mit einer Differenz, die gleich oder größer als der aufgeführte Vorteil ist, verlieren (d.h. nur mit einem Torunterschied von 1 verlieren).

Asian Handicap: Team A (-1,75) - Team B (+1,75)

Beispiel:

- Team A bekommt ein Tor-Handicap von -1,75 im Match. Dies bedeutet, dass der Einsatz in 2 gleiche Wetten aufgeteilt und auf die Ergebnisse -1,5 und -2,0 gesetzt wird. Damit die Wette vollständig zu den aufgelisteten Quoten ausgezahlt werden kann, muss Team A das Spiel mit einer Differenz, die größer als die beiden aufgeführten Handicaps ist, gewinnen (d.h. eine Tordifferenz von 3 oder mehr). Für den Fall, dass Team A nur mit einer Tordifferenz von 2 gewinnt, wird die Wette als teilweise gewonnen betrachtet, mit einer vollständigen Auszahlung auf den Wettteil -1,5 und eine Rückerstattung auf den Teil -2,0, da das Ergebnis für diesen Teil der Wette als "Unentschieden" angesehen werden würde. Sollte das Match ein anderes Ergebnis hervorbringen, einschließlich eines Siegs von Team A mit einer Tordifferenz von nur 1, wäre der ganze Einsatz verloren.
- Team B bekommt einen Tor-Vorteil von +1,75 im Match. Dies bedeutet, dass der Einsatz in 2 gleiche Wetten aufgeteilt und auf die Ergebnisse +1.5 und +2.0 gesetzt wird. Damit die Wette vollständig zu den aufgelisteten Quoten ausgezahlt werden kann, muss Team B entweder das Match gewinnen, das Match unentschieden spielen oder nicht mit einer Differenz, die gleich oder größer als eine der aufgeführten Vorteile ist, verlieren (d.h. nur mit einer Tordifferenz von 1 verlieren). Für den Fall, dass Team B mit genau einer Tordifferenz von 2 gewinnt, wird die Wette als teilweise verloren betrachtet, mit einer Rückerstattung auf den

Wettteil -2,0 und einem Verlust auf den Teil -1,5. Sollte das Match ein anderes Ergebnis hervorbringen, das zu einer Niederlage von Team B mit einer Differenz von 3 oder mehr Toren führt, wäre der ganze Einsatz verloren.

- 10) „Doppel-Chance“: Dabei ist es möglich, gleichzeitig auf zwei Teil- und Endergebnisse eines Matches oder Event zu wetten. Die verfügbaren Optionen sind: 1X, 12 und X2, mit „1“, „X“ und „2“ gemäß Abschnitt *<Abschnitt B, Absatz 2.1>*.
- 11) „Komplett-“ oder „Platzwette“: Dabei ist es möglich, aus einer Liste von Alternativen auszuwählen und auf die Wahrscheinlichkeit zu wetten, dass ein Teilnehmer gewinnt oder einen bestimmten Rang in der Klassifizierung des aufgelisteten Event/Wettbewerbs einnimmt. Wenn sich zwei oder mehrere Teilnehmer eine Endposition teilen, basiert die Abrechnung auf der Definition in Abschnitt *<Abschnitt B, Absatz 5.14>*.
- 12) Eine „Each Way“-Wette (alias EW) ist eine Wette, bei der die gewählte Auswahl entweder gewinnen oder sich anderweitig innerhalb der Auszahlungsbedingungen platzieren muss. Die Wette ist in zwei Teile gegliedert (den „Gewinn“-Teil und den „Platzierungs“-Teil) mit gleich hohem Anteil. Die Platzierung solcher Wetten berücksichtigt die Regeln für „Win“- und „Place“-Wetten, nämlich die sportspezifischen Regeln sowie **<Abschnitt B, Absatz 5, Satz 11>**.
- 13) „Torminuten“ können immer dann gewählt werden, wenn auf die Minuten gesetzt werden kann, in denen die Tore erzielt wurden. Bei der Platzierung solcher Wetten werden Tore, die in der Nachspielzeit beider Hälften erzielt wurden, als in der 45. Minute erzielt betrachtet, wenn es die 1. Halbzeit betrifft, oder als in der 90. Minute erzielt betrachtet, wenn sie in der Nachspielzeit der 2. Hälfte gefallen sind. Eigentore werden nicht zu den Torminuten des jeweiligen Spielers gezählt.

3. Wett - Props

- 1) Fantasie-/virtuelle Matches oder „Head-to-Head“-Events sind indirekte Begegnungen, in denen die Leistung von zwei oder mehreren Teilnehmern/Teams verglichen wird, die nicht direkt im gleichen Match/Event gegeneinander antreten. Die Abrechnung basiert auf der Anzahl des Auftretens eines vordefinierten Event (z. B. Tore) im entsprechenden Match.

Die folgenden Kriterien werden berücksichtigt, um die Abrechnung dieser Art von dieser Art von Angeboten zu bestimmen:

- a) Wenn nicht anders angegeben, beziehen sich die Wetten auf das/die nächste offizielle Match/Event/Runde (je nach Fall), an dem die aufgelisteten Teilnehmer/Teams planmäßig teilnehmen werden.
- b) Alle jeweiligen Matches/Events müssen am gleichen Tag/Sitzung abgeschlossen werden, an dem das Match/das Event/die Runde planmäßig abgeschlossen werden muss, damit die Wette steht, außer bei solchen Angeboten, bei denen das Ergebnis vor dem Abbruch feststeht und



nicht möglicherweise ungeachtet künftiger Events geändert werden kann, die entsprechend des bestimmten Ergebnisses gesetzt werden.

- c) Ergebnisse für diese Angebote werden nur Geschehnisse berücksichtigt, die dem tatsächlichen Spiel entstammen. Ergebnisse, die Walkovern sowie anderen Entscheidungen, wie in den Abschnitten 2, 3 und 4 von <Abschnitt B, Absatz 5> aufgeführt, zuzuschreiben sind, werden nicht berücksichtigt.
- d) Für den Fall, dass die vorgenannten Kriterien bei der Bestimmung des Ergebnisses für diese Angebote ergebnislos sind, kommen stufenweise die folgenden Kriterien zur Anwendung, um das Angebot festzulegen:
 - (i) die anwendbaren sportspezifischen Regeln, wie in <Abschnitt C> aufgeführt,
 - (ii) die Regeln zur Ergebnisabrechnung, wie in <Abschnitt B, Absatz 5> aufgeführt.

Wetten werden als ungültig erklärt, sollte es immer noch unmöglich sein, ein Gewinnergebnis festzulegen.

- 2) „Grand Salami“: Dabei ist es möglich, auf die Gesamtanzahl der aufgelisteten Events (z. B. Gesamttore, Gesamtläufe) zu wetten, die in einer Sammlung von Matches/Events in einer bestimmten Runde, an einem bestimmten Tag oder an einem bestimmten Spieltag stattfinden. Alle verwandten Matches/Events müssen für die Gültigkeit der Wetten abgeschlossen sein. Dies gilt nicht für Ergebnisse, die vor einem Abbruch entschieden wurden und nicht durch zukünftige Events geändert werden können. Diese werden gemäß dem festgelegten Ergebnis abgerechnet.
- 3) „Mehr als/Weniger als“-Wetten zur Platzierung von Teilnehmern in Vorführungen/Events müssen wie folgt interpretiert werden: „Mehr als“ heißt ein schlechterer bzw. niedrigerer Rang. „Weniger als“ heißt ein besserer oder höherer Rang. Beispiel: Eine Wette auf die Platzierung eines Spielers in einem Turnier mit einer Mehr als/Weniger als-Linie 2,5 wird als „Unter“ abgerechnet, wenn der Spieler Erster oder Zweiter wird. Alle anderen Platzierungen werden als „Mehr als“ abgerechnet.
- 4) Wetten auf „Viertel/Hälfte/Abschnitt X“ beziehen sich auf das erreichte Ergebnis/den erreichten Punktestand im relevanten Zeitrahmen und beinhalten keine anderen Punkte/Tore/Events aus anderen Teilen des Event/Matches. Wetten auf diesem Markt sind ungültig, wenn das Match in einem Format gespielt wird, bei dem es unmöglich ist, ein Ergebnis aufgrund der im Angebot aufgeführten Zeitrahmen zu bestimmen.
- 5) Wetten auf das „Ergebnis zum Ende eines Viertels/einer Hälfte/des Abschnitts X“ beziehen sich auf das Ergebnis des Matches/Event nach Abschluss des angegebenen Zeitrahmens und berücksichtigt alle anderen Punkte/Tore/Events aus vorherigen Teilen des Matches/Event. Wetten auf diesem Markt werden für ungültig erklärt, wenn das Spiel in einem Format gespielt wird, in dem es unmöglich ist, ein Ergebnis für die im Angebot aufgeführten Zeitrahmen zu bestimmen.
- 6) Wetten auf „Wettlauf bis X Punkte/Wettlauf bis X Tore...“ und ähnliche Gebote beziehen sich auf das Team/den Teilnehmer, das/der als erstes/er die angegebenen Punkte/Tore/Events erreicht. Wenn das Gebot für einen Zeitrahmen (oder eine andere zeitliche Begrenzung) gilt, werden keine anderen Punkte/Tore/Events von anderen Teilen des Matches/Event einbezogen, die nicht in den erwähnten Zeitrahmen fallen. Wenn der aufgeführte Punktestand nicht innerhalb des festgelegten Zeitrahmens erreicht wird, werden alle Wetten, wenn nicht anders angegeben, für ungültig



erklärt, es sei denn, Quoten für eine solche Situation wurden auf dem Markt veröffentlicht.

- 7) Wetten auf „Gewinner von Punkt X / Next to Score“ sowie ähnliche Wettangebote beziehen sich auf das Team/den Teilnehmer, der den entsprechenden Punkt/das entsprechende Tor erzielt. Für die Abrechnung dieser Gebote werden keine vor dem entsprechenden Vorkommnis stattgefundenen Events berücksichtigt. Wenn das entsprechende Event nicht innerhalb des festgelegten Zeitraums erzielt/gewonnen wird, werden alle Wetten, wenn nicht anders angegeben, für ungültig erklärt, es sei denn, Quoten für eine solche Situation wurden auf dem Markt veröffentlicht
- 8) Wetten auf das Stattfinden eines bestimmten Event in einer zuvor definierten zeitlichen Abfolge (z. B. „Erste Karte“ oder „Nächstes Team, das Strafminuten erhält“) werden für ungültig erklärt, wenn es zweifellos nicht möglich ist, das Ergebnis festzulegen, z. B. wenn Spieler aus unterschiedlichen Teams in der gleichen Unterbrechung eine Karte erhalten.
- 9) „Als Erster Tor erzielen und Sieg“ bezieht sich auf das aufgeführte Team/Teilnehmer, das/der ein Tor im Match erzielt und das Match gewinnt. Wenn keine Tore im Match erzielt werden, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
- 10) Verweise auf „Ohne Tor“ / „Shutout“ geben an, dass das jeweilige Team/Teilnehmer während des Matches / des entsprechenden Zeitrahmens keine Tore/Punkte erzielt hat.
- 11) „Mit Rückstand gewinnen“ bezieht sich auf ein gewinnendes Team/Teilnehmer, das nach einem Rückstand von mindestens einem Tor/Punkt gegenüber den Gegnern während eines Matches / des entsprechenden Zeitrahmens doch noch gewinnt.
- 12) Ein Verweis auf ein Team/Teilnehmer, das alle Matchhälften/-abschnitte gewinnt (z. B. Team gewinnt beide Matchhälften) bedeutet, dass das jeweilige Team während aller festgelegten Matchhälften/-abschnitte mehr Tore/Punkte als der Gegner erzielen muss.
- 13) „Verletzungszeit“ verweist auf die von offizieller Seite angezeigte Zeit und nicht auf die tatsächlich gespielte Zeit.
- 14) Abrechnungen von Wetten gemäß Geboten wie „Bester Spieler“, „Nützlichster Spieler“ usw. basieren, wenn nicht anders angegeben, auf der Entscheidung des Wettbewerbsorganitors.
- 15) Wetten, in denen Begriffe wie „entscheidendes Tor“ vorkommen, werden basierend auf dem Torschützen abgerechnet, der die unumstrittene Führung für das Match/den Gleichstand erzielt hat. Weitere Tore sind für das finale Ergebnis irrelevant. Damit eine Wette positiv abgerechnet werden kann, muss das Team des Spielers als Gewinner des entsprechenden Matches (bei einem Match) hervorgehen, in die nächste Runde aufsteigen oder den Wettbewerb gewinnen. Es zählen nur die Tore, die in der regulären Spielzeit und Verlängerung erzielt werden. Elfmeter Tore gelten nicht.
- 16) Wetten auf Events, die Teil einer Folge von Events in einem Match sind (z. B. „Was passiert diesem Spieler als erstes?“ mit den Optionen „Erzielt ein Tor/Erhält eine gelbe oder rote Karte/Wird ausgewechselt“), werden für ungültig erklärt, wenn keines der erwarteten Events/Ergebnisse eintritt, es sei denn, Quoten für eine solche Situation wurden auf dem Markt



veröffentlicht.

- 17) Für die Abrechnung von Transferwetten werden auch Spieler berücksichtigt, die vom Club ausgeliehen wurden.
- 18) Wetten zu Managementänderungen beziehen sich auf die Person, die die Rolle des Haupttrainers/Managers (falls zutreffend) einnimmt und aus einem bestimmten Grund davon zurücktritt oder entbunden wird. Wetten bleiben gültig und werden entsprechend abgerechnet, auch wenn ein Verantwortlicher seine Position verlässt. Falls keine weiteren Änderungen zwischen der Platzierung der Wette und dem letzten Ligamatch (ausschließlich Play-Offs, Play-Outs, Nachsaison) stattfinden, werden die Wetten, die nach der letzten Managementänderung (falls vorhanden) platziert wurden, für ungültig erklärt. Dies gilt nicht, wenn eine passende Option für die Wetten geboten wird. Die Fußballmärkte werden jeden Interims-/Betreuer-Head Coach/Manager berücksichtigen und entsprechend behandeln, der seit dem letzten Managerwechsel die Mannschaft 10 Spiele in Folge geführt hat.
- 19) Gebote zu einer Leistung eines bestimmten Teams/Teilnehmers gegenüber einem anderen Team/Teilnehmer (z. B. nächstes Team, das Team X schlägt) sowie Gebote, die sich auf den Rang an einem bestimmten Datum beziehen, bleiben gültig und werden ungeachtet von Spieländerungen und der Anzahl von gespielten Spielen/Runden ordnungsgemäß abgerechnet.
- 20) Die Auszahlung der Angebote bezieht sich darauf, welches Team/welcher Teilnehmer zuerst eine bestimmte Leistung gegen ein oder mehrere andere Teams/Teilnehmer erreicht. (z. B. das Team, das am Spieltag X das erste Tor erzielt). Die Abrechnung ergibt sich dabei aus der Zeit, zu der die Leistung im jeweiligen Match erreicht wurde. Beispiel: Team A spielt am Samstag und erzielt sein erstes Tor in der 43. Minute, während Team B am Sonntag spielt und sein erstes Tor nach 5 Minuten erzielt. In diesem Fall wird Team B als Gewinner angesehen.
- 21) "Von Zeit zu Zeit kann RULEO nach eigenem Ermessen und unbeschadet verbundener Bedingungen gemäß *<Abschnitt A, Absatz 5, Satz 4>* Angebote veröffentlichen, die sich entweder auf die Einzelleistung eines Teilnehmers/Teams beziehen oder die potenziellen Ergebnisse von 2 oder mehreren Teams/Teilnehmern kombinieren (z.B. Erhöhte Mehrfachwetten und Quoten, usw.) und höhere Quoten als üblicherweise haben. RULEO behält sich das Recht vor, solche Angebote zurückzuziehen, die jeweiligen Quoten anzupassen und weitere Änderungen vorzunehmen, die RULEO nach eigenem Ermessen für erforderlich hält. Die Abrechnung dieser Angebote erfolgt auf der Grundlage der folgenden Kriterien:
 1. Sofern nicht ausdrücklich angegeben, beziehen sich die Wetten nur auf den aufgeführten Tag(e) und/oder das nächste offizielle Match/Event/Runde, bei dem die aufgeführten Teilnehmer/Teams planmäßig teilnehmen sollen – zur Zeit des veröffentlichten Angebots;
 2. Ergebnisse werden gemäß den jeweiligen sportartspezifischen Regeln ausgewertet. Alle verwandten Events müssen planmäßig innerhalb des geltenden Zeitrahmens abgeschlossen werden, damit Wetten gültig sind, es sei denn ein anderes Ergebnis des Angebots würde das Ergebnis des Angebots unwiderlegbar so bestimmen, dass der Abschluss (oder das Fehlen) der anderen im Angebot aufgeführten Events das Ergebnis des Angebots nicht beeinflussen würde. Solche Märkte werden nach den bereits festgelegten Ergebnissen abgerechnet;



3. Sofern nicht ausdrücklich im Angebot angegeben, werden bei der Ergebnisabrechnung nur Ereignisse berücksichtigt, die sich aus dem tatsächlichen Spiel ergeben. Ergebnisse, die auf Walkover, Proteste, Änderungen des ersten offiziellen Ergebnisses etc. zurückzuführen sind, werden nicht berücksichtigt. Die Einsätze werden zurückerstattet, wenn es nicht möglich ist, ein Gewinnergebnis gemäß den jeweiligen sportartspezifischen Regeln zu ermitteln;
4. Alle Eigenschaften, die mit dem Angebot zusammenhängen, müssen voll und ganz eingehalten werden, damit die Wette als siegreich angesehen werden kann, unabhängig von jeglichen eventuellen Diskrepanzen mit den sportspezifischen Regeln oder mit einer möglichen Interpretation, die auf frühere oder aktuelle Angebote im Zusammenhang mit Events in dieser besonderen Sportart beruhen und wie diese normalerweise in den Sportwetten von <the Operator> präsentiert werden. Sollte das Angebot – falls zutreffend - ein Ergebnis beinhalten, dessen Auswirkung genau die gewählte Over/Under- oder Spread-Linie erreicht (auch bekannt als PUSH), wird dies nicht als Erfüllung des aufgeführten Events betrachtet und die Wette wird als VERLOREN abgerechnet.

Obwohl vonseiten RULEO alle notwendigen Vorkehrungen für eine herausragende Benutzererfahrung getroffen wurden, ist zu bedenken, dass die Märkte derart schwanken können, dass sie zu einem bestimmten Zeitpunkt, verglichen mit entsprechenden aktuellen Wettangeboten in den Sportwetten des RULEO, keine gesteigerte Wertigkeit mehr darstellen. Alle Wetten bleiben unabhängig von diesen eventuellen Schwankungen gültig.

- 22) Während ausgewählter Events stellt RULEO den Nutzern eine Funktion zur Verfügung, mit der sie Wetten platzieren können zur Kombination der Ergebnisse und Bedingungen desselben Events (auch bekannt als Intra-Event-Kombinationen), und zwar entweder durch vordefinierte Kombinationen seiner Sportwetten (ausgenommen Erhöhte Mehrfachwetten, Erhöhte Quoten usw., für die <Abschnitt B, Absatz 3, Satz 21> gilt), oder durch die [BetBuilder]-Funktion. Eine solche Funktion ist nur im alleinigen Ermessen des RULEO vorhanden und unbeschadet der damit verbundenen Bedingungen gemäß <Abschnitt A, Absatz 5, Satz 4> . Die Abrechnung erfolgt nach den jeweiligen sportartspezifischen Regeln. Alle verwandten Events müssen vollständig erfüllt sein, damit eine Wette als eingetreten gilt und schließlich zu den getroffenen Quoten ausgezahlt werden kann. Die Einsätze werden zurückerstattet, wenn ein Teil der Kombination als ungültig abgerechnet wird. Sollte die Kombination – falls zutreffend - ein Ergebnis aufweisen, dessen Auswirkung genau die gewählte Over/Under- oder Spread-Linie erreicht (auch bekannt als PUSH), wird dieser Teil der Kombination aus der Abrechnungsberechnung entfernt und die Wetten werden nur unter Berücksichtigung der anderen Teile der Kombination ausgezahlt.

- 23) „Teaser+“ gibt dem Nutzer die Möglichkeit, dieselbe voreingestellte Menge von Punkten für alle Ergebnisse, die sich im Wiedereinsatz eines Gewinns (Kombination), der Abweichungen enthält (Handicaps), befinden, Gesamtbeträge (Über/Unter) oder eine Kombination aus beidem zuzuweisen. Beispiel: der Nutzer kombiniert die NFL-Mannschaft X +6,5 Punkte im Wiedereinsatz mit Über 41 Punkten im NFL-Spiel zwischen Mannschaft Y und Mannschaft Z. Durch die Wahl der Option „Teaser+ Football 6 Punkte“ werden die Zeilen und Vorgaben erneut in einen Wiedereinsatz berechnet, wobei die Mannschaft X +12,5 Punkte aufweist (zuvor +6,5), kombiniert mit Über 35 Punkten (zuvor Über 41). Sollte irgendein Teil einer „Teaser+“-Wette als ungültig gesetzt sein (push), wird diese besondere Auswahl vom Wiedereinsatz ausgeschlossen und die Berechnung der Gewinnchancen/Auszahlung wird entsprechend neu angepasst.

24) Wetten, die sich auf den „Rest des Spiels“ oder Ähnliches beziehen, betrachten nur Veranstaltungen und Ergebnisse, die vom Zeitpunkt der Wettenplatzierung bis zum Ende des gelisteten Zeitrahmens erzielt wurden; folglich werden jegliche Veranstaltungen, die vor der Platzierung und der Annahme der Wette registriert wurden, nicht berücksichtigt.

25) Wetten auf spezifische Zeiträume/Intervalle (Beispiel: Spielergebnis zwischen 60:00-89:59) berücksichtigen nur Ergebnisse und Veranstaltungen, die während des spezifizierten Zeitrahmens/Intervalls angesammelt wurden. Das Setzen berücksichtigt keine anderen Punkte/Hits/Veranstaltungen, die von anderen Teilen der Veranstaltung/des Spiels außerhalb des spezifizierten Zeitrahmens/Intervalls einschließlich Anhalten/Verletzungszeit notiert wurden, sofern nicht anders spezifiziert.

4. Systemwetten

- 1) Bei Pre-Match-Wetten ist es möglich, bis zu zwölf (12) verschiedene Gebote in einem einzelnen Spielschein zu kombinieren. Basierend auf diesen zwölf Geboten können Kontoinhaber ihre eigene Anzahl von Einzel-, Doppel- und Druppelmatches usw. auswählen.
- 2) Beim Live-Wetten ist es möglich, bis zu zwölf (12) verschiedene Angebote auf einem einzigen Wettschein als eine Kombinationswette zu kombinieren. Aufgrund dieser zwölf Angeboten kann der Kontoinhaber die Anzahl der Einzel-, Doppel-, Dreifachspiele usw. selbst wählen.
- 3) RULEO behält sich das Recht vor, die Anzahl von Kombinationen aufgrund der Ergebnisabhängigkeit/zusammenhängenden Bedingungen gemäß *<Abschnitt A, Absatz 5.4>* und anderer Faktoren nach eigenem Ermessen zu beschränken.
- 4) Es ist möglich, ein oder mehrere Matches als „Bank“ einzubeziehen, d.h. dass die ausgewählten Matches/Events in allen Spielscheinen enthalten sein werden.
- 5) Ein „Trixie“ ist eine Kombination, die ein Druppel und drei Doppel aus einer Auswahl von drei Matches enthält.
- 6) Ein „Patent“ ist eine Kombination, die ein Druppel, drei Doppel und drei Einzelauswahlen aus einer Auswahl von drei Matches enthält.
- 7) Ein „Yankee“ ist eine Kombination, die eine Vierfachauswahl, vier Druppel und sechs Doppel aus einer Auswahl von vier Matches enthält.
- 8) Ein „Canadian“ (auch „Super Yankee“ genannt) ist eine Kombination, die eine Fünffachauswahl, fünf Vierfachauswahlen, zehn Druppel und zehn Doppel aus einer Auswahl von fünf Matches enthält.



- 9) Ein „Heinz“ ist eine Kombination, die eine Sechsfachauswahl, sechs Fünffachauswahlen, fünfzehn Vierfachauswahlen, zwanzig Drappel und fünfzehn Doppel aus einer Auswahl von sechs Matches enthält.
- 10) Ein „Super Heinz“ ist eine Kombination, die eine Siebenfachauswahl, sieben Sechsfachauswahlen, einundzwanzig Fünffachauswahlen, fünfunddreißig Vierfachauswahlen, fünfunddreißig Drappel und einundzwanzig Doppel aus einer Auswahl von sieben Matches enthält.
- 11) Ein „Goliath“ ist eine Kombination, die eine Achtfachauswahl, acht Siebenfachauswahl, achtundzwanzig Sechsfachauswahlen, sechsundfünfzig Fünffachauswahlen, siebzig Vierfachauswahlen, sechsundfünfzig Drappel und achtundzwanzig Doppel aus einer Auswahl
- 12) Für Anzeigezwecke wird die zweite Dezimalstelle der Quoten im Wettverlauf des Kontoinhabers auf die nächste Dezimalzahl aufgerundet. Die Auszahlung basiert jedoch auf der tatsächlichen Quote multipliziert mit dem Einsatz. Aufrundungen werden dabei nicht berücksichtigt.

5. Ergebnisabrechnung

- 1) Bei der Abrechnung von Ergebnissen unternimmt RULEO sein Bestmögliches, um Informationen aus erster Hand (während oder direkt nach dem Abschluss eines Event), durch TV-Übertragungen, Streaming (webbasierte oder andere Quellen) sowie offizielle Websites zu beziehen. Wenn die Informationen aus erster Hand und/oder von offiziellen Quellen übergangen werden und/oder offensichtliche Fehler darin enthalten sind, basiert die Abrechnung der Wette auf anderen öffentlichen Quellen. Es sei denn, im ersten offiziellen Ergebnis wird ein offensichtlicher und nachweisbarer Fehler festgestellt, wird die Abrechnung von Wetten keine Änderungen durch und/oder aufgrund von Disqualifikationen, Bestrafungen, Einsprüchen, rechtsabhängigen Ergebnissen und/oder sukzessiven Änderungen von offiziellen Ergebnissen nach dem Abschluss eines Events und der (vorläufigen) Bekanntgabe eines Ergebnisses beinhalten.
- 2) Wetten, die sich auf Wettbewerbe beziehen, die sich über mehr als 1 Runde/Spielstätte erstrecken, werden nur Änderungen berücksichtigt, die Wetten betreffen, deren Auszahlung noch nicht entschieden ist. Solche Maßnahmen müssen durch den Dacherband angekündigt werden, bevor die letzte planmäßige Runde/Spielstätte berücksichtigt wird. Jegliche Änderungen, die nach diesem Datum erfolgen, werden nicht berücksichtigt. Ebenso wenig andere Faktoren, die sich auf Wetten beziehen, die bereits abgerechnet wurden und sich auf Ereignisse beziehen, die sich während des Events / Wettbewerbs ereignet haben.
 - b. Sofern im Angebot nicht anders angegeben, in den offiziellen Wettkampffregeln festgelegt oder im Voraus als offizielles Format für das jeweilige Event angekündigt, führt jede Änderung des Standard- Sport/Event/Wettkampfformats, durch die RULEO Wetten/Linien/Gesamtpunkte



bietet, die nicht mit dem geänderten Spielformat übereinstimmen, zur Annullierung der durch die Formatänderung entstandenen Wetten.

c. Angebote, bei denen die Formatänderung den organisierenden Verband nicht daran hindert, einen Sieger zu erklären (z. B. Saisonsieger) - unabhängig davon, ob das Spiel fortgesetzt wird oder nicht; die Saison /der Wettbewerbs usw. eine geänderte Dauer haben - werden gemäß dem vom organisierenden Verband herausgegebenen Ergebnis abgerechnet, vorausgesetzt, dass dieses Ergebnis innerhalb des unten aufgeführten Zeitrahmens ausgestellt wird und mit den zum Zeitpunkt der Angebotsveröffentlichung verfügbaren Wetten/Linien/Gesamtpunkte übereinstimmt.

d. In solchen Fällen gelten die folgenden Abrechnungsbestimmungen:

(i) Sollte der zuständige Verband innerhalb von 3 Monaten nach dem letzten vor der Unterbrechung ausgetragenen Spiel ein relevantes Ergebnis verkünden (sei es eine endgültige Klassifizierung, eine Absage oder die Absicht, das Spiel wieder aufzunehmen), werden die Märkte entsprechend angepasst;

(ii) Falls innerhalb von 3 Monaten nach dem letzten vor der Unterbrechung ausgetragenen Spiel kein relevantes offizielles Ergebnis bekannt gegeben wird, werden die Märkte gemäß der letzten verfügbaren Klassifizierung/Rangliste abgerechnet, unabhängig von der Anzahl der ausgetragenen Spiele/der aktuellen Phase des Wettbewerbs;

(iii) Märkte, in denen eine Mannschaft/Teilnehmer eine nachfolgende Phase des Wettbewerbs erreicht soll (Beispiel: Play-Offs), werden als ungültig abgerechnet, wenn sich das Format/die Anzahl der Teilnehmer für diese bestimmte Phase ändert oder diese bestimmte Phase überhaupt nicht gespielt wird, es sei denn, ein Ergebnis nach den Markteigenschaften zum Zeitpunkt der Wettveröffentlichung wurde bereits festgelegt und die Änderung der Anzahl der anwendbaren Spiele hat keinen Einfluss auf das Ergebnis des Angebots;

(iv) Märkte, deren Quoten von einem vollständigen Spielplan abhängen (Beispiel: Über/Unter-Siege in der regulären Saison/Punkte in der Liga), werden für ungültig erklärt, wenn die Anzahl der gespielten Spiele am Ende anders ist als ursprünglich zum Zeitpunkt der Wettveröffentlichung geplant, es sei denn, ein Ergebnis wurde bereits festgelegt und die Änderung der Anzahl der anwendbaren Spiele hat keinen Einfluss auf das Ergebnis des Angebots.

- 3) Ereignisse, die von offizieller Seite nicht geahndet und/oder bestätigt wurden (z. B. unzulässige Tore), werden nicht für die Abrechnung der Wette berücksichtigt. Grundsätzlich, und sofern im Angebot nichts anderes angegeben, erfolgt die Abrechnung der Angebote vonseiten RULEO auf Grundlage des genauen Zeitpunkts, an dem der Spielablauf aufgrund des jeweiligen Ereignisses unterbrochen bzw. wiederaufgenommen wurde (z. B. der Ball geht ins Aus und es folgt ein Einwurf oder Abstoß oder er rollt über die Torlinie oder das Spiel durch den Schiedsrichter unterbrochen wird, je nachdem, was früher eintritt). Wetten, die sich auf die Häufigkeit eines bestimmten Ereignisses beziehen (z. B. Gesamtzahl an Ecken) und/oder die Ausführung einer bestimmten Aktion, erfordern, dass das Ereignis tatsächlich während des angegebenen Zeitintervalls stattfindet (z. B. die Ausführung der Ecke). Wenn das Ereignis nur zugesprochen jedoch nicht ausgeführt wird, wird es nicht für die Abrechnung berücksichtigt."
- 4) Alle Wettgebote zu Matches/Events, die nicht stattgefunden haben oder deren Ergebnis am grünen Tisch zustande kommt, werden für ungültig erklärt.
- 5) Im Falle einer aufgegebenen Veranstaltung werden alle Wettangebote, die vor der Aufgabe entschieden wurden und möglicherweise ungeachtet zukünftiger Veranstaltungen nicht geändert werden können, entsprechend des beschlossenen Ergebnisses gesetzt. Sollte die aufgegebene Veranstaltung nicht innerhalb von 12 Stunden von ihrer Startzeit wieder aufgenommen werden,

werden alle anstehenden Wetten, die mit der Veranstaltung verknüpft sind, als ungültig gesetzt.

- 6) Für den Fall, dass eine Veranstaltung aufgegeben wird und von Anfang an erneut beginnen soll, werden alle Wetten, die vor dem anfänglichen Spiel platziert wurden und die durch die Ergebnisse, die sich aus dem Spiel vor der Aufgabe herleiten, nicht gesetzt werden konnten, für ungültig erklärt, unabhängig davon, ob oder wann das Spiel fortgesetzt wird
- 7) Sofern nicht anders in den sportartspezifischen Regeln oder in Verbindung mit dem Wettangebot angegeben, werden bestimmte Events als Teil von Turnieren/Wettbewerben, die aufgrund von schlechtem Wetter, Zuschauerandrang oder ähnlichen Szenarien nicht stattfinden und/oder auf eine Zeit/ein Datum verschoben werden, die/der länger als 12 Stunden nach der letzten vom Zuständigen Verband angegebenen Zeit liegt, für ungültig erklärt - mit den folgenden Ausnahmen, bei denen Wetten gültig bleiben:
 - a. Events, deren Startzeiten zum Zeitpunkt der Wettabgabe noch nicht offiziell vom Zuständigen Verband bestätigt wurden;
 - b. Events, die aufgrund von Terminüberlappung/Fernsehübertragungen verschoben werden, aber weiterhin innerhalb desselben Spieltags/derselben Spielwoche/Runde (wie zutreffend) ausgetragen werden, und die Änderung die Reihenfolge der offiziellen Spielpaarungen für einen der Teilnehmer des Angebots nicht ändert;
 - c. Events, deren Anfangszeiten vorverlegt werden, die aber weiterhin innerhalb desselben Spieltags/derselben Spielwoche/derselben Runde (wie zutreffend) gespielt werden sollen, und die Änderung, unbeschadet der in *<Abschnitt A, Absatz 5.6>* definierten Vorverlegung und ähnlicher Ereignisse, die offizielle Reihenfolge für keinen der Teilnehmer des Angebots verändert.

Zur Vermeidung von Zweifeln ist die Definition desselben Spieltags/derselben Spielwoche/Runde als die vom Zuständigen Verband vorgegebene Spielreihenfolge zu interpretieren, wobei jedes einzelne Spiel einen Spieltag/eine Spielwoche/Runde darstellt. Sollte diese Reihenfolge nicht eingehalten werden und sich die Spielreihenfolge so ändern, dass Spiele gegen andere Mannschaften dazwischen angesetzt werden, so dass die aufgelistete Begegnung nicht mehr die nächste offizielle Verpflichtung aus diesem bestimmten Turnier/Liga/Wettbewerb für alle beteiligten Mannschaften ist, wird dies als nicht Teil des gleichen Spieltags/der gleichen Spielwoche/Runde betrachtet und die Angebote für ungültig erklärt. Dies gilt nicht für Saisonwetten, die gültig bleiben, sofern das Turnier/die Liga/der Wettbewerb während der Saison/des Jahres, auf das sie sich beziehen, ausgetragen und entschieden wird - unabhängig von eventuellen Terminänderungen. Im Falle von Play-offs-Serien oder anderen Spielserien, bei denen 2 Mannschaften über 2 oder mehr Spiele gegeneinander antreten, wird jede Neuansetzung eines einzelnen Spiels als Teil desselben Spieltags betrachtet, unabhängig von der Dauer der Neuansetzung, und vorausgesetzt, dass die Reihenfolge der Heim- und Auswärtsspiele in der Serie nicht geändert wird und das aufgeführte Spiel innerhalb der Serie stattfindet. Andernfalls werden die Wetten für ungültig erklärt.

- 8) Sollten Veranstaltungen vor ihrem üblichen Schluss nicht abgeschlossen sein und ein Ergebnis wird durch die Vereinigung nicht mehr als 12 Stunden vor dem Beginn der Veranstaltung verkündet, wird RULEO die verkündete Entscheidung als das offizielle Ergebnis für Angebote benutzen, die sich auf das Ergebnis der Veranstaltung beziehen, wie Spiel, Unentschieden keine Wette und doppelte Chance, vorausgesetzt, dass die verkündete Entscheidung nicht das Ergebnis der besagten Wettangebote zum Zeitpunkt der Aufgabe verändert. In diesem Fall werden die

Einsätze zurückerstattet. Alle Angebote, die sich auf das Notieren besonderer Ereignisse beziehen (Beispiel: Gesamte Hits, Handicaps, usw.), werden für ungültig erklärt, ausgenommen solche Ergebnisse, die vor der Aufgabe entschieden wurden und möglicherweise ungeachtet zukünftiger Veranstaltungen nicht geändert werden können, die entsprechend dem entschiedenen Ergebnis gesetzt werden.

- 9) Alle Wettgebote zu nicht abgeschlossenen Matches/Events, bei denen die zuständige Institution nicht zuvor bestätigt wurde (z. B. Freundschaftsspiele), werden für ungültig erklärt, außer wenn mindestens 90 % der festgelegten regulären oder Gesamtspielzeit gespielt wurden siehe <Abschnitt B, Absatz 1.1>. Wenn das Match/Event nach einem Abschluss von 90 % abgebrochen wird, basiert die Abrechnung auf dem aktuellen Ergebnis zum Zeitpunkt des Abbruchs.
- 10) Die Abrechnung von Wettgeboten wie u. a. Schüsse, Torschüsse, Ballbesitz, Vorlagen, Rebounds usw. basiert auf der Definition, mit der der offiziell zuständige Verband die Statistiken herausgegeben hat. RULEO erkennt nur Beschwerden aus einer persönlichen Interpretation der Geschäftsbedingungen an, wenn unwidersprüchliche Beweise vorgelegt werden können.
- 11) Bei „Komplett-“ oder „Platzwetten“ werden, wenn nicht anders angegeben, keine Einsätze für Teilnehmer/Ergebnisse zurückgezahlt, die nicht an einem Event teilnehmen oder davon zurücktreten (sowohl währenddessen als auch zuvor). RULEO behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen Tattersalls Regel 4 (siehe <Abschnitt B, Absatz 6>) auf Wettbewerbe anzuwenden. Dies wird in Zusammenhang mit dem Wettgebot und/oder der relevanten sportspezifischen Regel angegeben.
- 12) Es erfolgen keine Wettrückzahlungen, auch wenn das Ergebnis eines Matches/Event ein Teilnehmer/Ergebnis ist, der/das nicht für Wettzwecke aufgeführt war. Bei allen Wettgeboten hat der Kontoinhaber die Möglichkeit, den Preis für einen nicht aufgelisteten Teilnehmer/ein nicht aufgelistetes Ergebnis anzufragen. RULEO behält sich das Recht vor, derartige Anfragen nach eigenem Ermessen abzulehnen.
- 13) Falls ein Teilnehmer für einen nachfolgenden Teil/eine nachfolgende Phase eines Event/Wettbewerbs disqualifiziert/zurückgehalten/gesperrt wird, wird der Zeitpunkt der Disqualifikation auf den Zeitpunkt festgelegt, zu dem der Teilnehmer aus dem Event entfernt wurde. Vorherige Ergebnisse werden ungeachtet der Modifikationen aufgrund derartiger Aktionen nicht geändert. Wetten, die nach der letzten Teilnahme des disqualifizierten Teilnehmers an der Veranstaltung platziert wurden, werden für ungültig erklärt.
- 14) Wenn zwei oder mehr Teilnehmer die entsprechenden Endpositionen teilen und keine Quoten für ein Unentschieden angeboten werden, wird die Auszahlung so berechnet, dass die Quote durch die Anzahl der Teilnehmer dividiert wird, die diese jeweiligen Positionen teilen und entsprechend abgerechnet. Die Auszahlung entspricht immer mindestens dem Einsatz. Eine Ausnahme bilden „Head-to-Head“-Wetten (siehe <Abschnitt B, Abs. 2.5> und <Abschnitt B, Abs. 5.19>)
- 15) Bei „Gruppenwetten“ (alias „Bester aus X“) müssen alle Teilnehmer zum Event antreten, damit die Wetten gültig sind.
- 16) Bei „Gruppenwetten“ (alias „Bester aus X“) muss mindestens ein Teilnehmer aus der Auswahlliste das Event erfolgreich abschließen, damit die Wetten gültig sind. Wenn dies nicht der Fall ist, und der zuständige Verband nicht die spezifischen Tie-Break-Kriterien verfolgt,



werden die Wetten für ungültig erklärt.

- 17) Bei einer „Head-to-Head“-Wette zwischen zwei oder drei Teilnehmern, müssen alle aufgelisteten Teilnehmer die entsprechende Runde/das entsprechende Event starten, auf die/das sich die Wette bezieht, damit die Wette gültig ist.
- 18) Bei einer „Head-to-Head“-Wette zwischen zwei Teilnehmern werden alle Wetten zurückerstattet, wenn sich beide Teilnehmer den Rang/das Event teilen oder in der gleichen Phase des Wettbewerbs ausscheiden. Wenn der zuständige Verband jedoch die spezifischen Tie-Break-Prozeduren einhält, bleibt die Wette gültig.
- 19) Bei einer „Head-to-Head“-Wette zwischen drei Teilnehmern und mehr als einem Endergebnis werden die Quoten zwischen den Ergebnissen geteilt, die sich auf dem gleichen Rang befinden. Dabei ist es unwichtig, ob das Nettoergebnis geringer als der Einsatz des Kontoinhabers ist.
- 20) Wenn eine „Head-to-Head“-Wette zwischen unterschiedlichen Runden/Stadien geboten wird, müssen alle Teilnehmer an der kommenden Runde/im kommenden Stadium teilnehmen, damit die Wette gültig ist. Sollte ein im Angebot aufgeführter Teilnehmer in der Folge nicht mehr teilnehmen, werden Wetten, die ab dem aktiven Zeitpunkt des Teilnehmers platziert wurden, für ungültig erklärt.
- 21) Wenn der organisierende Verband es für nötig erachtet, zusätzliche Runden, Matches oder Matchserien (z. B. Play-Offs, Play-Outs, Nachsaison) nach dem Abschluss der regulären Saison zu spielen, um die Ränge, Ligagewinner, Aufstiege/Abstiege usw. zu bestimmen, berücksichtigt RULEO, wenn nicht anders angegeben, die Ergebnisse und Ausgänge von diesen Matches für Abrechnungszwecke für die endgültigen Ligaränge, Aufstiege, Abstiege usw. Somit beziehen sich beispielsweise die Saisonwetten auf das gewinnende Team der NHL auf die Stanley Cup-Gewinner.
- 22) Gebote, in denen die Leistungen von zwei oder mehreren Teilnehmern/Teams über einen festgelegten Zeitrahmen/Wettbewerb gegenübergestellt werden, werden nur basierend auf dem Ergebnis der aufgelisteten Teilnehmer abgerechnet. Alle anderen Teilnehmer des gleichen Wettbewerbs/Event sind dabei unwichtig.
- 23) Wenn nicht anders angegeben, ignorieren alle Gebote zur Leistung eines einzelnen Spielers in einer spezifischen Heimliga (z. B. Gesamttore von Spieler X in Liga Y) oder „Head-to-Head“-Gebote zu zwei Spielerleistungen in Heimlichen die Events, die während eventuellen Play-Offs/Play-Outs/Nachsaisonspielen stattfinden, sowie alle anderen Matches oder Matchserien nach der regulären Saison.
- 24) Gebote zu einem Gesamtbetrag von Vorkommnissen/Events, die von einem bestimmten Team in einer einzelnen Teamleistung in einer spezifischen Heimliga (z. B. Gesamttore durch Team X) erzielt wurden, oder „Head-to-Head“-Wettgebote zu zwei Teamleistungen in Heimlichen (z. B. die meisten Strafminuten in Liga X – Team Y gegen Team Z) oder zu einer kumulativen Ligaleistung (z. B. Team mit den meisten gelben Karten in Liga X) berücksichtigen nicht (wenn nicht anders angegeben) die Events, die während eventueller Play-Offs/Play-Outs/Nachsaisonspielen stattfinden, oder andere Matches oder Matchserien nach der regulären Saison.
- 25) Bei Wetten auf die Leistung eines einzelnen Spielers in einer bestimmten Heimliga (z. B. Gesamtzahl der von Spieler X in Liga Y erzielten Tore) oder bei "Head-to-Head"-Wetten auf die

Leistung von zwei Spielern in Heimlichen werden die Einsätze zurückerstattet, sofern nicht bereits ein Ergebnis erzielt wurde, wenn eines der folgenden Ereignisse bei einem der betreffenden Teilnehmer eintritt: (i) aus irgendeinem Grund in 50% oder mehr der verbleibenden anwendbaren Spiele nicht zum Spieltagskader des Vereins/der Mannschaft gehört, für den/die er zum Zeitpunkt der Wettabgabe spielberechtigt ist, (ii) nicht an mindestens einem weiteren Spiel nach Abschluss der Wette teilnimmt, (iii) das gleiche Ergebnis wie der andere Spieler erzielt, es sei denn, es wurde eine Unentschieden-Option angeboten. Es können weitere sportartspezifische Bedingungen gelten, bitte beachten Sie den sportartspezifischen Abschnitt.

- 26) Wenn bei einem Wettgebot zur Leistung eines einzelnen Spielers während eines spezifischen Event (z. B. Gesamttore durch Spieler X im internationalen Wettbewerb) oder bei „Head-to-Head“-Wettgeboten zu zwei Spielerleistungen während spezifischen Events eines der folgenden Vorkommnisse für einen der Teilnehmer in der Auswahlliste stattfindet, werden die Wetten für ungültig erklärt: (i) Der Teilnehmer nimmt nicht am gesamten Event teil; (ii) Der Teilnehmer nimmt nicht mindestens an einem anderen Match teil, nachdem die Wette abgeschlossen wurde; (iii) Der Teilnehmer erzielt das gleiche Gesamtergebnis wie der andere Teilnehmer, es sei denn, es wurde eine Unentschieden-Option angeboten.
- 27) Während spezifischen Events kann RULEO entscheiden, für Wetten eine reduzierte Auswahl an Teilnehmern anzubieten und außerdem Wettoptionen wie „Alle anderen“, „Das Feld“ oder Ähnliches einzubeziehen. Diese Option beinhaltet alle nicht aufgelisteten Teilnehmer mit Ausnahme jener, die spezifisch als verfügbar aufgeführt sind.
- 28) Gebote zu einem Teilnehmer oder zur Leistung eines Teilnehmers in einem bestimmten Event (z. B. Spieler X gegen das Feld) werden für ungültig erklärt, wenn dieser Teilnehmer nicht am Wettbewerb teilnimmt.
- 29) Jede Form von Qualifikation vor dem Hauptevent wird als gültiger Teil des jeweiligen Wettbewerbs angesehen. Somit wird jeder Teilnehmer, der bei der Qualifikation ausscheidet, als Verlierer gegenüber jedem Teilnehmer angesehen, der sich zuvor qualifiziert oder in der Qualifizierung erfolgreich ist.
- 30) Wettgebote, die ursprünglich erfordern, dass Teilnehmer an zwei oder mehr Stadien/Etappen teilnehmen, um in die nachfolgende Runde eines Wettbewerbs aufzusteigen, bleiben gültig, auch wenn aktuelle Matchdaten verschoben/zurückgestellt werden. Voraussetzung ist jedoch, dass das jeweilige Spiel innerhalb des entsprechenden Wettbewerbs stattfindet.
- 31) Eine Wette zum Qualifikationsmarkt, die ursprünglich nur ein Stadium/eine Etappe erfordert, um in die nächste Runde eines Wettbewerbs aufzusteigen (einschließlich eventuelle Verlängerungen/zusätzliche Matches wie Wiederholungsspiele) werden für ungültig erklärt, wenn das für dieses Stadium erforderliche Match nicht innerhalb von 12 Stunden nach der eigentlichen Startzeit entschieden wird.
- 32) Sollte ein Event von ihrem ursprünglich angekündigten Austragungsort verlegt und/oder die Spielfläche geändert werden, wird dies nicht als Grund für die Annullierung der Angebote behandelt, es sei denn, (i) die sportartspezifischen Regeln schreiben dies vor und/oder der neue Ort, an dem die Veranstaltung stattfindet, ist das gewohnte "Heimspielfeld" eines der am Spiel beteiligten Teilnehmer – ausgenommen wie im Folgenden geregelt. Grundsätzlich bezieht sich RULEO auf die Heimmannschaft (Gastgeber) und die Auswärtsmannschaft (Besucher) gemäß

der Definition, die der zuständige Verband für das jeweilige Spiel/den jeweiligen Wettbewerb herausgibt. Wetten auf Spiele, die auf sogenannten "Neutralen Orten" ausgetragen werden, behalten ihre Gültigkeit, unabhängig davon, ob diese Information im Wettangebot und/oder in der Positionierung der Mannschaften auf der Wetttafel/Anzeige angegeben wurde. In jenen Fällen, in denen eine Diskrepanz zwischen der Positionierung der Teams/Teilnehmer auf der offiziellen Website und ihrer Platzierung auf der Wetttafel/Anzeige besteht und diese Diskrepanz einen signifikanten Einfluss auf die Quoten des Spiels/Wettbewerbs hat, wird RULEO die betroffenen Wetten stornieren. Eine solche Möglichkeit ist nur in Fällen vorgesehen, in denen die Diskrepanz eine wesentliche und sichtbare Auswirkung auf die Quoten hat. Zum Beispiel, in Fällen von vertauschten Heim- und Auswärtsteams in einem Eishockeyspiel wird RULEO die Wetten für ungültig erklären. Nichtsdestotrotz berücksichtigt RULEO gültige Wetten, die auf Ereignisse platziert wurden, bei denen der sogenannte Heimvorteil nicht berücksichtigt wird, sowie in Fällen von neutralen Austragungsorten. Beispiele für solche Fälle sind u.a. Tennisturniere, Einzelwettbewerbe im Allgemeinen oder spezielle Ereignisse wie die Final-/Spätphase von Mannschaftswettbewerben, die an vorher festgelegten Austragungsorten stattfinden, wie z.B. der Superbowl, das NCAA Final 4 oder das italienische Fußballpokalfinale, selbst wenn der Ort als potenzielles übliches "Heimspielfeld" für eines der beteiligten Teams angesehen werden kann. In solchen Fällen werden die besagten Ereignisse als neutrale Austragungsorte betrachtet und alle Wetten gelten unabhängig von der Positionierung der Teams/Teilnehmer auf der offiziellen Website und ihrer Platzierung auf der Wetttafel/Anzeige.

- 33) Informationen zum Geschlecht des Teams, der Altersgruppe und Jugendmannschaften sowie verschiedene Definitionen von Reservemannschaften (z. B. Teams B und C) werden als Zusatzinformationen angesehen. Die Einbeziehung (oder Auslassung) und Korrektheit derartiger Informationen sind keine ausreichenden Gründe, um Gebote zum jeweiligen Match/Event für ungültig zu erklären. Voraussetzung dafür ist, dass dies keine offensichtliche Inkonsistenz in den gebotenen Quoten verursacht.
- 34) Obwohl RULEO alle notwendigen Maßnahmen ergreift, um eine glaubwürdige Wiedergabe aller involvierten Komponenten eines Wettgebots sicherzustellen, ist anzunehmen, dass bestimmte Benennungen aufgrund von unterschiedlichen Interpretationen durch Adaptionen in andere Sprachen unterschiedlich dargestellt werden. Derartige linguistische Inkongruenzen sind keine ausreichenden Gründe, um Gebote zum jeweiligen Match/Event für ungültig zu erklären. Voraussetzung dafür ist, dass dies keine Unsicherheit bei anderen Teilnehmern verursacht. Das Gleiche gilt für Benennungen von Events, Teams, Sponsoren usw.
- 35) Bei Wetten mit Verweis auf Zeitrahmen müssen diese wie folgt interpretiert werden: „Innerhalb der ersten 30 Minuten“ bezieht sich auf alles, das zwischen 0 Minuten und 29 Minuten 59 Sekunden stattfindet. „Zwischen 10 und 20 Minuten“ bezieht sich auf alles, das zwischen 10 Minuten 0 Sekunden und 19 Minuten 59 Sekunden stattfindet.
- 36) Wenn nicht anders in Verbindung mit dem Wettgebot oder anderweitig in den sportsspezifischen Regeln aufgeführt, erfordern Wetten zur Event-/Matchdauer, die keine ganzen Zahlen (z. B. 88,5 Minuten oder X,5 Runden) enthalten, dass die ganze Zahl vor dem Komma der aufgelisteten Dauer tatsächlich absolviert wird, damit die Wette als gewonnen gilt. Zum Beispiel: Eine Wette zu mehr als/weniger als 88,5 Minuten in einem Tennis-Match wird nur als „Mehr als“ abgerechnet, wenn mindestens 89 Minuten absolviert wurden.



- 37) RULEO bestätigt, dass einige Wetten eine Aufrundung der Prozentsätze, Einheiten oder anderer Kriterien erfordern, die für die Abrechnung der Wette entscheidend sind. Ist dies der Fall, behält sich RULEO das Recht vor, diese anzupassen und entsprechend abzurechnen.
- 38) Wenn nicht anders angegeben, gelten Verweise zu erzielten Toren durch einen bestimmten Spieler nicht, wenn es Eigentore sind.
- 39) Jeder Verweis zum Verband, zur Nationalität oder Ähnlichem unterliegen der Definition durch den zuständigen Verband.
- 40) Jede durch ein Team/eine Nation gewonnene Medaille zählt ungeachtet der Anzahl der Teammitglieder als eine (1) einzelne Medaille.
- 41) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler in einem bestimmten Zeitraum/Turnier beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X während der Weltmeisterschaft erzielten Tore) oder die die Leistungen von 2 einzelnen Spielern im Laufe der Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird im Laufe der Saison die meisten Tore erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler nach der Wettannahme an mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel aktiv teilnehmen, damit die Wetten gültig sind. Wetten, die nach der Bekanntgabe von Verletzungen, Transfers, Tauschgeschäften usw. oder anderen Nachrichten platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler im Rahmen des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele, möglicherweise reduzieren und somit die Quoten auch nur theoretisch zugunsten eines bestimmten Ergebnisses verändern, ohne dass diese Quoten an den aktuellen Stand der Wette angepasst wurden, werden für ungültig erklärt.
- 42) Angebote darauf, ob bestimmte Personen zu einem bestimmten Datum eine bestimmte Position/einen bestimmten Titel/einen bestimmten Job innehaben werden (z. B. Minister X ist am Datum Y noch Minister, Spieler/Trainer ist am Datum Z noch bei Mannschaft Y), beziehen sich darauf, dass die betreffende Person die angegebene Position zwischen dem Zeitpunkt der Wettabgabe und dem angegebenen Stichtag ununterbrochen innehat (oder alternativ dazu ernannt wird). Sollte die Einzelperson aus irgendeinem Grund die Position vor dem angegebenen Stichtag verlassen, wird das Ergebnis der Wette als nicht eingetreten betrachtet. Dies gilt auch dann, wenn die Person in derselben Position/demselben Titel/demselben Job erneut ernannt/unterschrieben wird und auch dann, wenn die Person zum angegebenen Stichtag dieselbe Position/denselben Titel/denselben Job, auf den sich die Wette bezieht, erneut besetzt. Bei der Abrechnung werden auch Spieler berücksichtigt, die auf Leihbasis verpflichtet wurden.
- 43) Alle Wetten, bei denen ein Rekord gebrochen werden soll, setzen voraus, dass das aufgeführte Ereignis vollständig erfüllt wurde. Das Erreichen des Rekords gilt nicht als vollständige Erfüllung des Ereignisses. Nur das aufgeführte Ereignis zählt für die Abrechnung.

6. Tattersalls Regel 4

- 1) Im Falle eines nicht antretenden Teilnehmers werden die Quoten für die verbleibenden Teilnehmer gemäß der Tattersall-Regel 4 verringert:
 - a. Siegwetten
Aktuelle Quoten des zurückgetretenen Teilnehmers



Abzug vom Nettogewinn in Prozent.

1.30 oder weniger 75%

1.31 bis 1.40 70%

1.41 bis 1.53 65%

1.54 bis 1.62 60%

1.63 bis 1.80 55%

1.81 bis 1.95 50%

1.96 bis 2.20 45%

2.21 bis 2.50 40%

2.51 bis 2.75 35%

2.76 bis 3.25 30%

3.26 bis 4.00 25%

4.01 bis 5.00 20%

5.01 bis 6.50 15%

6.51 bis 10.00 10%

10.01 bis 15.00 5%

15.01 und höher Keine Abzüge

b. Rangwetten

Aktuelle Quoten des zurückgetretenen Teilnehmers/Abzug vom Nettogewinn in Prozent

1.06 oder weniger 55%

1.07 bis 1.14 45%

1.15 bis 1.25 40%

1.26 bis 1.52 30%

1.53 bis 1.85 25%

1.86 to 2.40 20%

2.41 bis 3.15 15%

3.16 bis 4.00 10%

4.01 bis 5.00 5%

5.01 und höher Keine Abzüge

- 2) Wenn zwei oder mehr Teilnehmer nicht antreten, darf der Gesamtabzug 75 % nicht überschreiten. In diesem Fall basiert der Abzug auf den gesammelten Quoten der zurückgetretenen Teilnehmer.

7. Pool-Wetten

- 1) Für die vollständige Liste der Supertoto-Bedingungen klicken Sie bitte <hier>.
- 2) Für die vollständige Liste der Superscore-Bedingungen klicken Sie bitte <hier>.

8. Fantasy-Punkte-Wetten

1) Angebote, die sich auf Fantasy-Punkte oder Fantasy-Wettbewerbe beziehen, berücksichtigen die offizielle Fantasy-Wertung von DraftKings, wie sie in den Regeln und der Wertung von Daily Fantasy festgelegt ist. Für alle Angebote, die sich auf Fantasy-Punkte beziehen, wird das "klassische" Punktesystem verwendet, sofern nicht anders angegeben.

2) Wetten, die sich auf die Anzahl der von einem bestimmten Spieler während eines Spiels gesammelten Fantasy-Punkte beziehen, setzen voraus, dass der aufgelistete Spieler Teil des aktiven Kaders in dem Spiel ist oder in dem Spiel spielt (je nach Sportart), damit die Wetten gültig sind.

3) Angebote, die sich auf die Anzahl der von zwei Spielern in einem bestimmten Spiel/einer Runde/einem Spieltag/einer Woche gesammelten Fantasy-Punkte beziehen, erfordern, dass alle aufgeführten Spieler Teil des jeweiligen aktiven Kaders in dem Spiel sind oder in dem Spiel spielen (je nach Sportart), damit Wetten gültig sind. Wetteinsätze werden zurückerstattet, wenn beide aufgelisteten Spieler die gleiche Anzahl an Fantasy-Punkten in ihren jeweiligen Spielen erreichen.

4) In besonderen Fällen kann RULEO beschließen, Märkte anzubieten, in denen die Anzahl der Fantasy-Punkte verglichen wird, die von einer Liste von zu Wettzwecken nach bestimmten Kriterien gruppierten Spielern gesammelt wurden. Die Gruppierungen und die Teilnehmer innerhalb jeder Gruppe werden ausschließlich nach Ermessen des RULEO festgelegt und können unter anderem aufgrund von Spielpositionen, Spielterminen oder der geografischen Lage der Teams/Spieler erfolgen. Für die Abrechnung werden nur die aufgeführten Teilnehmer berücksichtigt. RULEO behält sich das Recht vor, Tattersalls Regel 4 anzuwenden, falls ein aufgelisteter Spieler nicht Teil des aktiven Kaders ist.

5) Sofern nicht anders angegeben, werden alle Wetten, die sich auf saisonübergreifende Leistungen beziehen (Beispiel: MVP, Rookie of the Year, Best Single-Game Performance, Best Defense/Special Teams), nach dem Spieler/Team ausgewertet, der/das während der Regular Season in der jeweiligen Kategorie die meisten Fantasy-Punkte erzielt hat. Im Falle von Nicht-Startern, Verletzungen, Tauschgeschäften usw. werden keine Rückerstattungen vorgenommen. Es ist möglich, Quoten für jeden nicht aufgelisteten Teilnehmer anzufordern. Dead-Heat-Regeln gelten, wenn 2 oder mehr Teilnehmer zum offiziellen Sieger erklärt werden. Sollten diese Art von Wetten für eine Nachsaison angeboten werden, werden diese in Verbindung mit dem Angebot deutlich gekennzeichnet. Es gelten jedoch die gleichen Bedingungen für die Teilnahme der Spieler und die Abrechnung.



C. Sportwetten Regeln & Limits

1. Olympische und meisterschaftliche Events

- 1) Alle in diesem Abschnitt aufgeführten Bedingungen überwiegen alle anderen Regeln oder Bedingungen.
- 2) Alle Wetten sind gültig, wenn das Event während der Meisterschaft und im entsprechenden Jahr stattfindet und entschieden wird. Änderungen der Austragungsorte sind dabei unwichtig.
- 3) Diese Klausel gilt für Gebote, die eine oder mehrere der folgenden Kriterien erfüllen:
 - a. Die Wette bezieht sich auf ein für die finale Phase von Gesamtevents geplantes Event der Olympischen Spiele, einer Weltmeisterschaft oder eines kontinentalen Wettbewerbs;
 - b. Die finale Phase des Events ist zeitlich begrenzt.

2. American Football

- 1) Alle „Match“-Wetten zum American Football auf der Grundlage des Ergebnisses nach der Verlängerung/zusätzlichen Spielzeit bestimmt.
- 2) Alle "Match"-Angebote werden nur dann als gültig betrachtet, wenn im 4. Viertel/der 2. Halbzeit weniger als 5 Minuten planmäßiges Spiel verbleiben, falls zutreffend. Eine Ausnahme bilden die Spiele, deren Ergebnis bereits vor dem Abbruch feststand und die unabhängig von zukünftigen Events nicht mehr geändert werden können.
- 3) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: von Spieler X geworfene Total Passing Yards) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wirft die meisten Passing Yards), erfordern, dass alle aufgeführten Personen eine weitere aktive Rolle in dem betreffenden Spiel spielen, damit die Wetten gültig sind.
- 4) Sofern nicht ausdrücklich in den Angebotsmerkmalen angegeben oder erklärt, erfolgt die Auswertung von Saisonwetten gemäß den Klassifizierungen, Definitionen und Tie-Breaking-Regeln gemäß NFL.com oder der offiziellen Website des jeweiligen Wettbewerbs (falls zutreffend).



- 5) Sofern nicht anders angegeben, wird eine typische NFL-Woche/Runde von Donnerstag bis zum folgenden Mittwoch betrachtet, gemäß der lokalen Stadionzeit. Alle Events/Angebote, die nicht innerhalb des oben genannten Zeitrahmens abgeschlossen werden, werden als ungültig gewertet, mit Ausnahme von Angeboten, deren Ergebnis bereits feststeht und die unabhängig von zukünftigen Events nicht mehr geändert werden können; diese werden entsprechend dem entschiedenen Ergebnis gewertet. Wetten, die sich auf Events beziehen, die innerhalb der gleichen Woche/Runde neu angesetzt wurden, bleiben gültig, sofern diese Events innerhalb des oben genannten Zeitrahmens gespielt werden.

- 6) Bei Spieltags-/Wochenwetten ist es möglich, auf die Leistungen und Ergebnisse einer vordefinierten Auswahl von Mannschaften und/oder einzelner Spieler zu wetten, die in einer Reihe von Spielen/Events in einer bestimmten Woche/Runde/Tag/Spieltag stattfinden (Beispiel: Gesamtzahl der erzielten Punkte in Spielen einer bestimmten Konferenz, Team mit der höchsten/niedrigsten Punktzahl, Yardage-Märkte der Spieler usw.). Alle zutreffenden Spiele/Events (einschließlich eventueller Neuansetzungen, die innerhalb des oben genannten Zeitrahmens stattfinden) müssen für die angegebene Woche/Runde/den angegebenen Tag/Spieltag abgeschlossen und bestätigt werden, damit Wetten gültig sind - mit Ausnahme derjenigen, deren Ergebnis bereits vor dem Abbruch feststeht und unabhängig von zukünftigen Ereignissen nicht mehr geändert werden kann; diese werden entsprechend dem beschlossenen Ergebnis abgerechnet. Darüber hinaus erfordern Angebote, die sich auf die Leistung bestimmter Spieler beziehen, dass alle bestimmten Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt des betreffenden Spiels aktiv teilnehmen, damit die Wetten gültig sind.

- 7) Auch wenn Ergebnisse während der Playoffs oder anderweitig erzielt werden, behalten Saisonwetten sowie Angebote, die sich auf bestimmte Teams oder Spielerleistungen beziehen, ihre Gültigkeit, unabhängig von eventuellen Spielerwechseln, Teamänderungen, Namensänderungen, Änderungen der Saisonlänge oder des Playoff-Formats zu irgendeinem Zeitpunkt der Saison.

- 8) Angebote, die sich auf individuelle Spielerleistungen beziehen (Beispiel: Total-Passing-Yards von Spieler X während der Playoffs) oder Leistungen von 2 individuellen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Touchdowns während der regulären Saison erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler in mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel nach Wettannahme aktiv teilnehmen müssen, damit die Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler im Rahmen des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele möglicherweise reduziert (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Tauschgeschäfte) und somit die Quoten auch nur theoretisch zugunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne dass diese Quoten an den aktuellen Stand der Wette angepasst wurden, werden für ungültig erklärt.



- 9) 9) Wetten auf Double Result (d.h. Vorhersage des Ergebnisses zur Halbzeit in Kombination mit dem Ergebnis am Ende des 4. Viertels) berücksichtigen keine Ergebnisse, die sich aus der Verlängerung ergeben.

- 10) Märkte für das erste/nächste Offensivspiel werden auf der Grundlage des ersten/nächsten Offensivspiels vom Scrimmage (falls zutreffend) abgerechnet, ausgenommen Penalties. Sollte ein Kick-Off für einen Touchdown zurückgegeben werden, werden Wetten mit dem Ergebnis des folgenden Kick-Offs abgerechnet. Für die Abrechnung werden unvollständige/abgefangene Pässe, Quarterback Sacks oder Fumbles als "Pass Play" gewertet, es sei denn, der Quarterback hat die Line of Scrimmage überschritten, dann wird es als "Run Play" gewertet. Fumbles bei Wechseln zum Runningback werden als "Run Play" gewertet.

- 11) Die Abrechnung von Angeboten, die sich auf "Offensive Yards" beziehen, basiert auf der Netto-Yard-Anzahl einschließlich der durch Sacks verlorenen Yards. Diese Berechnung erfolgt, indem die relevanten Passing- und Receiving-Yards addiert und die Anzahl der durch Sacks verlorenen Yards von der Gesamtzahl abgezogen werden.

- 12) Angebote mit einem Team, das eine bestimmte Anzahl von aufeinanderfolgenden Punkten ohne Antwort erzielt, berücksichtigen die während einer eventuellen Overtime erzielten Punkte, schließen aber PATs („Points after Touchdowns“ oder 2-Point-Conversions) aus.

- 13) Angebote für "Team to call first/next Timeout" berücksichtigen für die Abrechnung keine Timeouts, die auf andere Weise verloren gehen, z. B. durch fehlgeschlagene Challenges, Coaches Challenges und/oder Verletzungen.

- 14) Die Abrechnung aller Penalty-Angebote erfolgt aufgrund der angenommenen Penalty (Strafe). Abgelehnte Strafen zählen nicht.

- 15) Wetten, die sich auf das Ergebnis eines bestimmten Drives beziehen, werden im Falle eines unvollständigen Drives als ungültig gewertet. In Fällen, in denen Team A den Ball hat und ihn verliert, wobei der Ball von Team B zurückerobert wird, der anschließend wieder an Team A zurückgeht, wird das Ergebnis als "Turnover" gewertet. Turnover on Downs (fehlgeschlagener 4th Down Versuch), wird ebenfalls als "Turnover" gewertet. Sollte es vorkommen, dass ein Punt von der empfangenden Mannschaft verloren wird und von der kickenden Mannschaft zurückerobert wird, wird der Einsatz als "Punt" abgerechnet.



- 16) Wetten auf die Erreichung eines „1st Down“ beziehen sich nur darauf, dass die Mannschaft, die gerade im Ballbesitz ist, diesen Erfolg erzielt. Der Markt wird als "YES" abgerechnet, wenn ein neuer Satz "Downs" entweder durch Run, Pass (einschließlich der Fälle, in denen ein Touchdown als Ergebnis erzielt wird) oder einen automatischen „1st Down Penalty“ erreicht wird. Für "Safety", "Field Goal" (unabhängig davon, ob das Field Goal erzielt wird oder nicht), Fumbles oder jede Änderung des Ballbesitzes, wird das Angebot als "NO" abgerechnet. Jedes Down, das aufgrund nicht-automatischer Penalties nachgespielt wird, wird für die Abrechnung nicht berücksichtigt, es sei denn, es wird mit 5 Yards oder weniger zum Spiel begangen.
- 17) Die Abrechnung, welches Team die meisten Passing/Rushing-Yards erzielt, basiert auf der Bruttoanzahl der geworfenen/gelaufenen Yards, einschließlich negativer Yard-Wertung für Rushing.
- 18) Für die Abrechnung von Wetten auf Touchdown-Scorer ist es erforderlich, dass der aufgeführte Spieler im aktiven Kader für dieses Spiel steht. Einsätze auf Spieler, die nicht auf dem aktiven Kader stehen, werden zurückerstattet. In Fällen von "Passing Touchdowns" wird nur der Spieler, der den Pass fängt, als Touchdown Scorer gewertet.
- 19) Spielerprops und andere statistikbasierte Angebote werden nach den offiziellen Spielberichten abgerechnet, wie sie nach dem Spiel vom organisierenden Verband veröffentlicht werden.
- 20) Sofern nicht anders in Verbindung mit dem Wettangebot angegeben, werden bei Wetten auf Ergebnisse, die sich auf die 2. Halbzeit beziehen, nur Punkte und Ereignisse berücksichtigt, die während des angegebenen Zeitrahmens erzielt wurden, und keine Punkte und Events, die während einer eventuellen Verlängerung erzielt wurden.
- 21) [KLAUSEL ENTFERNT]

3. Leichtathletik

- 1) Wenn nicht anders angegeben, werden alle Wetten zur Leichtathletik auf der Grundlage des Ergebnisses nach dem letzten Stadium des Wettbewerbs bestimmt. Wenn keiner der aufgelisteten Teilnehmer am letzten Stadium teilnimmt, werden alle Wetten für ungültig erklärt. Wenn der zuständige Verband jedoch die spezifischen Tie-Break-Prozeduren einhält, bleiben die Wetten

gültig.

- 2) Alle Wettgebote werden basierend auf den ersten offiziell bekannt gegebenen Ergebnissen abgerechnet. RULEO berücksichtigt jedoch nachfolgende Änderungen der offiziellen Ergebnisse innerhalb von 24 Stunden nach dem Event und führt Abrechnungen erneut und entsprechend durch. Damit diese Ergebnisse berücksichtigt werden, muss der Einspruch ausschließlich den Vorfällen während des Event zurechenbar sein, wie z. B. Linienerletzung, Vorstöße oder falsche Übergaben in einem Staffellauf usw. Doping-Fälle werden von der Wertung ausgeschlossen. Das nach Ablauf der zuvor erwähnten 24 Stunden verfügbare Ergebnis ist ungeachtet von weiteren Einsprüchen, Änderungen des offiziellen Ergebnisses usw. bindend.
- 3) Wenn ein oder mehrere Teilnehmer an unterschiedlichen Läufen eines Wettbewerbs teilnehmen, werden alle Head-to-Head-Gebote zwischen ihnen für ungültig erklärt, außer wenn sich min. einer von ihnen für ein späteres Stadium des Wettbewerbs qualifiziert.
- 4) Ein Teilnehmer, der aufgrund eines Verstoßes vom Startvorgang disqualifiziert wird (z. B. Fehlstart), wird dennoch als Teilnehmer des Event angesehen.

4. Australische Regeln Football

- 1) Sofern nicht ausdrücklich festgelegt, werden alle Wetten gemäß der so genannten Dead-Heat-Regel ausgewertet, sollte ein Match oder ein anderweitig spezifizierter Zeitraum (z. B. 1. Halbzeit, 3. Viertel, usw.) mit einem Unentschieden enden. In einem solchen Fall würde die Auszahlung berechnet, nachdem die Quoten geteilt und dann mit dem Einsatz multipliziert wurden, ungeachtet dessen, ob die Nettoauszahlung niedriger als der Einsatz des Kontoinhabers ist.
- 2) Sofern nicht anderweitig angegeben, werden alle sich auf Spiele beziehende Wetten mit dem Ergebnis am Ende des 4. Viertels ausgewertet (reguläre Zeit).
- 3) Bei Angeboten, die sich auf die Leistung einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X erzielten Punkte) oder bei denen die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Laufe eines Spiels gegenübergestellt werden (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Punkte erzielen), müssen alle aufgeführten Personen von Beginn des Spiels an spielen, damit die Wetten gültig sind.
- 4) Der erste Torschütze im Match/ 1. Viertel – Einsätze werden auf Spieler rückerstattet, die nicht in der Start-21 sind. Wetten auf den ersten Torschützen im Match erfordern nicht, dass das Tor im ersten Viertel erzielt wird. Sollte kein Tor erzielt im aufgeführten Zeitraum erzielt werden, werden alle Wetten als nichtig gewertet.
- 5) Der erste Torschütze im 2., 3. oder 4. Viertel – Alle Wetten stehen, ungeachtet der Teilnahme des Spielers (oder keine Teilnahme) im aufgeführten Viertel und dem Match. Wird im aufgeführten Quartal kein Tor erzielt, werden alle Wetten als nichtig gewertet.



- 6) „Wire-to-Wire“ Wetten beziehen sich darauf, welches Team (sofern vorhanden) im Match am Ende jedes Viertels führt.
- 7) Sollte ein Wiederholungs-/Zusatzspiel erforderlich sein, um eine Position in der Wertung zu bestimmen, Ligagewinner usw., werden die aus diesen Wiederholungs-/Zusatzspielen abgeleiteten Ergebnisse zur Auswertung der jeweiligen Wette verwendet.
- 8) Bei Spielwetten auf ein Großes Finale, wird die Wette im Falle einer Live-Wette auf das als nächstes zu spielende Match oder auf das derzeitige Match ausgerichtet. Wetten werden nicht auf Wiederholungsspiele übertragen und für Folgematche wird ein neuer Markt hinzugefügt.
- 9) Bei der Auswertung von Angeboten, die sich auf die Leistungen von zwei oder mehr Einzelpersonen/Teams über einen festgelegten Zeitraum/einen Wettkampf erstrecken, werden die Ausscheidungsspiele innerhalb der „Finalspiele“ in die Wertung einbezogen. Sollten Teams in der gleichen Phase ausscheiden, wird dem Team der bessere Rang zugeschrieben, das auf der AFL Leiter am Ende der regulären Saison die höchste Punktzahl erreicht hat.
- 10) Alle Wetten stehen, ungeachtet einer Änderung des Veranstaltungsortes.
- 11) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X während der Playoffs erzielten Punkte) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Punkte während der regulären Saison erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler nach Wettannahme an mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel aktiv teilnehmen müssen, damit die Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler im Rahmen des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele potenziell reduziert (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Tauschgeschäfte) und somit die Quoten auch nur theoretisch zu Gunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne dass die Quoten an den aktuellen Stand der Wette angepasst wurden, werden für ungültig erklärt.

5. Badminton

- 1) Geschäftsbedingungen für Tennis gelten, wenn zutreffend.

6. Baseball

- 1) Wenn nicht anders angegeben, werden Baseball-Wetten auf der Grundlage des Ergebnisses nach eventuellen zusätzlichen Innings bestimmt, die vom jeweiligen organisierenden Verband verkündet werden. Dabei ist es unwichtig, wie viele Innings gespielt wurden.
- 2) Eine Wette wird für ungültig erklärt, wenn ein nicht begonnenes Match abgebrochen oder verschoben wird. Wetten werden ebenfalls für ungültig erklärt, wenn das Matchergebnis nicht innerhalb von 12 Stunden nach dem Matchstart verkündet wird.



- 3) „Match“-Wetten (auch bekannt als Moneyline) erfordern die Mindestanzahl an gespielten Innings gemäß den Regeln des jeweiligen zuständigen Verbands, damit die Wetten gültig sind, und im Falle eines Unentschiedens nach den eventuellen Extra-Innings werden sie als ungültig abgerechnet. Alle anderen Gebote (z. B. „Mehr als/Weniger als“, „Handicap“ und „Ungerade/Gerade“), die vernünftigerweise abgerechnet werden können, werden entsprechend dem Ergebnis nach den zusätzlichen Innings abgerechnet.
- 4) Bei „Handicap“, „Over/Under“, „Odd/Even“ müssen alle geplanten Innings abgeschlossen werden oder mindestens $\frac{1}{2}$ Inning weniger als die Anzahl der geplanten Innings, wenn die Heimmannschaft führt, damit Wetten gültig sind. Das gilt für alle Wetten, außer für die, deren Ergebnis vor einem Abbruch des Matches entschieden wurde und nicht durch künftige Events verändert werden kann. Diese werden entsprechend dem festgelegten Ergebnis abgerechnet.
- 5) Der Name des beginnenden Pitchers hat keinen Einfluss auf die Abrechnung von Wetten. Die Ausnahme sind die Wetten, bei denen der Start/die Teilnahme des angegebenen Pitchers vorausgesetzt wird damit der Markt gültig ist (Beispiel: angegebene Pitcher Moneyline).
- 6) Für Abrechnungszwecke gelten „Erste Hälfte“-Wetten für die Ergebnisse der ersten 5 Innings. Alle 5 Innings müssen abgeschlossen sein, damit die Wetten gültig sind. Eine Ausnahme bilden die Wetten, deren Ergebnis vor einem Abbruch festgelegt wurde und nicht durch zukünftige Events geändert werden kann. Diese Wetten werden gemäß dem entschiedenen Ergebnis abgerechnet. Bei Spielen, die unter einem geplanten, verkürzten Format gespielt werden, werden die ersten halben Innings entsprechend verkürzt, z. B. beziehen sich Wetten auf die „erste Hälfte“ in einem Spiel mit 7 Innings auf die Ergebnisse aus den ersten 4 Innings.
- 7) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der Hits von Spieler X) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Hits haben), erfordern, dass alle aufgeführten Personen eine weitere aktive Rolle in dem betreffenden Spiel spielen, damit die Wetten gültig sind.
- 8) Sofern nicht ausdrücklich in den Angebotsmerkmalen angegeben oder erklärt, erfolgt die Abrechnung von Saisonwetten und Turnier- oder Playoff-Gesamtpunkten gemäß den Klassifizierungen, Definitionen und Tie-Breaking-Regeln gemäß MLB.com oder der offiziellen Website des jeweiligen Wettbewerbs (falls zutreffend). Wenn nicht anders angegeben, beinhalten die kumulativen Mengen dieser Wetten auch eventuelle Verlängerungen (z. B. zusätzliche Innings).
- 9) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X erzielten Runs während der Playoffs) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Hits während der regulären Saison erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler nach Wettannahme an mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel aktiv teilnehmen müssen, damit Wetten gültig sind.



Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler im Rahmen des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele auch nur potenziell reduzieren kann (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Handel) und somit die Wetten auch nur theoretisch zugunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne dass diese Wetten an den aktuellen Stand der Wette angepasst wurden, werden für ungültig erklärt.

10) Saisonwetten - unabhängig davon, ob diese Ergebnisse während der Playoffs oder anderweitig erzielt werden - sowie Angebote, die sich auf bestimmte Teams oder Spielerleistungen beziehen, behalten ihre Gültigkeit, unabhängig von eventuellen Spielerwechseln, Teamänderungen, Namensänderungen, Änderungen der Saisonlänge- oder des Playoff-Formats zu irgendeinem Zeitpunkt während der Saison.

11)[KLAUSEL SOLL ENTFERNT WERDEN]

12) Wetten auf das Ergebnis eines bestimmten Zeitraums (Beispiel: Inning X) oder auf Ereignisse, die während eines zeitlich begrenzten Zeitraums erzielt werden, setzen voraus, dass der angegebene Zeitraum abgeschlossen ist, mit Ausnahme derjenigen Angebote, deren Ergebnis bereits vor einer Unterbrechung feststeht und/oder eine weitere Fortsetzung des Spiels zu keinem anderen möglichen Ergebnis der genannten Angebote führen könnte, die entsprechend ausgewertet werden. Zu Abrechnungszwecken wird jedes Inning (einschließlich eventueller Extra-Innings), bei dem die Heimmannschaft nicht oder nicht mehr weiter schlagen muss, als natürlich abgeschlossen betrachtet und alle Wetten, die sich auf das Inning beziehen (Beispiel: Ergebnis von Inning X, Handicap (Spread) von Inning X, Over/Under (Total) Runs oder Hits in Inning X) gelten mit Ausnahme derjenigen, die sich speziell auf die Einzelleistung der Heimmannschaft innerhalb des angegebenen Innings beziehen (Beispiel: Over/Under (Total) Runs erzielt von der Heimmannschaft in Inning X), die als ungültig gewertet werden, wenn die Heimmannschaft während des angegebenen Innings überhaupt nicht schlägt.

13)Bei bestimmten Events kann RULEO beschließen, Märkte anzubieten, die sich auf das Ergebnis einer Serie von aufeinanderfolgenden Spielen der regulären Saison beziehen, die zwischen den aufgelisteten Teams während des angegebenen Zeitrahmens ausgetragen werden. Die Abrechnung umfasst die Ergebnisse von Doubleheadern, sofern diese innerhalb des angegebenen Zeitrahmens gespielt werden. In Fällen, in denen kein unentschiedenes Ergebnis für Wetten zur Verfügung steht, werden Wetten als ungültig gewertet, wenn beide aufgelisteten Teams die gleiche Anzahl von Spielen gewinnen. Alle angesetzten Spiele müssen gemäß den Regeln des organisierenden Verbandes zu Ende gespielt werden, damit Wetten gültig sind - mit Ausnahme derjenigen, deren Ergebnis vor dem Abbruch feststeht und unabhängig von zukünftigen Events nicht mehr geändert werden kann; diese werden entsprechend dem beschlossenen Ergebnis ausgewertet.

- 14) Angebote, bei denen Ergebnisse und Ereignisse von Mannschaften oder Spielern an verschiedenen Spielen - nicht gegeneinander - gegenübergestellt oder gewertet werden (Beispiel: Mannschaft, die in ihrem jeweiligen Spiel die meisten Runs erzielt), erfordern, dass alle zutreffenden Spiele gemäß den Regeln des organisierenden Verbandes beendet werden, damit die Wetten gültig sind, mit Ausnahme derjenigen, deren Ergebnisse vor dem Abbruch feststehen und unabhängig von zukünftigen Events nicht mehr geändert werden können; diese werden entsprechend dem beschlossenen Ergebnis ausgewertet. In Fällen, in denen kein unentschiedenes Ergebnis für Wetten zur Verfügung gestellt wurde, werden Wetten als ungültig abgerechnet, wenn beide aufgeführten Teams/Teilnehmer den gleichen Betrag erhalten/erzielen.

7. Basketball

- 1) Alle „Match“-Wetten auf Basketball werden auf der Grundlage des Ergebnisses nach der so genannten Verlängerung (Overtime) ermittelt.
- 2) Bei Wetten, die sich auf Matchergebnisse durch Gleichstände beziehen, die in mehr als zwei Matches entschieden werden (z. B. „Moneyline“), wird das Gebot „Einschließlich Verlängerung“ für ungültig erklärt, wenn das Match in einem Gleichstand endet und das Match nicht weiter ausgespielt wird.
- 3) Bei Gleichständen aus mehreren Etappen zählen die gesammelten Punkte aus der Verlängerung für die finale Abrechnung des Matches.
- 4) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: Von Spieler X erzielte Gesamtpunkte) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y erhält die meisten Rebounds), erfordern, dass alle aufgeführten Personen eine weitere aktive Rolle in dem betreffenden Spiel spielen, damit die Wetten gültig sind.
- 5) Alle Wetten, die sich auf angesammelte Wettbewerbsgesamtergebnisse beziehen (z. B. Punkte, Rebounds, Vorlagen usw.), werden auf der Grundlage der offiziellen Statistiken des zuständigen Verbandes abgerechnet. Wenn nicht anders angegeben, beinhalten die kumulativen Mengen dieser Wetten auch eventuelle Verlängerungen.
- 6) Alle NBA- und NCAA-„Match“-Angebote werden nur dann als gültig betrachtet, wenn im 4. Viertel bzw. in der zweiten Halbzeit weniger als 5 Minuten des geplanten Spiels verbleiben. Eine Ausnahme bilden Angebote, deren Ergebnis bereits vor dem Spielabbruch feststeht und die unabhängig von zukünftigen Ereignissen nicht mehr geändert werden können; diese werden entsprechend dem feststehenden Ergebnis abgerechnet.



- 7) Sofern nicht ausdrücklich in den Angebotseigenschaften angegeben oder erklärt, werden Saisonwetten gemäß den Klassifizierungen, Definitionen und Tie-Breaking-Regeln von NBA.com oder der offiziellen Website des Wettbewerbs (falls zutreffend) ausgewertet.

- 8) Saisonwetten, unabhängig davon, ob diese Ergebnisse während der Playoffs oder anderweitig erzielt werden, sowie Angebote, die sich auf bestimmte Teams oder Spielerleistungen beziehen, behalten ihre Gültigkeit unabhängig von eventuellen Spielerwechseln, Teamänderungen, Namensänderungen, Änderungen der Saisonlänge oder des Playoff-Formats während eines beliebigen Zeitpunkts der Saison.

- 9) Angebote, die sich auf individuelle Spielerleistungen beziehen (Beispiel: Gesamtpunktzahl von Spieler X während der Playoffs) oder die Leistungen von zwei individuellen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y erhält die meisten Rebounds während der regulären Saison), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler nach Wettannahme an mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel aktiv teilnehmen müssen, damit Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler im Rahmen des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele möglicherweise reduziert (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Tauschgeschäfte) und somit die Wetten auch nur theoretisch zugunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne an den aktuellen Stand der Wette angepasst zu werden, werden für ungültig erklärt.

- 10) Wetten auf Double Result (d.h. die Vorhersage des Ergebnisses zur Halbzeit in Kombination mit dem Ergebnis am Ende des vierten Viertels) berücksichtigen keine Ergebnisse aus der Verlängerung.

- 11) Sofern bei dem Wettangebot nicht anders angegeben, werden bei Wetten auf Ergebnisse, die sich auf die 2. Halbzeit beziehen, nur Punkte und Ereignisse des angegebenen Zeitrahmens berücksichtigt und keine Punkte und Ereignisse einer eventuellen Verlängerung.

- 12) [KLAUSEL SOLL ENTFERNT WERDEN]

- 13) Für Abrechnungszwecke gilt ein „Double-Double“ als erreicht, wenn der Spieler in einem einzigen Spiel (auch während einer eventuellen Verlängerung) in mindestens 2 dieser Kategorien 10 oder mehr Punkte erzielt: Erzielte Punkte, beliebig gewonnene Rebounds, Assists, Steals und/oder Blocked Shots. Ein „Triple-Double“ liegt vor, wenn der Spieler in

einem Spiel (auch in einer eventuellen Verlängerung) 10 oder mehr Punkte in mindestens 3 der oben genannten Kategorien erzielt.

8. Beachvolleyball

- 1) Alle Gebote bleiben gültig, sofern das Match/Angebot innerhalb des Turnierrahmens gespielt wird, ungeachtet etwaiger Änderungen im Terminplan, bei den Bedingungen etc., vorausgesetzt dass keine anderen Vereinbarungen getroffen wurden.
- 2) "Match"-Wettgebote basieren auf dem allgemeinen Prinzip des Turnierfortschritts oder Turniergewinns, abhängig davon auf welche Phase des Wettbewerbs sich das Match bezieht. Das Team, das in die nächste Runde vorrückt oder das Turnier gewinnt, wird als Gewinner der Wette angesehen, ungeachtet der Dauer des Matches, Ausscheiden, Disqualifikationen etc.. Diese Wetten bedürfen mindestens einer abgeschlossenen Platzierung, damit sie gültig sind.
- 3) "Mehr als/Weniger als"-Gebote auf noch nicht beendete Matches/Events, deren Ergebnis bereits vor der Unterbrechung bestimmt ist und/oder wenn jegliche Fortführung des Spiels kein anderes Ergebnis für die besagten Angebote bedeuten kann, werden basierend auf dem bis zur Unterbrechung erreichten Ergebnis abgerechnet. Für die Berechnung dieser Abrechnungen wird die Mindestmenge an Vorkommnissen, die für einen natürlichen Abschluss notwendig gewesen wäre, abhängig von der Anzahl Sätze ergänzt, die für das Match angesetzt sind. Sollte diese Berechnung dafür sorgen, dass keine möglichen Änderungen das Ergebnis des Gebots beeinflussen können, wird es entsprechend abgerechnet. Siehe Beispiele im Abschnitt Tennis.
- 4) "Handicap"-Gebote erfordern, dass alle geplanten Sätze abgeschlossen wurden, damit die Wetten gültig sind. Außer bei jenen Events, bei denen das Ergebnis bereits vor der Unterbrechung bestimmt ist und/oder jegliche weitere Fortführung des Spiels kein anderes Ergebnis zu besagten Geboten mehr zur Folge haben kann. In diesem Fall wird entsprechend abgerechnet. Siehe Beispiele im Abschnitt Tennis.
- 5) Gebote in Bezug auf "Korrekte Punktzahl", "Ungerade/Gerade" und jegliche Gebote, die sich auf den Gewinner eines bestimmten Zeitraums im Match beziehen (zum Beispiel das Team, das den ersten Satz gewinnt) erfordern, dass der relevante Teil des Matches abgeschlossen wird.

9. Boxen

- 1) Alle Gebote werden entsprechend dem offiziellen Ergebnis des Verbandes abgerechnet, das vom Ringrichter am Ende des Kampfes bekannt gegeben wird. Änderungen am offiziellen Ergebnis, die nach der ersten Bekanntgabe vorgenommen werden, werden nicht berücksichtigt, mit Ausnahme derjenigen der offiziellen Organisation, um eindeutige Fälle von menschlichen Fehlern des Ringsprechers zu korrigieren.
- 2) Wenn der Kampf aus einem beliebigen Grund zwischen zwei Runden abgebrochen wird (z. B. Ausscheidung vor dem Rundenstart, Disqualifikation, Nichtbeachtung der Glocke), wird das Ende des Kampfes für Abrechnungszwecke am Ende der vorherigen Runde festgesetzt.
- 3) Gebote zu Kämpfen, die als „Ungleicher Kampf“ oder „Technisches Unentschieden“ ausgerufen werden, werden für ungültig erklärt. Ausnahmen bilden die Gebote, deren



Ergebnisse vor dieser Entscheidung festgelegt wurden und nicht durch zukünftige Events geändert werden können. Diese werden gemäß dem festgelegten Ergebnis abgerechnet.

- 4) Wenn aus einem beliebigen Grund die Anzahl der Runden eines Kampfes zwischen der Wettannahme und dem tatsächlichen Kampf geändert wird, werden Gebote, die sich explizit auf Runden beziehen (z. B. „Rundenwette“, „Rundengruppe“, „Mehr als/Weniger als“, „Art des Sieges“ und „To Go The Distance“), für ungültig erklärt.
- 5) Für Abrechnungszwecke bezieht sich eine Wette zu Runden oder Rundengruppen auf einen Kämpfer, der durch KO (Knockout), TKO (technisches Knockout) oder Disqualifikation des Gegners in dieser Runde oder Rundengruppe gewinnt. Wenn aus einem beliebigen Grund eine Punkteentscheidung vor der vollständigen Rundenanzahl getroffen wird, oder ein Boxer disqualifiziert wird, werden Wetten für die Runde abgerechnet, in der der Kampf gestoppt wurde. Wetten, die sich auf einen Gewinn nach Punkten beziehen, werden nur als gewonnen angesehen, wenn die vollständige Anzahl an Runden gekämpft wurde.
- 6) Damit ein Kampf nach Punkten entschieden wird, müssen alle Runden des Kampfes abgeschlossen werden. Alle anderen Entscheidungen (z. B. KO, TKO, Rücktritt, Unterwerfung, Disqualifikation, Nichtbeachtung der Glocke, Kopfstoß, Schläge unterhalb der Gürtellinie usw.) werden so abgerechnet, als ob der Boxer den Kampf ohne den Bedarf einer Entscheidung gewonnen hat, d. h. vor der Glocke.
- 7) Wetten, die sich auf die Runde/Kampfdauer beziehen repräsentieren die tatsächliche Zeit, die in der Runde/dem Kampf vergangen ist, abhängig von der angesetzten Runden-/Kampfzeit. Eine Wette auf mehr als 4,5 Gesamtrunden in einem Boxkampf wird zum Beispiel als Mehr als einmal eine Minute und eine halbe abgerechnet, wenn die 5. Runde vorüber ist.
- 8) Jeder bestätigte Kampf muss bis 23:59 Uhr Ortszeit des folgenden Tages abgeschlossen sein, damit die Wetten gültig sind. Änderungen des Austragungsortes gelten nicht als gültiger Grund für die Annullierung der Angebote.
- 9) Bei Angeboten, bei denen ein Unentschieden möglich ist und keine Wetten für ein solches Ergebnis angeboten wurden, werden die Wetten als ungültig abgerechnet, wenn das offizielle Ergebnis als solches erklärt wird. Zu Abrechnungszwecken werden Kämpfe, deren Ergebnis entweder als „Majority Draw“ oder als „Split Draw“ erklärt wird, als unentschiedenes Ergebnis betrachtet und die Angebote werden entsprechend ausgewertet.

- 10) Die Abrechnung von Angeboten nach Statistiken, wie z.B. „Boxer X wird niedergeschlagen“ oder ähnliches, wird auf der Grundlage der vom Kampfrichter verkündeten Ergebnisse abgerechnet. Dabei wird keine persönliche Interpretation anerkannt.

10. Cricket

a. Allgemeine Cricket Regeln

- 1) In Fällen, in denen keine Wetten für ein Unentschieden angeboten werden und das Match/Angebot in einem Unentschieden endet, würden die Wetten gemäß der „Dead-Heat“-Regel ausgewertet, bei der die Auszahlung berechnet wird, nachdem die Wetten geteilt und mit dem Einsatz multipliziert werden, ungeachtet dessen, ob die Nettoauszahlung niedriger als der Einsatz des Kontoinhabers ist. Sollte es eine solche Bestimmung geben, würde sie in Zusammenhang mit der Wette aufgeführt. In Wettbewerben, in denen andere Mittel verwendet werden, um einen Gewinner nach einem Unentschieden auszumachen (zum Beispiel „Bowl out“ oder „Super over“), werden Wetten basierend auf dem Ergebnis nach Abschluss dieser Verlängerungen ausgewertet. Die einzige Ausnahme von dieser Regel gilt für „Match-Wetten“ in Test-/Erstklassenspielen/3, 4- oder 5-Tagesspielen, bei denen im Falle eines Unentschiedens (wenn beide Mannschaften jeweils zwei Innings beendet haben und den gleichen Punktestand aufweisen) „Match-Wetten“ als ungültig abgerechnet werden.
- 2) Bei Wetten auf „Total Runs Over X“ (Over/Under & Odd/Even) werden „Extras“ und „Penalty Runs“ (gemäß Match Scorecards) für die Abrechnung berücksichtigt. Wetten sind ungültig, wenn das Over nicht zu Ende gespielt wird, es sei denn, es wurde bereits ein Ergebnis ermittelt oder das Over hat sein „natürliches Ende“ erreicht (z. B. Innings-Ende/Deklaration). Der Markt bezieht sich nur auf das aufgelistete Over (z. B. „5. Over“ bezieht sich auf Over Nummer 5, d. h. das Over, das direkt auf Over Nummer 4 folgt).
- 3) Bei Wetten auf „Total Runs Delivery X“ (Over/Under & Odd/Even) werden „Extras“ (aber keine „Penalty Runs“) gemäß Match Scorecard für die Abrechnung berücksichtigt. Zustellungen werden ab dem Beginn des Over gezählt, und zusätzliche Zustellungen (die aus „Extras“ resultieren) werden fortlaufend und separat gezählt (z. B. wenn Zustellung 1 ein Wide ist, gilt der nächste Ball als Zustellung 2).
- 4) Bei Wetten auf „Boundary Over X“ (Ja/Nein) wird jeder Fall, bei dem der Ball die Begrenzung (Boundary) berührt oder überquert, als Begrenzung gewertet, unabhängig davon, ob der Ball vom Schläger kommt. Dies schließt Wides, Byes, Leg Byes und Overthrows ein (z. B. wird jeder Fall eines Balls im Spiel, der die Begrenzung trifft oder überquert, als Ja für dieses Over gewertet). 4 Runs, die „all run“ zwischen den Wickets sind, werden nicht als Boundary gezählt. Wetten sind ungültig, wenn das Over nicht beendet wird, es sei denn, ein Ergebnis steht bereits fest oder das Over hat sein „natürliches Abschluss“ erreicht (z. B. Innings-Ende, Deklaration). Der Markt bezieht sich nur auf das aufgelistete Over (z.B. „5. Over“ bezieht sich auf Over Nummer 5, d.h. das Over, das direkt auf Over Nummer 4 folgt).



- 5) Bei „Wicket Over X“-Wetten (Ja/Nein) muss das Over beendet sein, damit Wetten gültig sind, es sei denn, ein Wicket ist bereits gefallen oder das Innings erreicht sein natürliches Ende (z. B. Innings-Ende, Deklaration).
- 6) Bei Wetten auf „Total Wides“ (Over/Under) basiert die Abrechnung auf den durch „Wides“ erzielten „Runs“ und nicht auf der Anzahl der geworfenen „Wides“. Wenn z. B. ein einziger Wides die Boundary (Begrenzung) erreicht, zählt dies als 5 Wides insgesamt.
- 7) Bei „Method of Dismissal“-Wetten sind Wetten ungültig, wenn ein Spieler aufgrund einer Verletzung oder aus anderen Gründen aufgibt, bevor das Wicket fällt oder es keine weiteren Wickets gibt.
- 8) Bei „Most Run Outs“-Wetten erfolgt die Abrechnung nach der schlagenden Mannschaft, nicht nach der feldspielenden Mannschaft (z.B. zählen Run Outs für die Mannschaft des Spielers, der ausgeschieden ist).
- 9) Bei „Odd/Even“-Wetten muss ein Ball geworfen werden, damit Wetten gültig sind.
- 10) Bei Wetten auf „Ducks“ bedeutet eine „Duck“, wenn ein Spieler bei einem Punktestand von null Runs ausscheidet. Ein Spieler, der bei null Runs nicht ausscheidet, gilt nicht als „Duck“.
- 11) Für „Maiden in Match“-Wetten gilt ein Maiden als jedes gebowlte Over ohne Runs. Nur abgeschlossene Overs mit null Runs zählen. Ein Minimum von 1 Over muss gebowlt werden, damit Wetten gültig sind. Zu Abrechnungszwecken werden Leg-Byes und Byes bei diesem Wettangebot nicht berücksichtigt, wie auf der Match-Scorecard angegeben.
- 12) Für alle „4s“-Wetten, einschließlich, aber nicht beschränkt auf „total 4s“, „most 4s“ und „player's total 4s“; alle „all run“-4s zählen nicht für die Gesamtzahl. Over-Throws, die die Boundary (Begrenzung) erreichen und dem Schlagmann zugesprochen werden, werden gezählt. No-Balls, die mit dem Schläger die Begrenzung erreichen und dem Schlagmann zugesprochen werden, werden gezählt. Leg-Byes & Byes, die die Begrenzung erreichen, werden nicht gezählt. Wides, die die Begrenzung erreichen, werden nicht gezählt.



- 13) Zugesprochene Strafruns werden zum Over, Intervall und Innings für die Abrechnung gezählt, wie auf der Match-Scorecard angegeben. Wenn für ein bestimmtes Over keine Strafruns vergeben werden, werden sie nur für Innings-Runs gezählt.

b. Spieler Cricket-Regeln

- 1) „Top Run Scorer“- und „Top Wicket Taker“-Wetten (einschließlich aller Varianten von „Home Team“, „Away Team“, „1st Innings“ & „2nd Innings“), die auf einen Spieler platziert werden, der nicht in der Startelf steht, werden für ungültig erklärt. Wetten auf Spieler, die zwar ausgewählt werden, aber nicht schlagen oder eingesetzt werden, werden als Verlierer gewertet.

Im Falle eines Unentschiedens gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in <Abschnitt C, Absatz 10(a).1> erläutert.

a) Zusätzlich gilt für alle Limited Overs Matches Folgendes.

Es müssen mindestens 20 Overs pro Innings eines One Day Matches gebowlt werden, es sei denn, eine Mannschaft ist All-Out oder das Spiel ist beendet, oder mindestens 5 Overs pro Innings eines Twenty 20 Matches, T10 oder Hundred Matches gebowlt werden, es sei denn, eine Mannschaft ist All-Out oder das Spiel ist beendet

b) Zusätzlich gilt für alle Testspiele und 4/5-Tage-Spiele Folgendes.

Wetten müssen 50 Overs abgeschlossen sein, damit Wetten gültig sind, es sei denn, das Innings hat sein natürliches Ende erreicht (einschließlich „Innings declared“).

c) Alle „Top Wicket Taker“-Wetten werden ausschließlich nach der Anzahl der geschlagenen Wickets ausgewertet, unabhängig von der Anzahl der erzielten Runs.

d) Alle „Top Wicket Taker“-Wetten sind ungültig, wenn von einem Bowler in diesem Innings kein Wicket erzielt wird.

e) Diese Regel schließt alle Turnier- oder Serienmärkte aus, wie in <Abschnitt C, Absatz 10€.5>“



- 2) „Man of the Match/Player of the Match“-Wetten auf einen Spieler, der nicht in der Startelf steht, werden für ungültig erklärt. Wetten auf Spieler, die ausgewählt werden, aber nicht schlagen oder bowlen, werden als Verlierer gewertet. Im Falle eines Unentschiedens gelten die Regeln für tote Rennen, wie in <Abschnitt C, Absatz 10(a).1> erklärt.
- 3) „Next Man Out“ & „First Batsman Dismissed“-Wetten werden als ungültig gewertet, wenn einer der beiden Spieler aufgrund einer Verletzung oder aus einem anderen Grund ausscheidet, bevor das Wicket fällt oder wenn es keine weiteren Wickets gibt. Beide genannten Batsmen müssen beim Fallen des nominierten Wickets am Schlag sein, damit Wetten gültig sind.
- 4) „Most Runs“ (2-Wege & 3-Wege) Matchups erfordern, dass beide/alle Spieler das Batting Crease erreichen, während ein Ball gebowlt wird, obwohl es nicht notwendig ist, dass sie einem Ball gegenüberstehen, noch müssen die genannten Spieler zusammen geschlagen haben, andernfalls sind Wetten ungültig. Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in <Abschnitt C, Absatz 10(a).1> erklärt.
- 5) „Most Wickets“ (2-Wege & 3-Wege) Matchups erfordern, dass beide/alle Spieler mindestens 1 Ball bowlen, damit die Wetten gültig sind. Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in <Abschnitt C, Absatz 10(a).1> erklärt.
- 6) „Player Performance“-Wetten, die auf einen Spieler platziert wurden, der nicht in der Startelf steht, werden für ungültig erklärt. Die Abrechnung erfolgt nach dem folgenden Punktesystem:
 - 1 Punkt pro erzielt Run (nur Batsman);
 - 10 Punkte pro gefangenem Ball (nur Feldspieler oder Wicket-Keeper);
 - 20 Punkte pro Wicket (nur Bowler);
 - 25 Punkte pro Stumping (nur Wicket-Keeper).

Zusätzlich werden für alle Limited Overs Spiele alle Wetten als ungültig erklärt, sollte die Anzahl der Overs aus Wettergründen (oder aus anderen Gründen) von der standardmäßig geplanten Anzahl der Overs in einem Twenty 20 Spiel oder einem anderen Limited Overs Spiel reduziert werden. Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung entschieden sein und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten möglicherweise ändern, werden diese entsprechend ausgewertet.



- 7) Wetten auf „Spieler, der 5 oder mehr Wickets erzielt/Gesamtwert der Wickets/Spieler, der ein Wicket erzielt“, die auf einen Spieler platziert wurden, der nicht in der Startelf steht, werden für ungültig erklärt. Wetten sind auch ungültig, wenn der Spieler keinen Ball bowlt.

- 8) Wetten auf „Player to take make a Duck“ (Ja/Nein) erfordern, dass der Spieler die Batting Crease erreicht, während ein Ball gebowlt wird, obwohl es nicht notwendig ist, dass er einen Ball trifft.

- 9) Bei „Player to score Fastest 50/Century“-Wetten erfolgt die Abrechnung nach der geringsten Anzahl von Bällen, die zum Erreichen des Meilensteins (entweder 50 Runs oder 100 Runs) gespielt werden. Im Falle eines Unentschiedens gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in <Abschnitt C, Abs. 10(a).1> erklärt.

- 10) Bei „Race to X Runs“-Wetten müssen beide Spieler den Batting eröffnen, damit die Wetten gültig sind.

- 11) Für Wetten auf „Player's Total Runs/Player's Total 4s/Player's Total 6s“ (Over/Under) ist es erforderlich, dass der Spieler die Batting Crease erreicht, während ein Ball gebowlt wird, obwohl es nicht notwendig ist, dass er einen Ball trifft. In Fällen, in denen das Innings eines Schlagmanns durch Wetter oder schlechtes Licht beendet wird, werden alle Wetten, bei denen kein Ergebnis ermittelt wurde, für ungültig erklärt. Ein Ergebnis gilt als ermittelt, wenn ein Batsman die Run-Total-Zahl, bei der die Wette angenommen wurde, überschritten hat, entlassen wurde oder ein Innings abgeschlossen/deklariert wurde. Wenn zum Beispiel die Punktzahl eines Batsman bei 50 'Not-Out' steht, wenn ein Spiel oder Innings aufgrund von schlechtem Licht oder Regen beendet wird, werden alle Wetten auf 50,5 Runs für ungültig erklärt, es sei denn, das Spiel hat sein natürliches Ende erreicht. Allerdings werden alle Wetten auf Over 49.5 Runs als Gewinn gewertet, während Wetten auf Under 49.5 Runs als Verlust gewertet werden. Sollte ein Batsman aufgrund einer Verletzung oder aus anderen Gründen ausscheiden, wird sein Ergebnis am Ende des Innings seiner Mannschaft als Ergebnis für diese Wette gewertet. Zusätzlich werden für alle Limited Overs Spiele alle Wetten als ungültig erklärt, sollte die Anzahl der Overs aufgrund des Wetters (oder eines anderen Grundes) von der standardmäßig geplanten Anzahl der Overs in einem Twenty 20 Spiel oder einem anderen Limited Overs Spiel reduziert werden. Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten möglicherweise ändern, werden diese entsprechend ausgewertet.

- 12) Die Wette „Player to Score 50/Half Century“ (Ja/Nein) setzt voraus, dass der Spieler die Batting Crease erreicht, während ein Ball gebowlt wird, wobei es nicht notwendig ist, dass er auf einen Ball trifft. Ein Spieler erzielt 50 oder ein „Half Century“, sobald er 50 oder mehr Runs erzielt hat, unabhängig davon, ob er ein Century oder mehr erzielt. In Fällen, in denen das

Innings eines Batsman durch Wetter oder schlechtes Licht beendet wird, werden alle Wetten, bei denen kein Ergebnis ermittelt wurde, für ungültig erklärt, es sei denn, das Spiel hat ein natürliches Ende erreicht. Sollte ein Batsman aufgrund einer Verletzung oder aus anderen Gründen ausscheiden, wird sein Ergebnis am Ende des Innings seiner Mannschaft als Ergebnis für diese Wette gewertet. Sollte bei allen Limited Overs Spielen die Anzahl der Overs aufgrund von Regen (oder einer anderen Verzögerung) gegenüber den ursprünglich bei Wettannahme geplanten reduziert werden, werden alle offenen Wetten (Spieler erzielt 50 Punkte) für ungültig erklärt, vorausgesetzt, die Reduzierung beträgt mindestens 10% der geplanten Anzahl. Beträgt die Reduzierung weniger als 10 % der geplanten Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme, bleiben die Wetten gültig. Wenn ein Team-Innings 10 Overs oder weniger beträgt, dann wird jede Reduzierung der Overs die Wetten für ungültig erklären. Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel das Ergebnis solcher Wetten ändern können, werden diese entsprechend ausgewertet.

13) Die Wette „Player to Score 100/Century/200/Double Century“ (Ja/Nein) setzt voraus, dass der Spieler die Batting Crease erreicht, während ein Ball gebowlt wird, obwohl er nicht unbedingt auf einen Ball trifft. Ein Spieler erzielt 100 oder ein „Century“, wenn er 100 oder mehr Runs erzielt hat, unabhängig davon, ob er ein Double Century oder mehr erzielt hat. Ebenso erzielt ein Spieler 200 oder ein "Double Century", wenn er 200 oder mehr Runs erzielt hat. In Fällen, in denen das Innings eines Batsman durch Wetter oder schlechtes Licht beendet wird, werden alle Wetten, bei denen kein Ergebnis ermittelt wurde, für ungültig erklärt. Sollte ein Schlagmann aufgrund einer Verletzung oder aus einem anderen Grund ausscheiden, wird sein Ergebnis am Ende des Innings seiner Mannschaft als Ergebnis für diese Wette gewertet. Sollte bei allen Limited Overs Spielen die Anzahl der Overs aufgrund von Regen (oder einer anderen Verzögerung) gegenüber den ursprünglich bei Wettannahme geplanten reduziert werden, werden alle offenen Wetten (Spieler erzielt 100/200 Punkte) für ungültig erklärt, vorausgesetzt, die Reduzierung beträgt mindestens 10% der geplanten Anzahl. Beträgt die Reduzierung weniger als 10 % der geplanten Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme, bleiben die Wetten gültig. Wenn ein Team-Innings 10 Overs oder weniger beträgt, dann wird jede Reduzierung der Overs die Wetten für ungültig erklären. Sollte das Ergebnissolcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten möglicherweise ändern, werden diese entsprechend ausgewertet.

b. Begrenzte Overs Cricket

- 1) Sollte ein Match auf einen 'Reserve'-Tag übertragen werden, bleiben alle Wetten gültig, solange das Spiel innerhalb von 48 Stunden nach der ursprünglichen, geplanten Startzeit beginnt.
- 2) Match-Wetten (Head to Head) werden auf das offizielle Ergebnis ausgezahlt. Im Falle eines Unentschiedens gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in Klausel 1 der Allgemeinen Cricket-Regeln erklärt, es sei denn, eine nachfolgende Tiebreaker-Methode zur Ermittlung des Siegers wird verwendet (z. B. Super Over, Bowl-Off). In diesem Fall wird das Ergebnis nach dieser Methode ausgewertet. Sollte das Spiel als „No-Result“ erklärt werden, sind alle Wetten ungültig.
- 3) Wenn ein „Super Over“ oder ein Tie-Breaker erforderlich ist, zählen Runs, Wickets oder andere Statistiken, die im Super Over/Tie-Breaker vorkommen, nicht für einen Wettmarkt (außer dem

Spielergebnis), einschließlich Spielerwetten und Mannschaftssummen (z. B. Top Batsman/Bowler, Spielerruns, Gesamt-6er, mindestens X Wickets). Diese Regel gilt nicht für spezielle Wettangebote, die sich auf „Super Overs“ beziehen (z.B. Super Over Total Runs).

- 4) Bei „Match Handicap / Winning Margin“-Wetten hängt die Abrechnung davon ab, ob die siegreiche Mannschaft auf Platz 1 oder 2 schlägt. Wenn die Mannschaft, die als Erste oder als Zweite schlägt, gewinnt, wird das Runs-Handicap für die Abrechnung verwendet. Wenn die Mannschaft, die als Zweite schlägt, gewinnt, wird das Wickets-Handicap für die Auswertung verwendet. Alle Wetten werden für ungültig erklärt, wenn die Anzahl der Overs aufgrund der Wetterbedingungen (oder eines anderen Grundes) von der standardmäßig geplanten Anzahl der Overs in einem Twenty 20-Spiel oder einem anderen Limited Overs-Spiel reduziert wird.
- 5) Für „Highest 1st 6/15 Overs“ werden alle Wetten für ungültig erklärt, sollte die Anzahl der Overs im Spiel aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus einem anderen Grund) von der geplanten Anzahl der Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert werden (unabhängig ob Standard oder bereits reduziert). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung entschieden sein und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten ändern, werden diese entsprechend ausgewertet.
Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead Heat-Regeln, wie in Punkt 1 der Allgemeinen Cricket-Regeln erläutert.
- 6) Wetten auf „Highest 1st 6/15 X Overs“ sind ungültig, wenn Regen (oder eine andere Verzögerung) dazu führt, dass die Anzahl der Overs im Spiel gegenüber den ursprünglich geplanten zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert wird. Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel das Ergebnis solcher Wetten verändern können, so werden diese entsprechend ausgewertet.
- 7) „Highest Opening Partnership“ erfordert, dass beide Seiten ihre Eröffnungspartnerschaften vervollständigen, mit Ausnahme der Situationen, in denen ein Ergebnis bereits feststeht. Eine Eröffnungspartnerschaft gilt als begonnen, sobald der erste Ball in einem Team-Innings gebowlt wurde, und dauert bis zum Fall des ersten Wickets oder, sollte kein erstes Wicket fallen, bis zum natürlichen Ende des Innings. Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in Klausel 1 der Allgemeinen Cricket-Regeln erläutert.
Darüber hinaus werden alle Wetten (höchste Eröffnungspartnerschaft) für ungültig erklärt, wenn die Anzahl der Overs im Spiel aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus einem anderen Grund) gegenüber der geplanten Anzahl der Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert wird (unabhängig davon, ob es sich um eine Standardwette oder eine bereits reduzierte Wette handelt). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung entschieden sein und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten möglicherweise ändern, werden diese entsprechend ausgewertet.
- 8) Bei „Fall of Next Wicket“- und „Opening Partnership“-Wetten (Over/Under) werden alle Wetten, die vor der Unterbrechung platziert wurden, für ungültig erklärt, wenn einer der Schlagmänner aufgrund einer Verletzung oder aus einem anderen Grund ausscheidet, bevor das Ergebnis feststeht; Wetten, die nach dem ersten Ball der neuen Partnerschaft abgeschlossen wurden, bleiben gültig. Ein Ergebnis gilt als ermittelt, wenn die Gesamtzahl der Partnerschaften die Anzahl der Runs überschritten hat, bei der die Wette angenommen wurde. Wenn eine

Mannschaft ihr Ziel erreicht, gilt die von der schlagenden Mannschaft erreichte Gesamtzahl als Ergebnis des Marktes. Wenn eine Partnerschaft aufgrund der Wetterbedingungen unterbrochen wird, bleiben alle Wetten gültig, es sei denn, das Spiel wird nicht fortgesetzt. In diesem Fall werden alle Wetten, bei denen das Ergebnis noch nicht feststeht, für ungültig erklärt.

In Bezug auf die Over-Zahl beim Fallen des nächsten Wickets bezieht sich jede angegebene Hälfte auf die gesamte Over-Zahl und nicht auf die spezifischen Bälle, die in jedem Over gebowlt wurden (z.B. Over/Under 5,5 bezieht sich entweder auf 'jede Delivery im Over 5 & früher' oder 'jede Delivery im Over 6 & später').

Außerdem werden alle (F.O.W.)-Wetten für ungültig erklärt, wenn die Anzahl der Overs im Spiel aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus einem anderen Grund) gegenüber der geplanten Anzahl der Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert wird (unabhängig ob standardmäßig oder bereits reduziert). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten ändern, werden diese entsprechend ausgewertet.

- 9) Bei Wetten auf „Total Runs - Innings X" (Over/Under) (z.B. Total Team Runs) werden alle Wetten für ungültig erklärt, wenn die Anzahl der Overs im Spiel aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus anderen Gründen) gegenüber der geplanten Anzahl der Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert wird (unabhängig ob standardmäßig oder bereits reduziert). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung entschieden sein und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten möglicherweise ändern, werden diese entsprechend ausgewertet. Zur Vermeidung von Zweifeln: Alle Wetten, die nach der Reduzierung der Anzahl der Overs abgeschlossen wurden, bleiben gültig, es sei denn, es erfolgt eine weitere Reduzierung.
- 10) Bei Wetten auf „Total Runs - Innings X, Overs X-X" (Over/Under) (z. B. Total Runs - Home Team, Overs 1-15) werden alle Wetten für ungültig erklärt, sollte die Anzahl der Overs aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus einem anderen Grund) gegenüber der geplanten Anzahl der Overs im Spiel zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert werden (unabhängig ob Standardanzahl oder bereits reduziert). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung entschieden worden sein und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten ändern, werden diese entsprechend ausgewertet. Zur Vermeidung von Zweifeln: Alle Wetten, die nach der Reduzierung der Anzahl der Overs abgeschlossen wurden, bleiben gültig, es sei denn, es erfolgt eine weitere Reduzierung.
- 11) Bei Wetten auf „Total 4s/6s/Boundaries/Wickets" (Over/Under) werden alle Wetten als ungültig erklärt, sollte die Anzahl der Overs aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus einem anderen Grundes) von der geplanten Anzahl der Overs im Spiel zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert werden (unabhängig ob standardmäßig oder bereits reduziert). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel das Ergebnis solcher Wetten ändern, so werden diese entsprechend ausgewertet.

Leg-Bye und Byes, die die Begrenzung erreichen/überqueren, zählen nicht für die Gesamtzahl der 4s/6s. Es zählen Overthrows, die dem Batsman zugesprochen werden. Wides, die die Begrenzung erreichen, werden nicht gezählt. No-Balls, die mit dem Schläger die Begrenzung erreichen und dem Batsman zugesprochen werden, werden gezählt.

- 12) Bei Wetten auf „Most Fours/Sixes/Wides/Run-outs/Boundaries/Ducks/Extras" gilt: Sollte Regen (oder eine andere Verzögerung) dazu führen, dass die Anzahl der Overs gegenüber den ursprünglich geplanten Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert wird, werden alle offenen Wetten (Most 'X') für ungültig erklärt, vorausgesetzt, die Reduzierung beträgt 10 % oder mehr der geplanten Overs. Beträgt die Reduzierung weniger als 10 % der geplanten Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme, bleiben die Wetten gültig. Wenn ein Team-Innings 10 Overs oder weniger beträgt, dann wird jede Reduktion der Overs für ungültig erklärt (die meisten 'x') Wetten. Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung entschieden sein und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten ändern, werden diese entsprechend ausgewertet. Leg-Bye und Byes, die die Begrenzung erreichen/überqueren, zählen nicht für die Gesamtzahl der 4s/6s.
Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in Klausel 1 der Allgemeinen Cricket-Regeln erklärt.
- 13) Bei Wetten auf „Total Wides/Run-outs/Ducks/Extras/Stumpings" (Over/Under) werden alle Wetten als ungültig erklärt, sollte die Anzahl der Overs aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus anderen Gründen) von der geplanten Anzahl der Overs im Spiel zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert werden (unabhängig ob standardmäßig oder bereits reduziert). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten ändern, werden diese entsprechend ausgewertet. Bei Wides und Extras werden die durch Wides erzielten Runs und nicht nur die Anzahl der geworfenen Wides in die Auswertung einbezogen.
- 14) Bei „Highest Individual Score" werden alle Wetten als ungültig erklärt, sollte die Anzahl der Overs im Spiel aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus anderen Gründen) von der standardmäßig geplanten Anzahl der Overs in einem Twenty 20 Spiel oder einem anderen Limited Overs Spiel reduziert werden. Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen, werden diese entsprechend ausgewertet.
- 15) Sollte bei Wetten auf „Team of Top Run Scorer" die Anzahl der Overs aufgrund wegen Regen (oder einer anderen Verzögerung) gegenüber der ursprünglich bei Wettannahme geplanten Anzahl reduziert werden, werden alle offenen Wetten (Team of Top Run Scorer) für ungültig erklärt, vorausgesetzt, die Reduzierung beträgt 10 % oder mehr der geplanten Anzahl. Beträgt die Reduzierung weniger als 10 % der geplanten Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme, bleiben die Wetten gültig. Wenn ein Team-Innings 10 Overs oder weniger beträgt, dann wird jede Reduzierung der Overs die Wetten für ungültig erklären. Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten ändern, werden diese entsprechend ausgewertet. Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in Klausel 1 der Allgemeinen Cricket-Regeln erklärt.
- 16) Bei Wetten auf "Fifty/Century in Match" (Ja/Nein) werden alle offenen (Fifty/Century in Match)-Wetten für ungültig erklärt, wenn die Anzahl der Overs aufgrund von Regen (oder einer anderen Verzögerung) gegenüber den ursprünglich geplanten Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert wird, vorausgesetzt, die Reduzierung beträgt 10 % oder mehr der geplanten Overs. Beträgt die Reduzierung weniger als 10 % der geplanten Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme, bleiben die Wetten gültig. Wenn ein Team-Innings 10 Overs oder weniger beträgt, dann wird jede Reduktion der Overs Wetten für ungültig erklären (Fifty/Century in

Match). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten möglicherweise ändern, werden diese entsprechend ausgewertet.

- 17) Bei "Highest Total Runs in an Over/Maximum Runs in an Over" (Over/Under) werden Wetten auf die größte Anzahl an Runs (einschließlich Extras) ausgewertet, die in einem beliebigen Over eines der beiden Innings im Spiel erzielt werden.
Alle Wetten werden für ungültig erklärt, wenn die Anzahl der Overs aufgrund der Wetterbedingungen (oder aus einem anderen Grund) gegenüber der geplanten Anzahl der Overs zum Zeitpunkt der Wettannahme reduziert wird (unabhängig ob standardmäßig oder bereits reduziert). Sollte das Ergebnis solcher Angebote bereits vor der Unterbrechung feststehen und kein weiteres Spiel würde das Ergebnis solcher Wetten ändern, werden diese entsprechend ausgewertet.

d. Testmatches/Erstklassige Matches / 3-, 4- oder 5-Tage-Matches

- 1) Wird ein Match offiziell abgebrochen (z.B. aufgrund von gefährlichen Spielfeldbedingungen), sind alle noch nicht entschiedenen Wetten auf das Match ungültig.
- 2) Bei „Match Odds“-Wetten in Test-/Erstklassigen Matches/3, 4- oder 5-Tage-Spielen werden im Falle eines Unentschiedens (wenn beide Mannschaften jeweils zwei Innings beendet haben und den gleichen Punktestand aufweisen) Wetten auf „Match Odds“ ungültig und die Einsätze werden zurückerstattet.
- 3) Bei „Draw No Bet“-Wetten sind im Falle eines Unentschiedens oder Gleichstands Wetten ungültig und werden daher zurückerstattet.
- 4) Bei "Double Chance"-Wetten sind im Falle eines Unentschiedens Wetten ungültig und werden daher zurückerstattet.
- 5) Bei „Most Points“-Wetten werden die Angebote danach ausgewertet, wer die meisten Punkte für das Spiel erzielt hat (z.B. Sheffield Shield). Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead-Heat-Regeln wie in <Abschnitt C, Abs. 10(a).1> erklärt.
- 6) Wetten auf „Highest Opening Partnership“erfordern, dass beide Seiten ihre Eröffnungspartnerschaften vervollständigen, mit Ausnahme der Situationen, in denen ein Ergebnis bereits feststeht. Wenn nicht anders angegeben, bezieht sich die höchste Eröffnungspartnerschaft nur auf die ersten Innings jeder Mannschaft. Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead-Heat-Regeln wie in <Abschnitt C, Absatz 10(a).1> erklärt.
- 7) Bei Wetten auf „Fall of Next Wicket“ & "Opening Partnership" (Over/Under) werden alle Wetten für ungültig erklärt, wenn einer der Schlagmänner aufgrund einer Verletzung oder aus einem anderen Grund ausscheidet, bevor ein Ergebnis ermittelt wurde. Ein Ergebnis gilt als ermittelt, wenn die gesamten Innings die gesamten Runs überschritten hat, bei der die Wette angenommen wurde. Wenn eine Mannschaft ihr Ziel deklariert oder erreicht, gilt die Summe, die die schlagende Mannschaft erreicht hat, als Ergebnis des Marktes. Wenn eine Partnerschaft aufgrund der Wetterbedingungen unterbrochen wird, bleiben alle Wetten gültig, es sei denn, das Spiel wird nicht fortgesetzt. In diesem Fall werden alle Wetten, bei denen das Ergebnis noch nicht feststeht, für ungültig erklärt. Extras und Strafruns, die vor dem Fall des Wickets oder während der Partnerschaft vergeben werden, werden gemäß der Match-Scorecard gezählt.

In Bezug auf die Over-Zahl beim Fall des nächsten Wickets bezieht sich jede angegebene Hälfte auf die gesamte Over-Zahl und nicht auf die spezifischen Bälle, die in jedem Over gebowlt wurden (z. B. bezieht sich Over/Under 5,5 entweder auf 'jede Lieferung in Over 5 & früher' oder 'jede Lieferung in Over 6 & später').

- 8) Bei Wetten auf „Total Runs - Innings X" (Over/Under) (z.B. Total Team runs) sind alle Wetten ungültig, wenn 50 Overs nicht gebowlt werden, es sei denn, ein Innings hat sein natürliches Ende erreicht oder wird erklärt. Wenn ein Innings zu irgendeinem Zeitpunkt erklärt wird, werden Wetten auf die Gesamtzahl der Erklärungen ausgewertet. Extras und Strafruns, die während des Innings gemäß der Match-Scorecard vergeben werden, werden gezählt.
- 9) Bei „Session Runs"-Wetten müssen 20 Overs in einer Session gebowlt werden, damit Wetten gültig sind. Wetten werden auf die Gesamtzahl der Runs in der Session ausgewertet, unabhängig davon, welche Mannschaft die Runs erzielt. Extras und Strafruns, die während der Session gemäß der Match-Scorecard vergeben werden, werden gezählt.
- 10) Bei „Session Wickets"-Wetten müssen 20 Overs in einer Session gebowlt werden, damit Wetten gültig sind. Wetten werden nach der Gesamtzahl der in der Session verlorenen Wickets ausgewertet, unabhängig davon, welches Team sie verliert.
- 11) Für alle Wetten, die „Session" beinhalten, gilt die folgende Definition jeder Session für Tagesspiele.

- Tag X, Session 1 (Spielbeginn bis zur Einnahme des Mittagessens)
- Tag X, Session 2 (Mittagessen bis zur Einnahme des Tees)
- Tag X, Session 3 (Tee bis Stumps/Schluss des Spiels für den Tag)

Die folgende Definition der einzelnen Sessions gilt für Tag/Nacht-Spiele.

- Tag X, Session 1 (Spielbeginn bis zur Einnahme des Tees)
- Tag X, Session 2 (Tee bis zur Einnahme des Abendessens)
- Tag X, Session 3 (Abendessen bis Stumps/Ende des Spiels für den Tag)

- 12) Bei Wetten auf „Test Match Finish“, wenn ein Spiel unentschieden endet, wird der Sieger als „Tag 5, Session 3" gewertet. Wenn ein Spiel offiziell abgebrochen wird (z. B. aufgrund gefährlicher Platzverhältnisse), sind alle Wetten ungültig.
- 13) Bei Wetten auf „Team to Lead after First Innings" müssen beide Teams ein Bowling Out haben oder ihr erstes Innings beenden, damit Wetten gültig sind. Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead Heat-Regeln wie in <Abschnitt C, Absatz 10(a).1> erklärt.
- 14) Bei „First Innings Century"-Angeboten müssen 50 Overs gebowlt werden, es sei denn, ein Ergebnis steht bereits fest oder das Innings hat seinen natürlichen Abschluss erreicht (einschließlich deklarerter Innings).
- 15) Bei „Fifty/Century/Double Century im Match" in Wetten auf Test- oder Erstklassige Matches werden die Wetten in unentschiedenen Matches ungültig, in denen die Anzahl geworfener Overs unter 200 liegt, außer das Ergebnis ist bereits bestimmt worden.
- 16) Bei „Fifty/Century/Double Century im Match" bei den 1. Innings zu Hause oder auswärts eines Test- oder First-Class-Matches werden die Wetten als ungültig erklärt, wenn das Innings seinen natürlichen Abschluss (einschließlich „declared Innings") nicht erreicht oder bereits ein Ergebnis bestimmt wurde.
- 17) Bei „Fifty/Century/Double Century im Match" in jedem 1. Innings eines Test- oder First-Class-Matches, werden Wetten als ungültig erklärt, wenn nicht beide Innings ihren natürlichen Abschluss (einschließlich „declared Innings") erreichen oder bereits ein Ergebnis bestimmt wurde.

- 18) Bei "Fifty/Century/Double Century im Match" beim 2. Innings eines Test- oder First-Class-Matches zu Hause oder auswärts werden die Wetten als ungültig erklärt, wenn die Anzahl gebowlater Overs für das Innings unter 50 liegt, außer es wurde bereits ein Ergebnis bestimmt.
- 19) „Team of Top Run Scorer“-Wetten werden auf den Top-Run-Scorer des 1. oder 2. Innings einer der beiden Mannschaften ausgewertet, d. h. auf die Mannschaft mit dem höchsten individuellen Run-Scorer im Spiel, unabhängig vom Gesamtergebnis des Spiels. Wetten sind bei unentschiedenen Spielen ungültig, wenn die Anzahl der gebowlten Overs weniger als 200 beträgt. Im Falle eines Unentschiedens, wenn kein Unentschieden-Preis angeboten wurde, gelten die Dead-Heat-Regeln, wie in <Abschnitt C, Absatz 10(a).1> erklärt.

e. Serien-/Turnierwetten

- 1) Sollten Wetten ohne Unentschieden für eine "Seriengewinner"-Wette angeboten werden und die Serie endet unentschieden, werden alle Wetten für ungültig erklärt, es sei denn, es wurde eine Dead-Heat-Regel festgelegt (wie in <Abschnitt C, Abs. 10(a).1> erklärt).
- 2) Wird ein Turnier nicht beendet, aber einer oder mehrere Gewinner vom Zuständigen Verband benannt, werden die Wetten auf den/die Gewinner wie angegeben ausgezahlt. Dead-Heat-Regel, wie in <Abschnitt C, Abs. 10(a).1> erklärt, könnte Anwendung finden. Wird kein Gewinner benannt, werden alle Wetten als nichtig ausgewertet.
- 3) Alle Turnierwetten, einschließlich Finalsple/Playoffs, sofern es nicht anderes angegeben wurde.
- 4) Bei Wetten auf „Series Score“ (Correcet Series Score), wenn aus irgendeinem Grund die Anzahl an Matches in einer Serie geändert wird und nicht die im Wettangebot vorgesehene Anzahl reflektiert, dann werden alle Wetten für nichtig erklärt.
- 5) Bei Wetten auf „Top Series Run Scorer/Wicket Taker" & „Top Tournament Batsman/Bowler“, bei denen es zu einem Unentschieden kommen, findet die „Dead-Heat“-Regel Anwendung, wie in <Abschnitt C, Abs. 10(a).1> erklärt. Für nicht teilnehmende Spieler werden keine Rückerstattungen ausgezahlt. Mindestens ein Spiel muss im Turnier/der Serie beendet werden, damit die Wetten stehen.
- 6) Wetten, die sich auf die Leistung eines bestimmten Spielers/Teams in einer Serie/Turnier beziehen, werden keine durch Freundschaftsspiele erhobenen Statistiken berücksichtigen.
- 7) Bei „Series Handicap“-Wetten werden alle Wetten auf das „Series Score“-Ergebnis ausgewertet, nicht auf die in der Serie erzielten Runs. Wenn sich aus irgendeinem Grund die Anzahl der Spiele in einer Serie ändert, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
- 8) Bei Wetten auf „To Win a Test in Series" & „Total Test Wins/Draws", wenn sich aus irgendeinem Grund die Anzahl der Spiele in einer Serie ändert, werden alle Wetten für ungültig erklärt, mit Ausnahme der Situationen, in denen ein Ergebnis bereits feststeht.

11. Curling

- 1) Wenn nicht anders angegeben basiert die Abrechnung zu Curling-Wetten auf dem Ergebnis nach eventuellen zusätzlichen Innings.

12. Radrennen (Bahn und Straße)

- 1) Die Abrechnung der Gebote basiert darauf, dass der Fahrer/das Team den höchsten Rang am Ende der Etappe/des Rennens erreicht.
- 2) Der entscheidende Faktor für die Wettabrechnung ist der höchste Rang im jeweiligen Event, der vom offiziellen Verband zum Zeitpunkt der Podiumspräsentation bekannt gegeben wird. Dabei werden nachfolgende Disqualifikationen, Änderungen des offiziellen Ergebnisses usw. nicht berücksichtigt.
- 3) Alle „Head-to-Head“- und „Mehr als/Weniger als“-Wetten zur Leistung eines oder mehrerer Fahrer während eines Event/einer Etappe sind gültig, wenn alle aufgelisteten Fahrer das entsprechende Event/die entsprechende Etappe starten und mindestens einer der Fahrer dieses Event/diese Etappe abschließt.
- 4) Wetten zum Ergebnis nach dem Abschluss des Event erfordern, dass das jeweilige Event vollständig (d. h. alle zuvor festgelegten Etappen) abgeschlossen wird. Ansonsten werden alle Wetten für ungültig erklärt, falls das Ergebnis nicht bereits bestimmt wurde. Falls die volle Anzahl Etappen für ein Event noch nicht abgeschlossen ist oder wenn die Veranstalter entscheiden, das Ergebnis bestimmter Etappen aus der Berechnung des offiziellen Ergebnisses herauszunehmen, werden die Wetten als gültig betrachtet, vorausgesetzt, dass die Anzahl ausgeschlossener Etappen 25 % der vorher festgelegten Anzahl Etappen (ohne Prolog) zu Beginn des Wettbewerbs nicht übersteigt.
- 5) Alle Wetten werden als gültig erklärt, vorausgesetzt dass das Event oder die entsprechende Etappe, auf die sich die Wette bezieht, innerhalb des gleichen Jahres absolviert wird, wenn keine anderen Vereinbarungen getroffen wurden.
- 6) Wetten auf Leistungen in einer bestimmten Etappe stehen ungeachtet jeglicher Routenänderungen, die die Veranstalter vielleicht als passend erachten und die während der Etappe Anwendung finden. Ausgenommen, eine Etappe besitzt bestimmte Merkmale besitzt (z. B. eine Bergetappe) und wird von den Veranstaltern vor Beginn der Etappe in eine Etappe verändert, die andere vorherrschende Merkmale besitzt (z. B. Zeitfahren oder Flachetappe). In diesem Fall werden Wetten, die vor Ankündigung der Änderung im Etappenkonzept platziert wurden, für ungültig erklärt.
- 7) Wenn nicht anders festgelegt, werden Wettangebote auf die Team-/Fahrerleistung für ein bestimmtes Event (z. B. gesamte Etappengewinne durch Team/Fahrer X bei Tour Y) oder Head-to-Head- Wettangebote, die zwei Fahrer-/Teamleistungen bei bestimmten Events umfassen, nicht mit abgerechnet. Dabei handelt es sich um Prolog und Teamzeitfahren.

13. Cyclo Cross

- 1) Geschäftsbedingungen für Radrennen gelten, wenn zutreffend.

14. Fußball

- 1) Erster/Nächster Torschütze – Die Wette bezieht sich auf einen bestimmten Spieler als Schützen des aufgelisteten Tores innerhalb eines zutreffenden Zeitrahmens oder Events (z. B. “erstes Tor im Spiel” oder “erstes Tor in der 2. Hälfte”) oder als erster Torschütze für sein Team (z. B. erster Torschütze – Team X”). Die Einsätze für Spieler, die nicht am Match teilnehmen oder erst aufs Spielfeld kommen, nachdem das Tor erzielt wurde, auf das sich die Wette bezieht, werden zurückerstattet. Eigentore zählen für die Abrechnung dieses Gebots nicht. Sollte das Tor, auf das sich die Wette bezieht, als Eigentor angesehen werden, wird der nächste Spieler, der ein Tor erzielt, das kein Eigentor ist und mit den Parametern des Wettangebots übereinstimmt, als Gewinner angesehen. Falls keine Tore (oder keine weiteren Tore, je nach Fall) erzielt werden, die keine Eigentore sind und die verbleibenden Wettangebotsparameter erfüllen, werden alle Wetten als verloren betrachtet, es sei denn, eine anwendbare Option wurde innerhalb des Angebots aufgeführt.
- 2) Letzter Torschütze – Die Wette bezieht sich auf einen bestimmten Spieler als Schützen des letzten Tors innerhalb eines bestimmten Zeitraums des Events (z. B. “letztes Tor im Spiel” oder “letztes Tor in der 1. Hälfte”) oder der letzte Torschütze für sein Team (z. B. letzter Torschütze – Team X).” Die Einsätze werden nur bei Spielern zurückerstattet, die überhaupt nicht am Spiel teilnehmen. Unter allen anderen Umständen bleiben die Wetten gültig, ungeachtet des Einwechsels/Auswechsels eines Spielers. Eigentore zählen für die Abrechnung dieses Gebots nicht. Sollte das Tor, auf das sich die Wette bezieht, als Eigentor anzusehen sein, wird der vorherige Spieler, der ein Tor erzielt, das kein Eigentor ist und mit den Wettangebotsparametern übereinstimmt, als Gewinnergebnis angesehen. Falls keine Tore (oder keine vorherigen Tore, je nach Fall) erzielt werden, bei denen es sich nicht um Eigentore handelt und die die verbliebenen Wettangebotsparameter erfüllen, werden alle Wetten als verloren angesehen.
- 3) “Scorecast” und “Matchcast” sind Wettangebote, bei denen es möglich ist, gleichzeitig auf ein bestimmtes Vorkommnis zu setzen (z. B. erster Torschütze) zusammen mit einem weiteren aus dem gleichen entsprechenden Event (z. B. korrekte Torzahl im Match oder Match-Ergebnis). Sollte sich die Wette auf den ersten oder letzten Torschützen beziehen, finden die Bedingungen und Konditionen unter **<Abschnitt C, Absatz 14.1>** und **<Abschnitt C, Absatz 14.2>** Anwendung. Einsätze werden für Spieler zurückerstattet, die nicht am Spiel teilnehmen. In allen anderen Fällen bleiben die Wetten gültig, ungeachtet der Zeit des Einwechsels/Auswechsels des Spielers. Eigentore zählen für die Abrechnung dieses Angebots nicht.
- 4) Sofern nicht anders angegeben oder in Verbindung mit dem Wettangebot genannt, sind alle Wetten, die vor Spielbeginn darauf platziert werden, ob ein bestimmter Spieler eine beliebige Anzahl von Toren erzielt, nur dann gültig, wenn der/die aufgelistete(n) Spieler von Beginn des Spiels an spielen. Wetten ähnlicher Art, die nach dem Beginn des jeweiligen Spiels platziert werden, werden als ungültig gewertet, wenn der/die aufgelistete(n) Spieler aus irgendeinem Grund nach der Wettannahme nicht mehr am Spiel teilnehmen. Eigentore zählen niemals als ein für einen ausgewählten Spieler erzielt Tor
- 5) Bei allen Wetten, die sich auf gelbe/rote Karten, Booking points usw. beziehen, gelten für die Abrechnung nur Karten, die Spielern gezeigt werden, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befinden. Karten, Disziplinarmaßnahmen, Aussetzungen, die gegen eine andere Person verhängt wurden, die zum Zeitpunkt der Sanktion nicht aktiv auf dem Spielfeld spielt oder spielen sollte, sowie Disziplinarmaßnahmen, die nach dem offiziellen Ende des Spiels verhängt wurden, werden nicht berücksichtigt.
- 6) Sofern nicht anders angegeben oder in Verbindung mit dem Wettangebot genannt, erfordern – zu ihrer Gültigkeit - alle disziplinarbezogenen Wetten, die vor Spielbeginn platziert werden und sich auf Einzelpersonen beziehen (z.B. gelbe Karte, rote Karte, Anzahl der Fouls), dass der/die



aufgelistete(n) Spieler ab Spielbeginn spielen. Wetten ähnlicher Art, die nach dem Beginn des betreffenden Spiels platziert werden, werden als ungültig gewertet, wenn der/die aufgelistete(n) Spieler aus irgendeinem Grund nach der Wettannahme nicht mehr am Spiel teilnehmen.

- 7) "Booking Points" werden gemäß der folgenden Regeln berechnet: Gelbe Karte = 10 Punkte, Rote Karte = 25 Punkte. Die maximale Punktzahl für einen Spieler beträgt 35.
- 8) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X erzielten Tore) oder die Leistungen von 2 einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Tore erzielen), erfordern, dass alle aufgeführten Personen ab Spielbeginn spielen, damit die Wetten gültig sind.
- 9) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler beziehen (Beispiel: Summe der von Spieler X während der Weltmeisterschaft erzielten Tore) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Tore während der Liga schießen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler nach Wettannahme an mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel aktiv teilnehmen müssen, damit Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler innerhalb des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele potenziell reduziert (Beispiel: Verletzung/Transfer/Tauschgeschäfte) und somit die Wetten auch nur theoretisch zugunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne an den aktuellen Stand der Wette angepasst zu werden, werden für ungültig erklärt.
- 10) Alle Wetten, die sich auf angesammelte Wettbewerbsgesamtergebnisse beziehen (z. B. Tore, Ecken, Karten, Strafen usw.), werden auf der Grundlage der offiziellen Statistiken des zuständigen Verbandes abgerechnet. Wenn nicht anders angegeben, beinhalten die kumulativen Mengen dieser Wetten auch eventuelle Verlängerungen aber kein Elfmeterschießen.
- 11) Wenn nicht spezifisch angegeben, basieren alle Wetten zur Anzahl/Auswahl von Trophäen eines gewinnenden Teams einer Saison auf der Leistung des Teams in den folgenden Wettbewerben: Heimlichen, das Äquivalent des entsprechenden FA Cups und Ligacups sowie die Champions League und Europaliga. Andere Trophäen (z. B. einheimischer oder europäischer Super Cup, World Club Cup) werden nicht berücksichtigt.
- 12) Das „Domestic Double“ ist der Sieg eines Teams im Äquivalent der jeweiligen einheimischen Liga und des FA Cups.
- 13) Zu Abrechnungszwecken werden Wetten, die sich auf die Anzahl der vom Schiedsrichter gegebenen Karten beziehen, wie folgt gezählt:"
 - Gelbe Karte = 1
 - Rote Karte = 2
 - Eine Gelbe und eine Rote = 3
 - Zwei Gelbe und eine Rote = 3

- Gelbe Karte = 1
- Rote Karte = 2
- Eine Gelbe und eine Rote = 3
- Zwei Gelbe und eine Rote = 3

Die maximale Kartenanzahl pro Spieler ist 3. Es werden nur Karten berücksichtigt, die Spielern gezeigt werden, die gemäß C.14.5 spielberechtigt sind.

- 14) Wetten darauf, ob ein bestimmter Spieler/bestimmte Spieler es schaffen, aus bestimmten Bereichen des Spielfelds ein Tore zu erzielen (z. B. von außerhalb des Strafraums) werden basierend auf der Position des Balles abgerechnet, in der er sich befand, als der Schuss vom Spieler ausgeführt wurde, ganz gleich, welche weiteren Ablenkungen die Flugbahn des Balles nach dem initialen Schuss erfährt. Zur Verdeutlichung: Es ist so zu verstehen, dass die Linien, die den Strafraum umgeben als innerer Teil dieses Bereichs des Spielfelds angesehen werden.

Sollte ein Schuss also ausgeführt werden, während der Ball über der Linie schwebt oder diese besagten Linien ganz oder teilweise berührt, dann wird der Schuss nicht als von außerhalb des Strafraums angesehen.

- 15) Wetten, bei denen ein einzelner Spieler die Querlatte, den Torpfosten oder einen anderen Teil des Rahmens trifft, der den Torraum darstellt, werden nur gesetzt, wenn solch ein Spielzug ausgeführt wurde, falls der Schuss nicht direkt in einem Hit resultiert, der direkt zuerkannt wurde, nachdem der Ball einen Teil des Torrahmens berührt. Bei der Auszahlung werden nur Schüsse auf den Torrahmen berücksichtigt, die von den Gegnern der gelisteten Spielermannschaft abgewehrt werden. Sollte ein Spieler einen Schuss abgeben, der den Pfosten trifft, den seine Mannschaft verteidigt, wird dies als ein nicht ausgeführter Spielzug betrachtet.
- 16) Während bestimmter Events könnte RULEO entscheiden für Wetten eine reduzierte Auswahl an Teilnehmern anzubieten (z. B. jeder ungelistete Spieler von Team X) oder ein einzelner Teilnehmer kann das gesamte Team repräsentieren (z. B. jeder Spieler von Team X). In beiden Fällen werden zum Zwecke der Abrechnung alle ungelisteten Teammitglieder als Startelf angesehen (und so abgerechnet), einschließlich Ersatzspieler, ganz gleich ob sie am Spiel teilnehmen oder nicht.
- 17) Wetten auf die Leistung von Spielern, die das Match auf der Bank beginnen, werden als ungültig angesehen, wenn der Spieler entweder in der Startelf gelistet ist oder überhaupt nicht am Match teilnimmt.
- 18) Bei Angeboten wie Nächster Torschütze, Nächster mit einer Karte bestrafte Spieler, Nächste Vorlage oder Mann des Spiels werden die Einsätze zurückerstattet, falls der ausgewählte Spieler nicht am Spiel teilnehmen sollte oder keine Möglichkeit hatte, diese Leistung innerhalb des angegebenen Zeitrahmens zu vollbringen.
- 19) Wetten auf „Nächste Vorlage“ für einen einzelnen Hit werden als ungültig gewertet, wenn der leitende Verband den entsprechenden Hit als ohne Vorlage erklärt, wenn der entsprechende Hit ein Eigentor ist und/oder keine weiteren Hit im Spiel während des spezifischen Zeitrahmens erzielt werden.
- 20) Wetten, die sich auf die Ausführung und/oder das Ergebnis von Elfmietern beziehen, werden entsprechend dem Ergebnis auf dem Spielfeld gemäß den Regeln für das jeweilige Szenario ausgewertet und behalten im Falle von Elfmeterschießen ihre Gültigkeit, unabhängig davon, welches Format der zuständige Verband während des Elfmeterschießens verwendet. Wetten sind gültig, wenn der Elfmeter wiederholt werden muss und werden mit dem Ergebnis des wiederholten Elfmeters abgerechnet.

Als allgemeines Prinzip basiert die Abrechnung auf dem Konzept, dass, sofern der Strafstoß nicht zu einem Tor führt (und entsprechend abgerechnet wird), die erste Person/der erste Gegenstand/Ort (wie zutreffend), die/den der Ball nach dem Anstoß berührt, als das siegreiche Ergebnis angesehen wird, ungeachtet aller anderen Personen/Gegenstände, die der Ball auf seiner anschließenden Richtung nach einer vorherigen – eventuellen - Ablenkung trifft. Die folgenden Beispiele werden als allgemeine Richtlinie für die Abrechnung ausgegeben:

„Tor“ wäre das siegreiche Ergebnis im Falle der folgenden Elfmeterszenarien:

- Jeder Strafstoß, der als Tor endet, ohne dass er abgefälscht wurde;
- Torwart berührt den Strafstoß, aber der Ball endet als Tor;
- Strafstoß berührt das Holz, bevor er im Tor landet.



„Retten" wäre das siegreiche Ergebnis bei den folgenden verschossenen Elfmeterszenarien:

- Der Torwart lenkt den Strafstoß außerhalb des Torrahmens ab;
- Der Torwart lenkt den Strafstoß an den Pfosten/an die Latte ab.

„Holz" wäre das siegreiche Ergebnis im Falle der folgenden verschossenen Elfmeterszenarien:

- 1) Strafstoß trifft das Gebälk, bevor er vom Torhüter berührt/gerettet wird;
- 2) Der Strafstoß trifft das Gebälk und der Ball geht außerhalb des Torrahmens.

"Jeder andere Fehlschuss" wäre das Siegerergebnis im Falle eines Strafstoßes, der ohne Ablenkung durch den Torwart oder das Gebälk außerhalb des Torrahmens landet:

Die Ausnahme der oben beschriebenen Szenarien wären Fälle von Strafstoßen, bei denen der Ball das Holz trifft, vom Torhüter abprallt und im Tor landet; solch ein Strafstoß würde als ausgeführt angesehen, wenn die beschriebene Situation während irgendeinem Teil des Spiels auftritt, die kein Elfmeterschießen darstellt, der Elfmeterschütze den Strafstoß verschossen hat und das „Treffen des Holzes“ wäre das Siegerergebnis.

- 21) Jede andere Entscheidung, die vom Videoassistenten (VAR) getroffen wird, die mit der Originalentscheidung der Offiziellen auf dem Spielfeld (einschließlich Nicht-Entscheidungen wie die Erlaubnis, das Spiel vor der Überprüfung des Videos fortzusetzen) nicht übereinstimmt, was folglich den verstandenen Status des Spiels zum Zeitpunkt der Wettplatzierung ändert, wirkt sich auf alle Wetten im Zeitrahmen zwischen dem aktuellen Auftreten des originalen Ereignisses und der endgültigen Entscheidung des Schiedsrichters bezüglich dieses Ereignisses, das für ungültig gehalten wird, aus, sofern die angebotenen Wetteinsätze für das spezifische Wettangebot von der Benutzung des Videobeweises unberührt bleiben oder bereits den Wetteinsätzen zum Zeitpunkt der Wettannahme hinzugezählt wurden. Das Setzen auf alle anderen nicht dazugehörigen Wettangebote, einschließlich jene, die von irgendeinem Spiel zwischen dem Zeitpunkt des originalen Ereignisses und der Entscheidung, die der Überprüfung des Videobeweises folgt, festgesetzt wurden, die von der Videobeweisentscheidung nicht beeinflusst/geändert wurden, werden stehen.

Zu Ergebniszwecken müssen die Videobeweisüberprüfungen so betrachtet werden, als wären sie zum Zeitpunkt des originalen Ereignisses geschehen, für den der Videobeweis eventuell benutzt wird, selbst wenn das Spiel nicht umgehend unterbrochen wurde. <Der Bediener> behält sich in Übereinstimmung mit <Abschnitt A, Absatz 6.2> das Recht vor, alle zuvor gesetzten Wettangebote zurückzusetzen, bei denen das Setzen durch die Befolgung der endgültigen Schiedsrichterentscheidung falsch wird, vorausgesetzt, dass die besagte Entscheidung vor dem Schluss des Spiels und/oder dem gelisteten Zeitrahmen gefasst und kommuniziert wird.

Um jegliche Zweifel zu vermeiden, wird <the Operator> den Videobeweis als benutzt betrachten, falls dies aus den Schiedsrichtergesten (z. B. Handbewegungen, Anhalten des Spiels, um den Vorfall selbst zu prüfen) hervorgeht, und/oder die Nutzung des Videobeweises vom Spielbericht, der vom offiziellen Verband herausgegeben wird, bestätigt wird. In Fällen, in denen es unklar ist, ob der Videobeweis aufgrund fehlenden Fernsehmaterialmaterials und/oder widersprüchlicher Berichte benutzt wurde, wird <the Operator> die Wetten, basierend auf den Informationen der Materialanbieter und allgemein anerkannter Online-Quellen auf der Basis von Unparteilichkeit setzen.

- 22) Zu Zahlungszwecken werden Märkte, die sich auf die Mannschaft beziehen, die auf der nächsten Karte (Buchung) und/oder "Gesamtkarten" gezeigt werden, immer eine Rote Karte als 2 Fälle einer Karte, die gezeigt wird, berücksichtigen und werden entsprechend bezahlt. Die folgenden Beispiele gelten als Richtlinie:
- Die erste in einem Spiel gezeigte Karte ist eine direkte Rote Karte. Die Mannschaft, die die Karte erhält, wird als die Gewinnauswahl für die Angebote Karten #1 und #2 gesetzt;
 - Die erste in einem Spiel gezeigte Karte ist eine Gelbe Karte gefolgt von einer direkten Roten Karte für den selben Spieler ohne eine zweite gelbe Karte, die gezeigt wird. Die Mannschaft, die die Karten erhält, wird als die Gewinnauswahl für die Angebote Karten #1, #2 und #3 gesetzt;
 - Die erste in einem Spiel gezeigte Karte ist eine Gelbe Karte gefolgt von einer zweiten Gelbe Karte mit der anschließenden Roten Karte für den selben Spieler. Die Mannschaft, die die Karten erhält, wird als die Gewinnauswahl für die Angebote Karten #1, #2 und #3 gesetzt.
- 23) Märkte, die sich darauf beziehen, welcher spezifische Spieler als nächster verwahrt wird oder eine Karte erhält, müssen in der Reihenfolge der Fälle verstanden und gesetzt werden, in welcher jeder einzelne Spieler verwahrt oder vom Schiedsrichter vom Platz gestellt wird. Der vom Schiedsrichter gezeigten Kartenfarbe wird keine Berücksichtigung beim Setzen dieses Angebotes geschenkt, und das maßgebende Kriterium ist immer die Reihenfolge, in der der einzelne Spieler wahrscheinlich ins Buch des Schiedsrichters eingetragen wird. Für Auszahlungszwecke ist es für einen einzelnen Spieler möglich, zweimal als der „Nächste Spieler mit einer Karte“ gelistet zu werden, so viel wie beide Buchungen während verschiedener Spielunterbrechungen auftreten. Sollten 2 oder mehr Spieler während derselben Spielunterbrechung verwahrt werden, werden Wetten auf dieses Angebot als ungültig gesetzt.
- 24) Jeder Bezug zu „Freistößen“, sowohl als Einzelergebnis als auch als Ereignis präsentiert, werden auch als zu berücksichtigende Fälle angesehen, mit denen Abseits und andere Regelverletzungen geahndet werden, mit Ausnahme jener, die mit einem Elfmeter bestraft werden.
- 25) Angebote, die sich auf bestimmte Spieler beziehen, die das gesamte Spiel spielen, erfordern, dass der/die angegebene(n) Spieler das Spiel beginnen, damit Wetten gültig sind. Zum Zwecke der Wettabrechnung werden Wetten nur dann als JA gewertet, wenn der/die angegebene(n) Spieler während der regulären Spielzeit weder ausgewechselt noch des Feldes verwiesen wird/werden. Eine eventuelle Verlängerung zählt nicht.

15. Golf

- 1) Alle Wetten gelten als gültig, sofern das Turnier bzw. die entsprechende Runde, auf die sich die Wette bezieht, innerhalb derselben Sportsaison und innerhalb von 3 Monaten nach dem letzten vom Zuständigen Verband festgelegten Termin (gemäß lokaler Zeit) gespielt wird, ungeachtet etwaiger zeitlicher Verzögerungen, es sei denn, es wurden andere Vereinbarungen getroffen.
- 2) Alle Wetten, die sich auf die Turnierleistung beziehen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Sieger, Platz, Each-Way-Sieger ohne X, Gruppenwetten, Top-Nationalität, individuelle Endplatzierung usw., gelten als gültig, solange die für das Angebot geltende Mindestanzahl an Löchern gemäß den Regeln vom Zuständigen Verbandes (z. B. 36 Löcher für von der European Tour sanktionierte Veranstaltungen und 54 Löcher für von der PGA Tour sanktionierte

Veranstaltungen) von den teilnahmeberechtigten Spielern absolviert wurde und ein offizielles Ergebnis von der sanktionierenden Institution erklärt wurde. Sollte das Format eines Turniers so geändert werden, dass es weniger Runden/Löcher umfasst als ursprünglich geplant, werden alle Wetten, die auf solche Angebote nach dem letzten Schlag der letzten abgeschlossenen Runde angenommen wurden, für ungültig erklärt.

- 3) Wettgebote, die bereits entschieden wurden, sind gültig, auch wenn die 36 Löcher nicht gespielt wurden und/oder kein offizielles Ergebnis vom Verband bekannt gegeben wurde.
- 4) Alle Ergebnisse von offiziell sanktionierten Entscheidungsspielen gelten für die Abrechnung von Turnierangeboten berücksichtigt. Sofern nicht anders angegeben, werden Angebote, die sich auf die Leistung innerhalb einer bestimmten Runde oder eines bestimmten Lochs beziehen, nicht auf Ergebnisse aus Playoffs angerechnet.
- 5) Wetten zu Spielern, die am Turnier antreten, aber freiwillig zurücktreten oder disqualifiziert werden, werden als verlorene Wetten abgerechnet, außer wenn das Ergebnis des Gebots, auf das sich die Wette bezieht, bereits bestimmt wurde.
- 6) Alle Wetten auf Teilnehmer, die überhaupt nicht antreten, werden zurückerstattet.
- 7) Bei Komplettwetten, die eine begrenzte Auswahl von Teilnehmern beinhalten (wie Top-Nationalität, Gruppenwette, Sixhooters, usw.) behält sich RULEO das Recht vor, auf jeden nicht antretenden Teilnehmer die Tattersall-Regel 4 anzuwenden. Sollte es der Fall sein, dass alle im Angebot aufgeführten Spieler den „Cut“ verpassen, wird der Spieler mit der besten Position zum Zeitpunkt des „Cut“ als Sieger gewertet. „Dead-Heat“-Regeln gelten, außer wenn ein Entscheidungsspiel eine bessere Endposition bestimmt hat, falls zutreffend.
- 8) Alle „Head-to-Head“-Wettgebote erfordern, dass alle Teilnehmer für das Event/die Runde antreten, auf die sich die Wette bezieht.
- 9) Bei „Head-to-Head“-Wetten auf nur zwei Spieler werden die Einsätze zurückerstattet, wenn sich beide Spieler den gleichen Schlussrang teilen und keine Gleichstandsoption angeboten wurde. Wenn sich bei „Head-to-Head“-Wetten auf drei Spieler zwei oder mehr Spieler den gleichen Schlussrang teilen, werden die Einsätze gemäß *<Abschnitt B, Absatz 5.19>* aufgeteilt.
- 10) Die Abrechnung von „Head-to-Head“-Wettangeboten zur Leistung von zwei oder mehr Spielern (z. B. bester Schlussrang im Wettbewerb) basiert auf dem besten Schlussrang/geringsten Punktestand, der im jeweiligen Event/in der jeweiligen Runde erzielt wurde, auf das/die sich die Wette bezieht.
- 11) Jeder Verweis zum Erreichen/nicht Erreichen des „Cut“ erfordert einen offiziellen Cut/Ausschluss durch die Organisatoren des Event, damit die Wetten gültig sind. Bei Wettbewerben, in denen Spieler für mehr als eine Phase ausgeschlossen werden, basiert die Abrechnung darauf, ob sich der Spieler nach dem ersten „Cut“ qualifiziert hat.
- 12) Die Disqualifikation/der Rücktritt eines Spielers vor dem „Cut“ bedeutet, dass der Spieler den „Cut“ verpasst hat. Eine Disqualifikation/ein Rücktritt nach dem „Cut“ hat für die ursprüngliche



Abrechnung der Gebote „Erreichen des Cut“ keine Bedeutung.

- 13) Wenn bei „Head-to-Head“-Wetten zum besten Schlussrang im Wettbewerb ein Spieler den „Cut“ verpasst, wird der andere Spieler zum Gewinner erklärt. Wenn beide Teilnehmer den „Cut“ verpassen, ist der Spieler mit dem geringsten Punktestand zum Zeitpunkt des „Cut“ der Gewinner. Wenn beide Teilnehmer mit einem gleichen Punktestand den „Cut“ verpassen, wird die Wette für ungültig erklärt. Wenn ein Spieler nach dem „Cut“ disqualifiziert wird, hat er dennoch den Spieler geschlagen, der den „Cut“ nicht geschafft hat.
- 14) Der Begriff „Majors“ verweist auf die Wettbewerbe der jeweiligen Saison, für die die PGA die Definition ausgegeben hat. Änderungen von Austragungsorten, Daten und anderen Attributen sind dabei unwichtig.
- 15) Sollte das Spiel nach dem Start einer Runde unterbrochen werden und der zuständige Verband beschließen, alle Aktionen in Bezug auf diese Runde abzurechnen und von vorne zu beginnen oder die Runde ganz abzurechnen, werden alle Wetten, die nach dem Start dieser Runde auf dem Turnier-Outright-Markt, dem Leader After Round-Markt und dem Miss/Make the Cut-Markt platziert wurden, ungültig.
- 16) Wetten, die sich auf die Platzierung eines bestimmten Teilnehmers innerhalb einer vorgegebenen Position (Beispiel: Top 5/10/20/40) während eines Turniers, einer Turnierauswahl oder einer bestimmten Wertung beziehen, werden gemäß den "Dead Heat"-Regeln ausgewertet, sollte der Teilnehmer für diese bestimmte Position unentschieden sein.
- 17) Angebote, die sich auf einen Teilnehmer beziehen, der zu einem bestimmten Zeitpunkt eine bestimmte Position auf dem Leaderboard einnimmt (Beispiel: Leader am Ende von Runde X), werden entsprechend dem Ergebnis am Ende der angegebenen Runde/des angegebenen Zeitraums abgerechnet. Für alle unentschiedenen Platzierungen gelten die Dead Heat-Regeln.
- 18) In Turnieren, bei denen die "modifizierte Stallford-Wertung" verwendet wird, werden die Wetten nach den erzielten Punkten und nicht nach den erzielten Schlägen ausgewertet. Aufgelistete Spieler müssen mindestens 1 Loch beenden, damit Wetten gültig sind, andernfalls sind Wetten ungültig.
- 19) Die Abrechnung von so genannten "Action-Betting"-Angeboten und Ähnlichem, einschließlich, aber nicht beschränkt auf "Fairways/Greens in Regulation/Bunkers/Water Hazards", erfolgt nach dem genauen Ort, an dem der Ball zur Ruhe gekommen sein soll. Die Wetten werden gemäß der offiziellen Website der jeweiligen Tour/Veranstaltung ausgewertet. Sollten keine Informationen für eine solche Auswertung veröffentlicht werden, werden Fernsehbilder zur Ermittlung des Ergebnisses herangezogen. Die folgende Beschreibung und Abrechnungsregeln werden für "Action-Betting"-Angebote zur Verfügung gestellt:



- Fairway in Regulation - Die Wette bezieht sich darauf, dass der Abschlag eines Spielers auf einem Par-4- oder Par-5-Loch als auf dem geschnittenen Stück Gras, dem sogenannten "Fairway", zur Ruhe gekommen gilt;

- Green in Regulation – Die Wette bezieht sich darauf, dass der Annäherungsschlag eines Spielers als auf dem geschnittenen Stück Gras, das als "Grün" bezeichnet wird, in der regulären Anzahl von Schlägen zur Ruhe gekommen ist, die wie folgt zu verstehen sind:

Vorgeschriebene Anzahl von Schlägen für Par 3-Löcher: 1 Schlag

Vorgeschriebene Anzahl von Schlägen für Par 4-Löcher: 2 Schläge

Regelmäßige Anzahl von Schlägen für Par 5-Löcher: 3 Schläge

- Wasserhindernis am Loch – Die Wette bezieht sich darauf, dass der Schlag eines Spielers als innerhalb eines Wasserhindernisses oder jenseits der roten Begrenzungslinie eines Wasserhindernisses und somit innerhalb des Hindernisses zur Ruhe gekommen gilt.

- Bunker am Loch – Die Wette bezieht sich darauf, dass der Schlag eines Spielers als innerhalb eines Sandbunkers liegend gewertet wird. Sollte ein Spieler innerhalb eines Sandbunkers stehen müssen, um einen Schlag zu spielen, der außerhalb des Sandbunkers liegt, wird dieser NICHT als in einem Sandbunker zur Ruhe gekommen gewertet.

- Nearest the Pin in Regulation – Die Wette bezieht sich auf den Spieler, der den Ball mit seinem regulären Schlag am nächsten zum Pin trifft. Der Ball muss auf dem Grün zur Ruhe kommen, um zu zählen. Sollten beide Spieler das Green in Regulation verfehlen, sind die Wetten ungültig.

Vorgeschriebene Anzahl von Schlägen für Par 3-Löcher: 1 Schlag

Reguläre Anzahl von Schlägen für Par 4-Löcher: 2 Schläge

Reguläre Anzahl von Schlägen für Par 5 Löcher: 3 Schläge

20) Die „Dead Heat“-Regeln gelten für "Sieger ohne X/benannte(r) Spieler", sollten sich 2 oder mehr Teilnehmer die entsprechenden Positionen teilen. Wetten sind ungültig, wenn die genannten Spieler nicht am Wettbewerb teilnehmen.

21) Für „Winning Margin“-Wetten müssen mindestens 36 Löcher des Turniers gespielt werden, damit die Wetten gültig sind.

22) Bei „Straight Forecast“-Angeboten müssen die ausgewählten Teilnehmer das Turnier auf Platz 1 und 2 in der Reihenfolge beenden, in der sie genannt wurden. Bei einem Gleichstand gelten



die Dead-Heat-Regeln. Beide aufgelisteten Spieler müssen nach der Wettannahme noch mindestens einmal abschlagen, damit die Wetten gültig sind.

- 23) „Winning Score“-Wetten erfordern, dass alle geplanten Löcher des Turniers abgeschlossen werden. Jede Reduzierung der Anzahl der Löcher führt zur Annullierung des Angebots.

- 24) Bei „Hole in One during the Tournament“ müssen mindestens 36 Löcher des Turniers gespielt werden, damit Wetten gültig sind, es sei denn, das Ergebnis steht bereits fest und wird in diesem Fall entsprechend ausgewertet. Bei „Hole in One during Round X“ muss die gesamte Runde von allen Spielern beendet werden, damit Wetten gültig sind, es sei denn, das Ergebnis steht bereits fest und wird in diesem Fall entsprechend ausgewertet.

- 25) Wetten, die sich auf einen bestimmten Spieler als „Wire to Wire Winner“ beziehen, setzen voraus, dass die aufgeführte Person das Leaderboard (einschließlich eventueller Gleichstände) am Ende jeder und aller geplanten Runden des Turniers anführt. Jede Reduzierung der geplanten Löcher/Runden macht die Wetten ungültig.

- 26) „Winner to Birdie/Par/Bogey the 72. Hole“ bezieht sich auf die Leistung des letztendlichen Siegers des Turniers am 18. Loch in Runde 4. Wetten sind ungültig, wenn es zu einer Reduzierung der geplanten Löcher/Runden des Turniers kommt. In Situationen, in denen in Runde 4 mit „Shotgun Start“ gespielt wird, werden Wetten für ungültig erklärt.

- 27) "Winner to play in the Final Round Grouping" bezieht sich darauf, ob der letztendliche Turniersieger aus den 2-Ball- oder 3-Ball-Paarungen kommt, die gemäß den von der offiziellen Organisation ausgegebenen Abschlagszeiten als letzte abschlagen werden.

16. Handball

- 1) Bei Angeboten, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: Gesamtpunktzahl von Spieler X) oder bei denen die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels gegenübergestellt werden (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Punkte erzielen), müssen alle aufgelisteten Personen aktiv an dem betreffenden Spiel teilnehmen, damit die Wetten gültig sind.

- 2) Alle Wetten, die sich auf angesammelte Wettbewerbsgesamtergebnisse beziehen, werden auf der Grundlage der offiziellen Statistiken des zuständigen Verbandes abgerechnet. Wenn nicht anders angegeben, beinhalten die kumulativen Mengen dieser Wetten auch eventuelle Verlängerungen aber kein Siebenmeterwerfen.
- 3) Die Abrechnung von spielerbezogenen Wetten in einem bestimmten Match basiert auf dem Ergebnis nach dem Ende der zweiten Hälfte (reguläre Zeit), wenn nicht anders angegeben.
- 4) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X während der Weltmeisterschaft erzielten Tore) oder die die Leistungen von zwei einzelnen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Tore während der regulären Saison schießen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler in mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel nach Wettannahme aktiv teilnehmen müssen, damit Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler im Rahmen des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele potenziell reduziert (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Tauschgeschäfte) und somit die Wetten auch nur theoretisch zu Gunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne an den aktuellen Stand der Wette angepasst zu werden, werden für ungültig erklärt.

17. Pferderennen (Rasen- und Trabrennen)

- 1) Eine Head-to-Head-Wette, bei der mindestens ein Pferd das Rennen beendet, wird auf der Grundlage des offiziell vom zuständigen Verband bekannt gegebenen Ergebnisses abgerechnet.
- 2) Eine Head-to-Head-Wette, bei der beide Pferde kein offizielles Ergebnis erzielen, wird für ungültig erklärt.
- 3) Eine Head-to-Head-Wette, bei der beide Pferde die gleiche offizielle Zeit erreichen, wird auf der Grundlage bestimmt, welches Pferd im Ergebnis einen Rang über dem anderen Pferd einnimmt. Wenn es nicht möglich ist, mithilfe des Ergebnisses zu bestimmen, welches Pferd vorn liegt, wird die Wette für ungültig erklärt.
- 4) Eine Kopf-an-Kopf-Wette und/oder eine Dreifach-Wette wird für ungültig erklärt für den Fall, dass:
 - a.a. Alle teilnehmenden Pferde dabei versagen, das Rennen zu Ende zu laufen, und/oder
 - b. b. Keines der teilnehmenden Pferde mit einem Preisgeld belohnt wird. Als ‚Preisgeld‘ wird jener Geldwert verstanden, der abhängig von der Leistung des Teilnehmers in dem spezifizierten Rennen gezahlt wird. Für Auszahlungszwecke werden Beträge, die aus anderen Gründen außerhalb ihrer Klassifikation (z. B. Teilnahme, Erscheinen) an die Teilnehmer ausgezahlt werden, nicht als ‚Preisgeld‘ angesehen.
- 5) Bei fehlerhaften Informationsausdrücken wie u.a. Renn- und Startnummern, Rennnamen, Startverfahren oder Strecken, wird die Wette als gültig angesehen, unter der Voraussetzung, dass alle aufgelisteten Pferde am gleichen Rennen innerhalb des gleichen Wettbewerbs teilnehmen.
- 6) Alle Wetten beziehen sich auf das Listenrennen/die Rennbegegnung. Sollte das Rennen/die Begegnung am Plantag nicht abgehalten/abgeschlossen werden, werden alle Wetten, die nach 00:00 MEZ am festgesetzten Tag platziert wurden, als ungültig angesehen. Wetten die vor



00:00 MEZ des Plantags platziert wurden, bleiben gültig, vorausgesetzt, dass das Rennen/die Begegnung im Laufe des Planjahres abgehalten wird.

18. Eishockey

- 1) Sofern nicht anders angegeben, werden die Märkte mit Ergebnissen und Statistiken am Ende der eventuellen Nachspielzeit, des Elfmeterschießens oder anderer Verlängerungen abgerechnet, die der jeweilige zuständige Verband anwendet.
- 2) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X erzielten Tore) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Tore erzielen), erfordern, dass alle aufgeführten Personen aktiv an dem betreffenden Spiel teilnehmen, damit Wetten gültig sind.
- 3) Die Abrechnung von spielerbezogenen und mannschaftsbezogenen Märkten (wie z. B. Tore, Assists, Punkte, Strafminuten, Torschüsse usw.) erfolgt auf der Grundlage der offiziellen Statistiken des zuständigen Verbands. Sofern nicht anders angegeben, schließt die Auswertung solcher Wetten eventuelle Verlängerungen (z. B. Verlängerung) ein, nicht aber Elfmeterschießen.
- 4) Zum Zwecke der Abrechnung: „Mehr als/Weniger als“-Wetten, die sich auf die gesamten in einem Match erzielten Tore einschließlich aller möglichen Tore in der Nachspielzeit oder bei Penaltys beziehen, werden als nur „1“ der Tore gezählt, die von jedem Team während einer beliebigen Anzahl von Verlängerungen und eventuellen Elfmeterschießen erzielt wurden. Die folgenden Beispiele dienen zum besseren Verständnis:
 - a. Beispiel 1 – Mehr als/Weniger als (reguläre Zeit): Das Match endet 2-2 am Ende des letzten Drittels. Die gesamten Tore werden als 2-2 (insgesamt 4 Tore) gerechnet.
 - b. Beispiel 2- Mehr als/Weniger als (einschließlich Nachspielzeit und Penalty-Schießen): Das Match endet 2-2 am Ende des dritten Drittels und Team A macht in der Nachspielzeit Tore. Die gesamten Tore werden als 3-2 (insgesamt 5 Tore) gerechnet.
 - c. Beispiel 3 – Mehr als/Weniger als (einschließlich Nachspielzeit und Penalty-Schießen): Das Spiel endet 2-2 am Ende des 3. Drittels. Die Nachspielzeit endet 0-0 und während dem Penalty-Schießen erzielt Team A 1 und Team B 2 Tore. Die Tore insgesamt werden als 2-3 (5 Tore insgesamt) gerechnet.
- 5) Alle NHL- und NCAA-"Match"-Angebote werden nur dann als gültig betrachtet, wenn weniger als 5 Minuten des geplanten Spiels in der 3. Periode übrig sind. Eine Ausnahme bilden die



Wetten, deren Ergebnis bereits vor dem Abbruch feststand und die unabhängig von zukünftigen Events nicht mehr geändert werden können. Diese werden entsprechend dem feststehenden Ergebnis ausgewertet.

- 6) Sofern nicht ausdrücklich im Angebot angegeben oder impliziert, werden alle "Match"-Wetten auf Eishockey auf der Grundlage des Ergebnisses am Ende der regulären Spielzeit (d.h. Ende des 3. Drittels) ermittelt.

- 7) Sofern nicht ausdrücklich in den Angebotseigenschaften angegeben oder erklärt, erfolgt die Auswertung von Saisonwetten gemäß den Klassifizierungen, Definitionen und Tie-Break-Regeln gemäß NHL.com oder der offiziellen Website des Wettbewerbs (falls zutreffend).

- 8) Saisonwetten – ungeachtet, ob sie Ergebnisse während der Playoffs oder anderweitig erzielt werden -, sowie Angebote, die sich auf bestimmte Teams oder Spielerleistungen beziehen, behalten ihre Gültigkeit, unabhängig von eventuellen Spielerwechseln, Teamänderungen oder Namensänderungen während der Saison.

- 9) Angebote, die sich auf individuelle Spielerleistungen beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X während der Playoffs erzielten Tore) oder die Leistungen von zwei individuellen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Punkte während der regulären Saison erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler nach Wettannahme an mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel aktiv teilnehmen müssen, damit Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler im Rahmen des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele potenziell reduziert (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Tauschgeschäfte) und somit die Wetten auch nur theoretisch zugunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne an den aktuellen Stand der Wette angepasst zu werden, werden für ungültig erklärt.

- 10) Spielerprops und andere statistikbasierte Angebote werden nach den offiziellen Spielberichten ausgewertet, die nach dem Spiel vom Zuständigen Verband veröffentlicht werden.

- 11) [KLAUSEL SOLL ENTFERNT WERDEN]

19. Motorsport

- 1) Dieser Abschnitt gilt für alle Sportarten, die Motorrennen beinhalten, wie z. B.: Formel 1, A1 GP, CART, Indy Car, Nascar, Rundstreckenrennen, Touring Cars, DTM, Ausdauerrennen, Rally, Rally-Cross, Motorradrennen, Superbike.
- 2) Wetten werden entsprechend den Live-Zeiten und -Rängen der TV-Übertragung zum Zeitpunkt der Podiumspräsentation oder am Ende des Abschnitts/Rennens/Event abgerechnet. Wenn die für die Abrechnung der Wette notwendige Information fehlt/nicht angezeigt wird und/oder unvollständig ist, sind die ersten offiziellen Informationen auf der offiziellen Website bindend. Nachfolgende Aufstiege, Abstiege, Einsprüche und/oder Strafen nach Abschluss des Rennabschnitts/Rennens, auf die sich die Wette bezieht, werden nicht mehr berücksichtigt.
- 3) Events, die aufgrund von schlechten Wetterbedingungen oder anderen Problemen gekürzt werden, aber dennoch vom zuständigen Verband als offiziell angesehen werden, werden entsprechend abgerechnet. Dabei sind Änderungen durch den Verband aufgrund des unvollständigen Rennens unwichtig.
- 4) Wenn ein(e) Event/Rennen/Rennabschnitt/Runde erneut gestartet werden muss, bleiben die Wetten gültig und werden entsprechend dem Ergebnis nach dem Neustart abgerechnet. Eine Ausnahme ist, wenn das Ergebnis bereits festgelegt wurde.
- 5) Ein Fahrer, der an einem offiziellen Training oder einer offiziellen Qualifikation teilnimmt, wird für Abrechnungszwecke als Teilnehmer des tatsächlichen Rennens angesehen, auch wenn er nicht am Hauptrennen teilnimmt.
- 6) Für die Gültigkeit von „Head-to-Head“-Wetten müssen alle aufgelisteten Teilnehmer an dem Abschnitt teilnehmen, auf den sich die Wette bezieht. Dabei ist es unwichtig, ob ein Fahrer eine offizielle Zeit erzielt.
- 7) Bei „Komplett“- oder „Rangwetten“ werden keine Rückerstattungen für Teilnehmer geleistet, die aus einem beliebigen Grund nicht am Abschnitt/Event/Wettbewerb teilnehmen, auf den/das sich die Wette bezieht.
- 8) Die Abrechnung für Gebote zum „Rennabschluss“ basieren auf den offiziellen Regeln des zuständigen Verbandes.
- 9) Eine „Head-to-Head“-Wette, bei der beide Fahrer das Rennen nicht beenden, wird auf der Grundlage der meisten abgeschlossenen Runden bestimmt. Falls die Teilnehmer das Rennen nicht beenden und die gleiche Anzahl von Runden gefahren sind, wird die Wette für ungültig erklärt. Ausnahmen bilden Rallies, bei denen mindestens einer der aufgelisteten Teilnehmer das Event beenden muss. Andernfalls werden die Wetten für ungültig erklärt.
- 10) Vom zuständigen Verband verhängte Zeitstrafen während der Qualifizierung werden berücksichtigt. Sonstige Startaufstellungsabstiege/-aufstiege werden ignoriert.

- 11) Ein Rennen wird als gestartet angesehen, wenn die Aufwärmrunde (falls zutreffend) gestartet wurde. Somit gilt, dass alle Fahrer, die an der Aufwärmrunde teilnehmen, das Rennen gestartet haben. Ein Teilnehmer, dessen Start verzögert wird oder der das Rennen von der Boxengasse startet, gilt ebenfalls als Teilnehmer des Rennens.
- 12) Bei der Abrechnung von Saisonmärkten wird die Rangliste nach dem letzten Rennen der Saison berücksichtigt. Dabei werden alle Entscheidungen, die vom organisierenden Verband während der Saison getroffen wurden, in Betracht gezogen. Voraussetzung dafür ist, dass die Entscheidung vor dem letzten Rennen der Saison getroffen wurde. Jede Entscheidung (selbst bei Einspruch), die nach dem letzten festgesetzten Rennen getroffen wurde, wird als irrelevant angesehen.
- 13) Alle Wetten, die sich auf die Teamleistungen beziehen, bleiben durch Fahreränderungen unverändert.
- 14) Wetten bleiben ungeachtet von Zeitplan-/Standort-/Streckenänderungen gültig, unter der Voraussetzung, dass das Rennen/Event im gleichen Jahr/in der gleichen Saison stattfindet. Dabei sind Verzögerungen und Ähnliches unwichtig. Dies gilt jedoch nicht für Wetten, die nach 00:00 Uhr CET am Montag der Woche, in der das Rennen/Event geplant ist, abgeschlossen wurden. Diese Wetten werden zurückerstattet, wenn das/der Rennen/Event/Abschnitt, auf das/den sich die Wette bezieht, nicht innerhalb von 7 Tagen nach dem eigentlichen Renndatum ausgetragen wird.
- 15) Wetten auf eine bestimmte Teamleistung während eines Rennens erfordern die Bekanntgabe der zuerst festgelegten Anzahl von Fahrzeugen jedes Teams, die am Rennen teilnehmen sollen. Ist diese Zahl nicht bekannt, werden die Wetten für ungültig erklärt (z. B. in der Formel 1 müssen zwei Fahrzeuge jedes Teams starten).
- 16) Die Abrechnung von Wetten, die sich auf den Einsatz des "Safety Cars" beziehen, berücksichtigen keine solchen Vorkommnisse, bei denen das tatsächliche Rennen hinter dem "Safety Car" beginnt.
- 17) Die Abrechnung von Wetten auf den ersten Fahrer/das erste Auto, der/das ausscheidet, basiert auf der tatsächlichen Runde, in der sich der Fahrer aus dem Rennen zurückgezogen hat. Wenn zwei oder mehr Fahrer während der gleichen Runde ausscheiden, wird entsprechend **<Abschnitt B, Absatz 5, Satz 14>** abgerechnet.
- 18) Wetten auf den ersten/nächsten Fahrer, der während des Rennens aufgibt, beinhalten nur die Ergebnisse, die nach dem offiziellen Start des Rennens herrühren. Alle Aufgaben/Rückzüge vor dem aktuellen Start des Großen Preises (einschließlich jene während der Aufwärmrunde) werden für Auszahlungszwecke nicht berücksichtigt.

20. Netzbball

- 1) Sofern nichts anderes angegeben, wird die Auswertung von Wetten auf Basis des Ergebnisses nach der so genannten Spielverlängerung festgelegt.



- 2) "Margenwetten" und "Halb/Zeit Vollzeit" Wettangebote werden mit dem Ergebnis am Ende des 80-minütigen Spiels ausgewertet.
- 3) Ein Match muss ausgetragen werden, damit die Wetten stehen, außer bei den Wetten, deren Ergebnis bereits vor Abbruch feststand und keine Möglichkeit einer Änderung aufgrund zukünftiger Ereignisse besteht, werden gemäß dem festgelegten Ergebnis ausgewertet.
- 4) Angebote, die sich auf die Leistung einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X erzielten Punkte) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Laufe eines Spiels gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y erzielt die meisten Punkte), erfordern, dass alle aufgeführten Personen eine weitere aktive Rolle in dem betreffenden Spiel spielen, damit die Wetten gültig sind.
- 5) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler über einen bestimmten Zeitraum beziehen (Beispiel: Gesamtpunktzahl von Spieler X während der regulären Saison) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Laufe der Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Punkte während der regulären Saison erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Personen nach der Wettannahme an mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel aktiv teilnehmen, damit die Wetten gültig sind.

21. Pesäpallo (Finnisches Baseball)

- 1) All bets on Pesäpallo are determined on the basis of the result after the first two rounds (innings). Unless otherwise stated, any scores deriving from prolongation periods (e.g. Supervuoropari) are not taken into consideration.

22. Rugby Liga

- 1) Sofern nicht anderweitig angegeben, wird die Auswertung von Wetten auf die Rugby Liga auf Basis des Ergebnisses entweder nach der so genannten Verlängerungszeit oder gemäß der Goldenen Punkt Regel ausgewertet.
- 2) "Margenwetten" und "Halb/Zeit Vollzeit" Wettangebote werden mit dem Ergebnis am Ende des 80-minütigen Spiels ausgewertet.
- 3) Bestimmte Wettbewerbe/Turniere könnten Wettangebote beinhalten, die sich auf einen bestimmten Zeitraum/ein bestimmtes Match beziehen, das entweder am Ende der regulären 80 Spielminuten oder sogar nachdem die mögliche Verlängerung gespielt ist, mit einem Unentschieden enden kann. In solchen Fällen werden Wetten gemäß der so genannten "Dead-Heat" Regel ausgewertet, bei der die Auszahlung berechnet wird, nachdem die Wetten geteilt und dann mit dem Einsatz multipliziert werden, ungeachtet dessen, ob die Nettoauszahlung niedriger als der Einsatz des Kontoinhaber ist. Sollte es eine solche Bestimmung geben, würde sie in Zusammenhang mit der Wette aufgeführt.



- 4) Try Schützen (Erster/Letzter/Irgendwann/Team) - Alle Wetten enthalten eine mögliche Verlängerungszeit. Alle auf Spieler am 17. Spieltag abgeschlossene Wetten stehen, ungeachtet der Teilnahme des Spielers (oder keine Teilnahme) am Match. Einsätze auf Spieler, die nicht an Spieltag 17 teilnehmen, werden erstattet.

- 5) Sofern nicht anders angegeben, müssen bei Angeboten, die sich auf die Leistung einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X erzielten Tore) oder auf die Leistung von zwei einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels (Beispiel: Welcher Spieler X oder Y erzielt die meisten Tore) beziehen, alle aufgeführten Spieler von Beginn des jeweiligen Spiels an spielen, damit die Wetten gültig sind.

- 6) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler beziehen (Beispiel: Insgesamt vom Spieler X erzielte Versuche während der Weltmeisterschaft) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Versuche während der regulären Saison erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler in mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel nach Wettannahme aktiv teilnehmen müssen, damit Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler innerhalb des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele potenziell reduziert (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Tauschgeschäfte) und somit die Wetten auch nur theoretisch zu Gunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne an den aktuellen Stand der Wette angepasst zu werden, werden für ungültig erklärt. Für die Abrechnung ähnlicher Wetten wird das Ergebnis nach einer möglichen Nachspielzeit (Verlängerung) herangezogen, sofern nicht anders angegeben.

- 7) Alle Wetten sind gültig, unabhängig von der Austragungsortsänderung.

23. Rugby Union

- 1) Sofern nicht anderweitig angegeben werden alle Wetten, die sich auf die Spiel- und Teamleistungen beziehen, in Übereinstimmung mit dem Ergebnis am Ende der 2. Hälfte (nach 80 Minuten Spielzeit) ausgewertet.
- 2) Bestimmte Wettbewerbe/Turniere könnten Wettangebote beinhalten, die sich auf einen bestimmten Zeitraum/ein bestimmtes Match beziehen, das entweder am Ende der regulären 80 Spielminuten oder sogar nachdem die mögliche Verlängerung gespielt ist, mit einem Unentschieden enden kann. In solchen Fällen werden Wetten gemäß der so genannten "Dead-Heat" Regel ausgewertet, bei der die Auszahlung berechnet wird, nachdem die Wetten geteilt und dann mit dem Einsatz multipliziert werden, ungeachtet dessen, ob die Nettoauszahlung niedriger als der Einsatz des Kontoinhabers ist. Sollte es eine solche Bestimmung geben,



würde sie in Zusammenhang mit der Wette aufgeführt.

- 3) Try Schützen (Erster/Letzter/Irgendwann/Team) - Alle Wetten enthalten eine mögliche Spielverlängerungszeit. Alle Wetten, die auf Spieler an Spieltag 22 abgeschlossen werden stehen, ungeachtet der Teilnahme des Spielers (oder keine Teilnahme) am Match. Einsätze auf Spieler, die nicht an Spieltag 23 teilnehmen, werden erstattet.
- 4) Sofern nicht anders angegeben, müssen bei Angeboten, die sich auf die Leistung einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X erzielten Versuche) oder auf die Leistung von zwei einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y erzielt die meisten Versuche) beziehen, alle aufgelisteten Spieler von Beginn des jeweiligen Spiels an spielen, damit die Wetten gültig sind.
- 5) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler beziehen (Beispiel: Insgesamt erzielte Spieler X während der Weltmeisterschaft Tries) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Versuche während der regulären Saison erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler in mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel nach Wettannahme aktiv teilnehmen müssen, damit Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler innerhalb des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele potenziell reduziert (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Tauschgeschäfte) und somit die Wetten auch nur theoretisch zu Gunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne an den aktuellen Stand der Wette angepasst zu werden, werden für ungültig erklärt. Für die Abrechnung ähnlicher Wetten wird das Ergebnis nach einer eventuellen Nachspielzeit (Verlängerung) herangezogen, sofern nicht anders angegeben.
- 6) Alle Wetten sind gültig, unabhängig vom Wechsel des Austragungsortes..

24. Squash

- 1) Geschäftsbedingungen für Tennis gelten, wenn zutreffend.

25. Speedwayrennen

- 1) Alle Wetten werden entsprechend dem offiziellen Ergebnis des zuständigen Verbandes zum Ende des letzten geplanten Laufs abgerechnet. Nachfolgende Aufstiege, Abstiege, Einsprüche und/oder Strafen nach dem Abschluss des Event, auf das sich die Wette bezieht, werden ignoriert.

- 2) „Match“-Wetten zwischen zwei Teams/Fahrern werden gemäß dem offiziellen Ergebnis abgerechnet. Die Anzahl der abgeschlossenen Läufe ist dabei unwichtig.
- 3) „Mehr als/Weniger als“-Wetten zu nicht abgeschlossenen Matches/Events, deren Ergebnis bereits vor einem Abbruch festgelegt wurde und/oder eine Fortsetzung des Matches zu keinem anderen Ergebnis führen kann, werden basierend auf dem Ergebnis vor dem Abbruch abgerechnet. Für die Berechnung dieser Einsätze wird die minimale Menge der Vorkommnisse nach Bedarf hinzugefügt, die notwendig gewesen wären, um das Gebot zu einem natürlichen Abschluss zu bringen. Diese Menge hängt von der Anzahl der Sätze ab, die für das Match geplant waren. Wenn diese Berechnung zu einer Situation führt, bei der keine möglichen Änderungen das Ergebnis des Gebots beeinflussen können, wird die Wette entsprechend abgerechnet. Siehe Beispiele im Tennis-Abschnitt.
- 4) „Handicap“-Wetten erfordern, dass alle geplanten Läufe abgeschlossen werden. Eine Ausnahme bilden die Events, deren Ergebnis bereits vor einem Abbruch festgelegt wurde und/oder deren Fortsetzung zu keinem anderen Ergebnis führen würde. Die Wetten werden entsprechend diesem Ergebnis abgerechnet. Siehe Beispiele im Tennis-Abschnitt.
- 5) Alle „Head-to-Head“- und „Mehr als/Weniger als“-Wetten zur Leistung eines oder mehrerer Fahrer während eines Event/Laufs sind gültig, wenn alle aufgelisteten Fahrer an mindestens einem Lauf teilnehmen.
- 6) Wetten zu einem bestimmten Lauf erfordern, dass dieser Lauf abgeschlossen wird und alle aufgelisteten Teilnehmer daran teilnehmen.

26. Surfen

- 1) Alle Wetten stehen, ungeachtet einer Verlegung, Änderung des Austragungsortes usw., vorausgesetzt, dass das Turnier innerhalb der offiziellen, vom Zuständigen Verband erklärten Wartezeit ausgetragen wird.
- 2) Begegnungen, die sich auf die Leistung eines oder mehrerer Surfer beziehen werden als gültig erachtet, wenn alle aufgeführten Surfer im aufgeführten Durchgang/Turnier starten.
- 3) Bestimmte Wettbewerbe/Turniere könnten Wettangebote beinhalten, die sich auf die Leistung in einem Turnier beziehen, in dem zwei oder mehrere aufgeführte Surfer in der gleichen Phase ausscheiden. In diesem Fall würden Wetten gemäß der so genannten "Dead-Heat" Regel ausgewertet, bei der die Auszahlung berechnet wird, nachdem die Wetten geteilt und dann mit dem Einsatz multipliziert werden, ungeachtet dessen, ob die Nettoauszahlung niedriger als der Einsatz des Kontoinhabers ist. Sollte es eine solche Bestimmung geben, würde sie in Zusammenhang mit der Wette aufgeführt.

27. Schwimmen

- 1) Wenn nicht anders angegeben, werden alle Wetten zum Schwimmen auf der Grundlage des Ergebnisses nach dem letzten Stadium des Wettbewerbs bestimmt. Wenn keiner der aufgelisteten Teilnehmer am letzten Stadium teilnimmt, werden alle Wetten für ungültig

erklärt. Wenn der zuständige Verband jedoch die spezifischen Tie-Break-Prozeduren einhält, bleiben die Wetten gültig.

- 2) Alle Wettgebote werden basierend auf den ersten offiziell bekannt gegebenen Ergebnissen abgerechnet. RULEO berücksichtigt jedoch eine nachfolgende Änderung des offiziellen Ergebnisses innerhalb von 24 Stunden nach dem Event und führt Abrechnungen erneut und entsprechend durch. Damit dieses Ergebnis berücksichtigt wird, muss der Einspruch ausschließlich den Vorfällen während des Event zurechenbar sein, wie z. B. Bahnverletzung oder Frühstarts in Staffelläufen usw. Doping-Fälle werden von der Wertung ausgeschlossen. Das nach Ablauf der zuvor erwähnten 24 Stunden verfügbare Ergebnis ist ungeachtet von weiteren Einsprüchen, Änderungen des offiziellen Ergebnisses usw. bindend.
- 3) Wenn ein oder mehrere Teilnehmer an unterschiedlichen Läufen eines Wettbewerbs teilnehmen, werden alle Head-to-Head-Wetten zwischen ihnen für ungültig erklärt, außer wenn sich min. einer von ihnen für ein späteres Stadium des Wettbewerbs qualifiziert.
- 4) Ein Teilnehmer, der aufgrund eines Verstoßes vom Startvorgang disqualifiziert wird (z. B. Fehlstart), wird dennoch als Teilnehmer des Event angesehen.

28. Tennis und Racket-Sportarten (Badminton, Racketon, Squash & Tischtennis)

- 1) Alle Wetten bleiben gültig, solange das Match innerhalb des Wettbewerbsrahmens gespielt wird. Dabei sind festgelegte Änderungen (vor oder nach dem Match), Matchbedingungen (innen/außen) und/oder Oberflächentypen unwichtig, wenn dies nicht anders vereinbart wurde."
- 2) „Match“-Wettgebote basieren auf dem allgemeinen Prinzip des Turnierverlaufs oder Turniergewinns. Dies hängt davon an, auf welche Phase des Wettbewerbs sich das Match bezieht. Der Spieler/das Team, der/das in die nächste Runde kommt oder das Turnier gewinnt, wird als Gewinner der Wette angesehen. Dabei sind die Rücktritte, Disqualifikationen usw. unwichtig. Diese Wette erfordert, dass mindestens ein Satz abgeschlossen wird.
- 3) „Mehr als/Weniger als“- und „Handicap“-Wetten zu nicht abgeschlossenen Matches/Events, deren Ergebnis bereits vor einem Abbruch festgelegt wurde und/oder eine Fortsetzung des Matches zu keinem anderen Ergebnis führen kann, werden basierend auf dem Ergebnis vor dem Abbruch abgerechnet. Für die Berechnung dieser Einsätze wird die minimale Menge der Vorkommnisse nach Bedarf hinzugefügt, die notwendig gewesen wären, um das Gebot zu einem natürlichen Abschluss zu bringen. Diese Menge hängt von der Anzahl der Sätze ab, die für das Match geplant waren. Wenn diese Berechnung zu einer Situation führt, bei der keine möglichen Änderungen das Ergebnis des Gebots beeinflussen können, wird die Wette entsprechend abgerechnet. Die folgenden Ergebnisse können für Abwägungen verwendet werden:
Beispiel 1 -Mehr als/Weniger als: Ein Spieler scheidet in einem Match aus, das für drei Sätze geplant war. Der Punktestand ist 7-6, 4-4. Die Gebote: „Gesamtspielsatz 2 – 9,5“ (oder Serien geringer als dieser Betrag) und „Insgesamt gespielte Spiele im Match – 22,5“ (oder Serien geringer als der Betrag) werden mit „Mehr als“-Wetten als gewonnen und „Weniger als“-Wetten als verloren abgerechnet. Wetten zu höheren Serien als diese, werden für ungültig

erklärt.

Beispiel 2 - Handicap: Ein Spieler scheidet Beginn des dritten Satzes eines Matches aus, das für 5 Sätze ausgelegt war. Der Punktestand ist 1-1. Wetten zu +2,5/-2,5-Sätzen werden als gewonnen bzw. verloren abgerechnet. Wetten zu geringeren Serien als diese, werden für ungültig erklärt.

- 4) Alle Resultatwetten (d. h. Satz- und Match-Wetten), „Ungerade/Gerade“-Gebote und die Gebote, die sich auf den Gewinner eines bestimmten Teils des Matches beziehen (z. B. „Welcher Spieler gewinnt den ersten Satz“ und „Satz 2 – Spiel 6: Gewinner“ erfordern, dass der entsprechende Teil des Matches abgeschlossen wird.
- 5) Alle Wettarten, die nicht oberhalb aufgeführt sind, erfordern, dass mindestens ein Satz abgeschlossen wird. Eine Ausnahme bilden die Gebote, deren Ergebnis bereits vor einem Abbruch festgelegt wurden und deren Fortsetzung das Ergebnis nicht ändern könnte.
- 6) In einem Doppelmatch werden alle Wetten für ungültig erklärt, wenn einer der festgelegten Spieler ersetzt wird.
- 7) Der Begriff „Grand Slam“ verweist auf die Wettbewerbe der jeweiligen Saison, für die die ITF die Definition ausgegeben hat. Änderungen von Austragungsorten, Daten und anderen Attributen sind dabei unwichtig.
- 8) Wenn nicht explizit angegeben, werden alle Wetten zu Davis Cup-Matches für ungültig erklärt, wenn entschieden wird, dass das Match in einem anderen Format als „Bester aus 5 Sätzen“ (z. B. „Bester aus 3 Sätzen“) gespielt wird.
- 9) Gebote zum Davis Cup werden in der expliziten Annahme angeboten, dass das jeweilige Match Teil der so genannten „Rubbers“ für den nächsten verfügbaren Einzelmatchabschnitt ist, der normalerweise aus zwei Einzelmatches pro Abschnitt besteht. Alle Wetten werden für Matches storniert, die für das erste und zweite Rubber (normalerweise die Einzelmatches am Freitag) vorgesehen sind und deren aufgelistete Teilnehmer geändert wurden. Dabei ist es unwichtig, ob die Begegnung in anderen Matches in der gleichen Runde auftreten könnte.
- 10) Ergebnisse, die in einem „Pro Set“ erworben wurden, sind nur für die folgenden Angebote gültig: „Match“, „Satz-Handicap“, „Satz-Wetten“ und „Sätze insgesamt“. Alle anderen Arten von Angeboten werden als ungültig erklärt, mit der Ausnahme der Angebote, deren Ergebnis bereits bestimmt ist.
- 11) Generell werden „Tie-Breaks“ immer nur als 1 Spiel gewertet, unabhängig von der Anzahl der zum Sieg benötigten Punkte oder dem Format des „Tie-Breaks“. Die folgenden Tie-Break-Szenarien werden wie folgt entschieden:
 - „Match-Tie-Break“: Wird in der Regel anstelle des Entscheidungssatzes gespielt, wenn beide Teilnehmer die gleiche Anzahl von Sätzen gewonnen haben. Für die Abrechnung wird dies sowohl als voller Satz als auch als Spiel gewertet und entsprechend gezählt. Er wird jedoch nicht als Tie-Break für die Abrechnung der jeweiligen Angebote gewertet;

- „Tiebreak bei 6-6 in einem Satz, zuerst auf 7 Punkte“: Für die Abrechnung wird dies als 1 Spiel gewertet und entsprechend gezählt sowie als Tie-Break für die Abrechnung der entsprechenden Angebote;
- „Tiebreak bei 6-6 in einem Satz, zuerst auf 10 Punkte“: Für die Abrechnung wird dies als 1 Spiel gewertet und entsprechend gezählt sowie als Tie-Break für die Abrechnung der entsprechenden Angebote;
- „Tiebreak bei 12-12 in einem Satz, zuerst auf 7 Punkte“: Für die Abrechnung wird dies als 1 Spiel gewertet und entsprechend gezählt sowie als Tie-Break für die Abrechnung der entsprechenden Angebote;
- „Tiebreak bei 3-3 in einem Satz, erster bis 7 Punkte“ (auch bekannt als Fast-4-Format): Für die Abrechnung wird dies als 1 Spiel gewertet und entsprechend gezählt sowie als Tie-Break für die Abrechnung der entsprechenden Angebote;
- „Tiebreak-Tens“: Ein Match, das ausschließlich aus einem Tie-Break besteht, wobei derjenige Teilnehmer gewinnt, der zuerst 10 Punkte erreicht und mit 2 Punkten Vorsprung führt. Dies wird sowohl als Tie-Break als auch als volles Match für die Abrechnung der entsprechenden Angebote gewertet.

Sollte ein Match ein Tie-Break-Format beinhalten, das oben nicht aufgeführt ist, werden die Angebote nach den Definitionen der ITF oder in Abwesenheit nach dem Prinzip abgerechnet, das den oben aufgeführten Beispielen am nächsten kommt.

- 12) Wetten auf Sieg/Platz- und Each-Way, die sich auf den Turniersieger beziehen und zwischen dem Zeitpunkt der ersten Veröffentlichung der Hauptauslosung durch den organisierenden Verband und dem Beginn des Turniers abgegeben wurden, werden zurückerstattet, wenn der aufgeführte Teilnehmer nicht mehr am Turnier teilnimmt. Ausgenommen hiervon sind Teilnehmer, die noch an der Qualifikationsphase teilnehmen, da diese als aktive Teilnehmer betrachtet werden.

29. Volleyball

- 1) Punkte, die im „goldenen Satz“ (6. Satz) erspielt werden, werden nicht für die Abrechnung des jeweiligen Matches berücksichtigt, außer es handelt sich um Wetten, die sich auf das Vorrücken im Turnier und die Turniersummen beziehen.
- 2) Die Abrechnung von spieterspezifischen Wetten eines Matches/Event/Wettbewerbs basiert auf dem Ergebnis nach eventuellen Verlängerungen, wenn nicht anders angegeben.
- 3) Angebote, die sich auf die Leistung einzelner Spieler in einem einzelnen Spiel beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X erzielten Punkte) oder die Leistungen von zwei einzelnen Spielern im Verlauf eines Spiels gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Punkte erzielen), erfordern, dass alle aufgeführten Personen

aktiv an dem betreffenden Spiel teilnehmen, damit die Wetten gültig sind.

- 4) „Over/Under“- und „Handicap“-Wetten zu nicht abgeschlossenen Matches/Events, deren Ergebnis bereits vor einem Abbruch festgelegt wurde und/oder eine Fortsetzung des Matches zu keinem anderen Ergebnis führen kann, werden basierend auf dem Ergebnis vor dem Abbruch abgerechnet. Für die Berechnung dieser Einsätze wird die minimale Menge der Vorkommnisse nach Bedarf hinzugefügt, die notwendig gewesen wären, um das Gebot zu einem natürlichen Abschluss zu bringen. Diese Menge hängt von der Anzahl der Sätze ab, die für das Match geplant waren. Wenn diese Berechnung zu einer Situation führt, bei der keine möglichen Änderungen das Ergebnis des Gebots beeinflussen können, wird die Wette entsprechend abgerechnet. Siehe Beispiele im Tennis-Abschnitt.
- 5) Alle „Korrektur Punktestand“- , „Ungerade/Gerade“-Gebote und die Gebote, die sich auf den Gewinner eines bestimmten Abschnitts/Zeitraumens in einem Match beziehen (z. B. „Welches Team gewinnt den ersten Satz?“ und „Satz 2 – Wettlauf bis 15 Punkte“) erfordern, dass der jeweilige Abschnitt des Matches abgeschlossen wird. □
- 6) Alle Gebotsarten, die nicht oberhalb aufgeführt sind, erfordern, dass mindestens ein Satz abgeschlossen wird. Eine Ausnahme bilden die Gebote, deren Ergebnis bereits vor einem Abbruch festgelegt wurden und deren Fortsetzung das Ergebnis nicht ändern könnte.
- 7) Angebote, die sich auf die Leistungen einzelner Spieler beziehen (Beispiel: Gesamtzahl der von Spieler X bei der Weltmeisterschaft erzielten Punkte) oder die die Leistungen von zwei einzelnen Spielern über einen bestimmten Zeitraum/Turnier/Saison gegenüberstellen (Beispiel: Welcher von Spieler X oder Spieler Y wird die meisten Punkte während der regulären Saison erzielen), erfordern, dass alle aufgelisteten Einzelspieler nach Wettannahme an mindestens einem weiteren für das Angebot geltenden Spiel aktiv teilnehmen müssen, damit Wetten gültig sind. Wetten, die nach einer Nachricht platziert werden, die die Anzahl der für einen aufgelisteten Spieler im Rahmen des Wettbewerbs in Frage kommenden Spiele potenziell reduziert (Beispiel: Nachrichten über Verletzungen/Transfers/Handel) und somit die Wetten auch nur theoretisch zu Gunsten eines bestimmten Ergebnisses verändert, ohne an den aktuellen Stand der Wette angepasst zu werden, werden für ungültig erklärt.

30. Wintersport

- 1) Dieser Abschnitt gilt für folgende Sportarten: Alpin-Ski, Biathlon, Langlauf, Freestyle, Nordische Kombination, Kurzstrecke, Skispringen, Snowboard und Eisschnelllauf.
- 2) Ergebnisse eines Wettbewerbs werden als gültig angesehen, wenn dieser vom zuständigen Verband als gültiger Wettbewerb der jeweiligen Kategorie deklariert wird. Dies gilt auch, wenn ein Event gekürzt wird, so dass es nur einen Anlauf/Sprung anstatt zwei enthält oder wenn ein Event an einen anderen Spielort versetzt wird.

- 3) Wenn ein Event aufgegeben/abgebrochen wird, werden alle Wetten für gültig erklärt und entsprechend abgerechnet, wenn das Ergebnis bereits vor einem Abbruch festgelegt wurde und/oder eine Fortsetzung des Matches zu keinem anderen Ergebnis führen kann.
- 4) Alle Wetten sind ungültig, wenn das ursprüngliche/festgelegte Format eines Event komplett geändert wird, wie z. B. die Höhe der Schanze beim Skispringen, die Art der Strecke beim Langlaufen usw.
- 5) RULEO behält sich das Recht vor, die Tattersall-Regel 4 anzuwenden, wenn ein Sportler bei einer „Gruppenwette“ („Bester aus X“) nicht antritt.
- 6) Gebote, die sich auf spezifische Wintersport-Events (ausgeschlossen zum Beispiel Wetten, die sich auf den Gesamtsieg, olympische Spiele, Welt- und Europameisterschaften) beziehen, werden mit der expliziten Annahme angeboten, dass das bestimmte Event das nächste Event sein wird, das in diesem Sport/dieser Disziplin abgehalten wird. Sollte dieses bestimmte Event aus irgendeinem Grund verschoben werden und ein genau gleiches Event für diesen Sport/diese Disziplin am gleichen Ort abgehalten werden und in maximal 72 Stunden beginnen, bleiben die Wetten für das nächste planmäßige Event in diesem Sport/dieser Disziplin gültig. Wenn also zum Beispiel zwei separate Rennen im gleichen Sport/der gleichen Disziplin für Freitag und Samstag angesetzt sind und der Wettbewerb vom Freitag auf Samstag oder Sonntag verschoben wird, werden die Wetten für den Freitagswettbewerb in Übereinstimmung mit dem nächsten planmäßigen Event abgerechnet. In diesem Fall handelt es sich dabei um die Events am Samstag. In Fällen, in denen nur 1 Event in diesem Sport/dieser Disziplin vorgesehen ist und die Startzeit um weniger als 72 Stunden verschoben wird, bleiben die Wetten gültig und werden entsprechend abgerechnet. Sollte kein Event mit der gleichen Konnotation in den nächsten 72 Stunden nach der ursprünglich festgesetzten Zeit stattfinden, werden die Wetten als ungültig abgerechnet.
- 7) Bei einem “Head-To-Head” zwischen zwei oder drei Teilnehmern muss zumindest einer der gelisteten Teilnehmer das finale Rennen/die finale Etappe/ den finale Sprung erreichen, worauf sich die Wette bezieht, damit diese gültig ist. Eine solche Regelung findet bei Langlaufsprint-Events, die andere Endausscheidungen umfassen, sowie Skispringen keine Anwendung. In solchen Fällen basiert die Abrechnung auf der offiziellen Einstufung ungeachtet dessen, ob einer der gelisteten Teilnehmer die finale Runde, Etappe oder den finale Sprung abschließt.

31. Sonstige (keine Sportart/Spezialwetten)

- 1) Die Bedingungen in diesem Abschnitt beziehen sich auf alle Wetten, die nicht unter die unterschiedlichen Sportkategorien fallen (z. B. TV-Programme, Politik, Auszeichnungen und Preise, Schönheitswettbewerbe, Unterhaltung und Ähnliches). Wenn zutreffend und in diesem Abschnitt und im Gebot nicht anders angegeben, basiert die Abrechnung dieser Gebote auf den RULEO-Regeln <Abschnitt B, Absatz 5>.
- 2) Wenn nachfolgend und im Gebot nicht anders angegeben, sind alle Wetten, die in diesen Abschnitt fallen, gültig, bis das Ergebnis offiziell bekannt gegeben wird. Dabei ist es unwichtig, ob die Bekanntgabe verzögert wird oder zusätzliche Abstimmungsrunden oder Ähnliches stattfinden, um das Ergebnis festzulegen.

- 3) Alle offenen Gebote zu Teilnehmern, die von TV-Sendungen zurücktreten oder davon ausgeschlossen werden, werden als verloren abgerechnet. Wenn der gleiche Teilnehmer am gleichen Event zu einem späteren Zeitpunkt wieder teilnimmt, wird er als neuer Teilnehmer angesehen. Somit werden alle vorherigen Wetten als verloren abgerechnet.
- 4) Wetten zum Ausscheiden eines Teilnehmers sind nur für die nächste geplante Sendung gültig. Änderungen der Ausscheidungsmethoden, der Menge und/oder Aufstellung der während der gleichen Sendung ausgeschlossenen Teilnehmer und andere unerwarteten Faktoren machen Wetten zur „nächsten Ausscheidung“ oder „nächsten Eliminierung“ ungültig.
- 5) Falls das Event der Sendung beendet wird, bevor der offizielle Gewinner feststeht, werden alle Wetten als Unentschieden (d. h. Dead-Heat) zwischen den Teilnehmern, die nicht ausgeschieden sind, abgerechnet. Sieg-/Rangwetten zu Teilnehmern, die bereits ausgeschieden sind, werden als verloren abgerechnet.
- 6) a. Politische Märkte werden in Übereinstimmung mit dem Ergebnis abgerechnet, wie es 12 Stunden nach der ersten Veröffentlichung durch die für die Durchführung der Wahl innerhalb der jeweiligen Gerichtsbarkeit verantwortliche Regierungsorganisation auf ihrer offiziellen Website/sozialen Medien bestätigt wurde. Sobald eine relevante Regierungsorganisation ein offizielles Ergebnis verkündet und dieses 12 Stunden lang bestätigt, stellt dies die Grundlage für die Abrechnung dar, unabhängig von eventuellen Protesten, untergerichtlichen Ergebnissen und/oder späteren Änderungen des offiziellen Ergebnisses.

b. Im Sinne der Maximierung der Nutzererfahrung behält sich RULEO das Recht vor, nach eigenem Ermessen Informationen aus allgemein anerkannten und historisch korrekten Quellen zu verwenden, um Märkte abzurechnen, bevor das offizielle Ergebnis wie in <Abschnitt C, Absatz 31, Satz 6(a)> beschrieben verkündet und bestätigt wird. In den weit entfernten Fällen, in denen nach der eventuellen Veröffentlichung und Bestätigung des ersten offiziellen Ergebnisses eine das Ergebnis des Marktes verändernde Abweichung festgestellt wird, wird RULEO den Fehler beheben und die eventuell gewonnenen Wetten gemäß dem offiziellen Ergebnis einlösen, während er alle notwendigen Änderungen in Übereinstimmung mit <Abschnitt A, Absatz 6, Satz 2> vornimmt. Änderungen, die sich aus eventuellen Protesten, Streitigkeiten, untergerichtlichen Ergebnissen und/oder späteren Änderungen des offiziellen Ergebnisses ergeben, nachdem dieses ausgegeben/bestätigt wurde, werden nicht berücksichtigt.

32. Sportspezifische Limits

- 1) Wie in <Abschnitt A, Absatz 4.1> beschrieben, behält sich RULEO das Recht vor, die Nettoauszahlung (die Auszahlung, nachdem der Einsatz abgezogen wurde) für eine Wette oder eine Kombination von Wetten pro Kontoinhaber oder Kontoinhabergruppe zu beschränken.
- 2) Wenn nicht anderweitig vereinbart, werden Gewinne oberhalb der nachfolgenden Limits nicht berücksichtigt.

- 3) Limits (Beschränkungen) variieren je nach Sportart, Wettbewerbsart und Wettgebotsart. Wenn eine Wette eine Kombination von Geboten aus unterschiedlichen Sportarten/Kategorien/Matches und/oder Gebotsarten enthält, wird die Auszahlung auf den geringsten Wert der Kombination wie nachfolgend angegeben beschränkt.

1. Fußball:

a. Das Limit von 250.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

- (i) Olympische Wettbewerbe, Welt- und Europameisterschaften der Herren der FIFA und UEFA, einschließlich Qualifikationsphasen;
- (ii) internationale Clubturniere der Herren der FIFA und UEFA, einschließlich Qualifikationsphasen;
- (iii) alle heimischen Oberligen der Herren in einem der folgenden Länder: Dänemark, England, Frankreich, Deutschland, Italien, Niederlande, Norwegen, Schottland, Schweden und Spanien;
- (iv) jeder heimische Hauptcup der Herren für die folgenden Länder: Dänemark, England, Frankreich, Deutschland, Italien, Niederlande, Norwegen, Schottland, Schweden und Spanien.

Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

- (v) alle anderen internationalen Turniere;
- (vi) alle anderen internationalen Clubturniere;
- (vii) heimische Oberligen in einem beliebigen anderen Land;
- (viii) heimische Hauptcups in einem beliebigen anderen Land;
- (ix) jeder heimische Zweitliga der Herren in den folgenden Ländern: Dänemark, England, Frankreich, Deutschland, Italien, Niederlande, Norwegen, Schweden, Spanien;
- (x) jedes internationale Freundschaftsmatch unter der Schiedskraft der FIFA.

Das Limit von 50.000 £ gilt für alle anderen Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote für Fußball ausschließlich Beach-Soccer und Futsal.

b. Alle Wetten zu Spielern (einschließlich gelbe/rote Karten), Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen, Ecken, Torschüssen und andere Geboten, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines Wettbewerbs/Matches ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

2. Basketball

a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

- (i) NBA, Europaliga, olympische Wettbewerbe, Welt- und kontinentale Meisterschaften für Herren der FIBA.

b. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Basketball-Gebot gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

3. Eishockey

a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der

folgenden Kategorien gehören:

(i) NHL, olympische Wettbewerbe, Welt- und kontinentale Meisterschaften für Herren der IIHF.

(ii) jede heimische höchste Spielklasse der Herren in einem der folgenden Länder: Finnland und Schweden.

b. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle matchspezifischen, die zu einem beliebigen anderen Eishockey-Gebot gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

4. Handball

a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(i) Olympische Wettbewerbe, Welt- und kontinentale Turniere für Herren der IHF.

b. Das Limit von 25.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Handball-Gebot gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

5. Volleyball

a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(i) Olympische Wettbewerbe, Welt- und kontinentale Meisterschaften für Herren der FIVB.

b. Das Limit von 25.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Volleyball-Gebot gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

6. Tennis

a. Das Limit von 150.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(i) Grand Slam-Turniere ab der dritten Runde.

b. Das Limit von 75.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(ii) ATP- und WTA-Turniere ab dem Viertelfinale.

c. Das Limit von 40.000 £ gilt für alle anderen Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote.

7. American Football und Baseball

a. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(i) NFL und MLB.



b. Das Limit von 25.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen American Football- oder Baseball-Gebot gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

8. Australische Regeln

a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(i) AFL.

b. Das Limit von 25.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Gebot auf australischen Regeln gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

9. Cricket

a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(i) internationale Turniere und die heimische höchste Spielklasse.

b. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Cricket-Gebot gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

10. Darts

a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(i) jedes im britischen Fernsehen übertragene Event.

b. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Gebot auf Darts gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

11. Golf

a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:

(i) Majors, WGC, PGA, europäische und LPGA-Tour Events, Ryder & Solheim Cup.

b. Das Limit von 25.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Golf-Gebot gehören.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

12. Rugby Liga



- a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:
(i) die höchsten einheimischen Spielklassen im UK, NRL und internationale Turniere für Herren der RLIF.
internationale Turniere, heimische höchste Spielklasse in Großbritannien und die NRL.
- b. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer beliebigen anderen Rugby Liga gehören.
- c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

13. Rugby Union

- a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:
(i) die höchsten Ligen im Vereinigten Königreich, Australien, Neuseeland und internationale Turniere für Herren der IRB.
internationale Turniere, heimische höchste Spielklasse in Australien, Neuseeland und Großbritannien.
- b. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer beliebigen anderen Rugby Union gehören.
- c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

14. Snooker

- a. Das Limit von 100.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:
(i) jedes im britischen Fernsehen übertragene Event.
- b. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Snooker-Gebot gehören.
- c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

15. Motorsport

- a. Das Limit von 50.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einer der folgenden Kategorien gehören:
(i) Formel 1, MotoGP, Moto 2 und Moto 3.
- b. Das Limit von 25.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote, die zu einem beliebigen anderen Gebot auf Motorsports gehören.
- c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.



16. Sonstige Sportarten

a. Das Limit von 40.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote auf die folgenden Sportarten: Leichtathletik, Bandy, Boxen, Radfahren, Trabrennen und Wintersportarten.

b. Das Limit von 25.000 £ gilt für alle Wettbewerbs-/matchspezifischen Gebote auf alle anderen Sportarten.

c. Alle Wetten zu Spielern, Wechseln, Managern, Disziplinarmaßnahmen und andere Gebote, die nicht für die Entscheidung des Ergebnisses eines/r Matches/Liga/Turniers ausschlaggebend sind, werden als PR- und Novelty-Wetten angesehen und unterliegen den gleichen Limits.

17. Nicht-sportliche Events, Poker, PR & Novelty-Wetten

a. Das Limit von 10.000 £ gilt für alle Gebote, die in diese Kategorie fallen. Dazu gehören auch sportspezifische Gebote wie Spielerwechsel, nächster Manager usw.

33. Snooker

1. Alle Wetten bleiben gültig, sofern das Match/Angebot innerhalb des Turnierrahmens gespielt wird, ungeachtet jeglicher Änderungen im Terminplan etc., außer wenn anderweitige Absprachen getroffen wurden.
2. "Match"-Wettangebote basieren auf dem allgemeinen Prinzip des Turnierfortschritts oder Turniergewinns, abhängig davon auf welche Phase des Wettbewerbs sich das Match bezieht. Der Spieler, der in die nächste Runde vorrückt oder das Turnier gewinnt, wird als der Gewinner der Wette angesehen, ungeachtet der Match-Dauer, Ausscheiden, Disqualifikationen etc.. Diese Wetten erfordern mindestens einen abgeschlossenen Frame, damit sie stehen.
3. "Mehr als/Weniger als"-Wetten auf noch nicht beendete Matches/Events, deren Ergebnis bereits vor der Unterbrechung bestimmt ist und/oder wenn jede Fortführung des Spiels kein anderes Ergebnis zu besagten Wetten liefern kann, werden basierend auf dem Ergebnis abgerechnet, das erzielt wurde, bis die Unterbrechung eintrat. Für die Berechnung dieser Abrechnungen wird die Mindestanzahl Vorkommnisse, die benötigt werden sollten, um das Gebot zu seinem natürlichen Abschluss zu bringen, als notwendig ergänzt. Das geschieht in Abhängigkeit von der Anzahl Frames, für die das Match geplant ist. Sollte diese Berechnung für eine Situation sorgen, in der keine möglichen Änderungen das Ergebnis des Gebots beeinflussen können, wird dies so abgerechnet. Siehe Beispiele im Abschnitt Tennis.
4. Bei "Handicap"-Geboten müssen alle angesetzten Frames abgeschlossen sein, damit die Wetten stehen, außer bei solchen Events, bei denen das Ergebnis bereits bestimmt ist, bevor es zur Unterbrechung kommt und/oder jede Fortführung des Spiels nicht mehr für ein anderes Ergebnis besagter Gebote führen kann, was entsprechend abgerechnet wird. Siehe Beispiele aus dem Abschnitt Tennis.
5. Alle "Korrekte Punktzahl", "Ungerade/Gerade"-Wetten und Angebote, die sich auf den Gewinner eines bestimmten Zeitraums im Match (z. B. der Spieler, der den ersten Satz gewinnt oder der erste Spieler, der X Frames erreicht) beziehen, erfordern, dass der relevante Teil des Matches abgeschlossen ist.
6. Alle Arten von Geboten, die noch nicht im Vorgenannten beschrieben wurden, erfordern mindestens einen abgeschlossenen Frame, damit die Wetten stehen, außer bei solchen Angeboten, bei denen das Ergebnis bereits vor der Unterbrechung des Spiels bestimmt ist und eine Fortführung des Spiels kein anderes Ergebnis mehr erzeugen kann.
7. Im Falle eines Re-Rack werden alle ausstehenden Wetten auf diesen spezifischen Frame als ungültig abgerechnet und ein neuer Markt wird eröffnet. Eine Ausnahme bilden jene Angebote,

deren Ergebnis bereits vor dem Re-Rack feststeht und eine weitere Fortsetzung des Spiels zu keinem anderen Ergebnis führen könnte.

34. Darts

1. Alle Wetten bleiben gültig, sofern das Match/Angebot innerhalb des Turnierrahmens gespielt wird, ungeachtet etwaiger Änderungen im Terminplan etc., außer wenn andere Vereinbarungen getroffen wurden.
2. "Match"-Wettangebote basieren auf dem allgemeinen Prinzip des Turnierfortschritts oder Turniergewinns, abhängig davon, auf welche Phase des Wettbewerbs sich das Match bezieht. Der Spieler, der in die nächste Runde vorrückt oder das Turnier gewinnt, wird als Gewinner der Wette angesehen, ungeachtet der Dauer des Matches, seinem Ausscheiden, Disqualifikationen etc.
3. Mehr als/Weniger als"-Wetten auf noch nicht beendete Matches/Events, deren Ergebnis bereits vor der Unterbrechung bestimmt ist und/oder jede Fortführung des Spiels kein anderes Ergebnis zu besagten Wetten liefern kann, werden basierend auf dem Ergebnis abgerechnet, das erzielt wurde, bis die Unterbrechung eintrat. Für die Berechnung dieser Abrechnungen, wird die Mindestmenge Vorkommnisse, die benötigt werden sollten, um das Gebot zu seinem natürlichen Abschluss zu bringen, als notwendig ergänzt, abhängig von der Anzahl Frames, für die das Match geplant ist. Sollte diese Berechnung für eine Situation sorgen, in der keine möglichen Änderungen das Ergebnis des Gebots beeinflussen können, wird dies so abgerechnet. Siehe Beispiele im Bereich Tennis.
4. Bei "Handicap"-Geboten müssen alle angesetzten Frames abgeschlossen sein, damit die Wetten stehen, außer bei solchen Events, bei denen das Ergebnis bereits bestimmt ist, bevor es zur Unterbrechung kommt und/oder jede Fortführung des Spiels nicht mehr für ein anderes Ergebnis besagter Gebote führen kann, was entsprechend abgerechnet wird. Siehe Beispiele aus dem Abschnitt Tennis.
5. Alle "Korrekte Punktzahl", "Ungerade/Gerade"-Wetten und Angebote, die sich auf den Gewinner eines bestimmten Zeitraums im Match (z. B. der Spieler, der den ersten Satz gewinnt oder der erste Spieler, der X Sätze erreicht) beziehen, erfordern, dass der relevante Teil des Matches abgeschlossen ist.
6. Alle Arten von Geboten, die noch nicht im Vorgenannten beschrieben wurden, erfordern mindestens einen abgeschlossenen Frame, damit die Wetten stehen, außer bei solchen Angeboten, bei denen das Ergebnis bereits vor der Unterbrechung des Spiels bestimmt ist und eine Fortführung des Spiels kein anderes Ergebnis mehr erzeugen kann.
7. Angebote, die eine Anzahl von Ereignissen eines bestimmten Spielers innerhalb eines Spiels/Events kombinieren (Beispiel: King of the Oche, etc.), erfordern, dass alle mit der Angebotswette verbundenen Konnotationen, vollständig und zweifelsfrei eingehalten werden müssen. Sollten 1 oder mehrere Teile des Angebots mit einem Unentschieden enden, werden die Wetten als VERLOREN abgerechnet.