

Besondere Geschäftsbedingungen der Personal Exchange International Limited (PEI Ltd.), Level 2, Marina Business Centre, Abate Rigord Street, Ta Xbiex - XBX1127, Malta

SPORTWETTEN

Diese Besonderen Geschäftsbedingungen wurden zuletzt am 10. Oktober 2011 aktualisiert.

Version 1.06

Diese Besonderen Geschäftsbedingungen ergänzen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen für die Nutzung der Serviceleistungen der PEI Ltd. und regeln Ihre Nutzung der von PEI Ltd. auf dieser Website angebotenen Dienstleistungen für Sportwetten.

I. ALLGEMEINE WETTRICHTLINIEN

1. Der maximale Wetteinsatz pro Auswahl wird ausschließlich durch PEI festgelegt und auf dem Bildschirm angezeigt. Der maximal mögliche Tagesgewinn (Wettabgabe) beträgt 30.000 € pro Kunde. Der maximal mögliche Wochengewinn (Wettabgabe; Montag 00:00 Uhr bis Sonntag 24:00 Uhr) pro Kunde beträgt 50.000 €. Gibt ein Kunde mehrere gleiche Wetten ab, deren Gesamtgewinn das Limit übersteigt, oder deren Gesamteinsatz das Einsatzlimit einer dieser Wetten übersteigt, so ist PEI berechtigt, die Gewinnausschüttung soweit zu reduzieren, wie dies zur Einhaltung der Gewinn- bzw. Einsatzlimits notwendig ist.
2. Wetten können bis zur tatsächlichen Startzeit des jeweiligen Ereignisses abgegeben werden, sofern diese Geschäftsbedingungen keine anderen Regelungen vorsehen.
3. Sofern nichts anderes vorgesehen ist, können Wetten nach der Annahme durch PEI Ltd. von Ihnen nicht storniert/geändert werden.
4. Alle Gewinne werden dem Spieleraccount gutgeschrieben.
5. PEI Ltd. kann trotz aller Bemühungen keine vollständige Genauigkeit sicherstellen, keine Irrtümer ausschließen oder die Verantwortung für Fehler oder Unterlassungen hinsichtlich der Veröffentlichung von Preisen, Startern, Zeiten oder Ergebnissen übernehmen. PEI Ltd. behält sich daher das Recht vor, offensichtliche Fehler zu korrigieren (z.B. Wetten für ungültig zu erklären, die abgeschlossen wurden, nachdem ein Ereignis gestartet wurde oder die auf falschen Wettquoten basieren).

Wenn ein falscher Teilnehmer für ein Spiel angegeben wird, werden alle auf dieses Spiel gesetzten Wetten für nichtig erklärt, gleich, ob sie gewinnen oder verlieren.

6. Mehrfachwetten, bei denen verschiedene Auswahlen miteinander kombiniert werden, werden nicht akzeptiert, wenn das Ergebnis der einen Wette die andere beeinflusst. Sie können zum Beispiel nicht 20 € darauf setzen, dass Federer das Halbfinale in Wimbledon gewinnt, und gleichzeitig wetten, dass Federer Wimbledon-Sieger wird.

Wenn eine ähnliche Wette versehentlich akzeptiert wird, wird diese für ungültig erklärt, gleich ob sie gewinnt oder verliert.

Im Falle aller Mehrfachwetten, die versehentlich angenommen werden – einschließlich Auswahlen mit zusammenhängenden Ergebnissen – behält sich die PEI Ltd. das Recht vor, die Wette teilweise oder ganz für ungültig zu erklären, gleich ob sie gewinnt oder verliert .

7. Als Ergebnis gilt, was vom Veranstalter des Ereignisses veröffentlicht und bestätigt wurde.
8. Gewertet wird das Ergebnis nach regulärer Spielzeit, ohne Verlängerung, Elfmeterschießen oder ähnliches, außer es ist in diesen Geschäftsbedingungen anders geregelt.
9. Für den Fall, dass der Veranstaltungsort geändert wird, bleiben die Wetten bestehen, außer, die Veranstaltung findet am üblichen Veranstaltungsort des ursprünglichen Auswärtsteams statt; in diesem Fall wird die Wette für ungültig erklärt.
10. Wenn ein totes Rennen beim ersten Platz auftritt, wird die Siegprämie durch die Anzahl der Gewinner geteilt und die reduzierte Prämie an die Gewinner ausgezahlt. Die restliche Siegprämie geht verloren.
11. Sofern diese Geschäftsbedingungen nichts anderes regeln, bleiben Wetten bestehen, unabhängig davon, ob die bewetteten Teilnehmer an dem Ereignis teilnehmen oder nicht. Sofern das Ereignis selbst nicht stattfindet, werden alle Wetten für ungültig erklärt. Das gleiche gilt, wenn es während der laufenden Veranstaltung nach dem Platzen einer Wette kein weiteres Spiel gibt (z.B. nach der ersten Runde eines Golfturniers). Auch in diesem Fall wird die Wette für ungültig erklärt.
12. Es liegt allein in Ihrer Verantwortung sicherzustellen, dass Sie die Regeln für jede Wettart kennen. Wie zum Beispiel, dass Wetten nachdem sie platziert sind, nicht von Ihnen storniert werden können außer unter außergewöhnlichen Umständen oder in den in diesen Geschäftsbedingungen festgehaltenen Fällen.
13. Für alle Sportarten gilt das Nachfolgende (48 h Regel), es sei denn es gibt eine in diesen Geschäftsbedingungen geregelte Sonderregel für die jeweilige Sportart:

Für den Fall, dass eine Veranstaltung abgebrochen wird, bevor sie beendet wurde, werden die Quoten für diese Veranstaltung auf 1:00 gesetzt, wenn die Veranstaltung nicht innerhalb von 48 h nach der ursprünglichen Startzeit fortgesetzt wird. Wettarten die ausgewertet werden können, werden ausgewertet. Z.B. können „erste Halbzeit“ Wetten ausgewertet werden, wenn ein Match in der zweiten Halbzeit abgebrochen wird.

Bei Baseball wird die Wette für ungültig erklärt und die Quote auf 1.00 gesetzt, wenn das Spiel nicht innerhalb von 12 Stunden nach der offiziellen Startzeit fortgesetzt wird.

Bei Tennis Matches bleiben die Wetten bestehen, solange das Match weitergeführt wird, auch wenn dies erst nach mehr als 48 h erfolgt, es sei denn, das Match wird ganz gestrichen. Der erste Satz muss aber in jedem Falle beendet sein, damit die Wetten ihre Gültigkeit behalten.

14. Wenn einer oder beide der Teilnehmer einer Head-to-Head Wette nicht starten, wird die Wette für ungültig erklärt. Wenn einer der Teilnehmer einer Head-to-Head Wette nach Beginn der Veranstaltung gezwungen ist aufzugeben, wird der andere Teilnehmer als Gewinner der Veranstaltung behandelt. In diesem Falle sind alle auf den Teilnehmer platzierten Wetten, der aufgegeben hat verloren und alle auf den anderen Teilnehmer platzierten Wetten sind gewonnen. Wenn keiner der Teilnehmer die Veranstaltung beendet, sondern beide aufgeben, wird die Wette für ungültig erklärt.
15. Sollte ein Fall eintreten, der in diesen Regeln nicht vorgesehen ist, werden wir nach geeigneten Parallelen innerhalb dieser Geschäftsbedingungen suchen und diese oder andernfalls allgemeine Richtlinien der Branche heranziehen, bevor wir entscheiden, wie wir diese Wetten handhaben.
16. Wenn Ihnen versehentlich Beträge gutgeschrieben werden - entweder durch einen Fehler unsererseits oder durch Sie -, obliegt es Ihnen uns darauf hinzuweisen. Ein diesbezügliches Unterlassen macht alle späteren aufgrund dieses Fehlers entweder direkt oder indirekt verursachten Gewinne ungültig. In einem solchen Fall behält PEI Ltd. sich das Recht vor, alle erforderlichen Schritte zu unternehmen, um sicherzustellen, dass beide Parteien finanziell wieder in die gleiche Lage zurückversetzt werden, in der sie sich unmittelbar vor dem Fehler befanden.
17. Sie können die Transaktionen für PEI Ltd. innerhalb Ihres Spieleraccounts jederzeit einsehen. Bitte setzen Sie sich mit uns in Verbindung, falls aufgrund vergangener oder laufender Transaktionen irgendeine Forderung oder Meinungsverschiedenheit entsteht. Wenn wir nicht in der Lage sind, die Meinungsverschiedenheit beizulegen, werden wir die Angelegenheit an einen Schiedsgericht verweisen, wie zum Beispiel IBAS, dessen Entscheidung nach der vollständigen Stellungnahme aller beteiligten Parteien endgültig sein wird.

II. RICHTLINIEN FÜR SPORTWETTEN

Fußball

1. Fußballwetten beziehen sich nur auf Spiele mit vollen 90 Minuten, einschließlich Verletzungszeit, aber ausschließlich Verlängerung / Golden Goal. Dies trifft nicht auf Wettarten zu, in denen deutlich „Pokalsieger“ oder „Sieger“ angegeben wird, in denen Verlängerung und Strafstöße für die Auswertung enthalten sind.
2. Bei „ersten“ oder „letzten Torschützen“ und „Spieler“ Wetten zählen Eigentore nicht.
3. Alle auf den „ersten Torschützen“ angenommenen Wetten werden für ungültig erklärt, wenn der betreffende Spieler nicht am Spiel teilnimmt oder eingewechselt wird, nachdem bereits ein Tor geschossen worden ist. Auf den „letzten Torschützen“ ange-

nommene Wetten werden nur für ungültig erklärt, wenn der Spieler nicht in irgendeiner Phase des Spieles auf dem Feld erscheint.

4. Bei Wetten, bei denen ein „Spieler ein Tor erzielt“, und Wetten, bei denen ein „Spieler kein Tor erzielt“, werden, wenn das Spiel abgebrochen wird, alle Wetten die sich auf einen Spieler beziehen der vor Abbruch des Spiels ein Tor geschossen hat, entsprechend ausgezahlt. Wetten auf einen Spieler, der kein Tor erzielt hat werden in diesem Fall für ungültig erklärt, es sei denn, der Spieler wurde vor Abbruch ausgewechselt; in diesem Fall wird der Spieler so behandelt, als hätte er kein Tor erzielt und es wird entsprechend ausgewertet.
5. Wenn sich ein Austragungsort ändert, bleiben die Wetten bestehen, es sei denn, das Spiel muss auf dem Platz der ursprünglichen Auswärtsmannschaft gespielt werden. In diesem Fall werden alle Wetten für ungültig erklärt.
6. Wetteinsätze auf „Anzahl an Ecken“ beziehen sich auf Ecken, die man ausgeführt hat und nicht auf Ecken, die einem zugesprochen werden. Wenn eine Ecke zum Beispiel am Ende des Spieles zugesprochen wird, aber der Schlusspfiff ertönt, bevor sie ausgeführt worden ist, zählt dies für Wetzwecke nicht als Ecke. Die Auszahlung erfolgt aufgrund der von der SBA (Spread Betting Association) veröffentlichten Aufstellung.
7. „Bookings-Points“ Wetten funktionieren auf der Grundlage von 10 Punkten, die für eine gelbe Karte und 25, die für eine rote Karte vergeben werden. Die maximale Gesamtpunktzahl pro Spieler beträgt 35, selbst wenn ein Spieler wegen eines zweiten zu verbuchenden Verstoßes einen Platzverweis erhält. Die Auszahlung erfolgt aufgrund der von der SBA (Spread Betting Association) zurückgegebenen Aufstellung.
8. Wetten, die auf den „Turnier-Torschützenkönig“, den „Golden Boot“ oder ähnliches angenommen werden, werden entsprechend dem offiziellen Ergebnis ausgezahlt, das durch die für das Turnier zuständige Stelle veröffentlicht worden ist.
9. Bei „Trikotnummernwetten“ zählt die Gesamtsumme der Trikotnummern eines jeden Torschützen. Eigentore zählen.
10. Eine Torschützenwette ist eine Doppelwette auf den richtigen Spielstand und den ersten Torschützen. Wenn der gewählte erste Torschütze nicht spielt, wird die Wette eine Einzelwette auf den richtigen Spielstand.
11. Bei der Torschützenwette muss der Spieler starten, damit die Wetten bestehen bleiben können.
12. Für Wetten auf gleiche Torschützen müssen beide Spieler starten, damit die Wetten bestehen bleiben können. Eigentore zählen nicht.
13. Für Wetten auf „das erste Tor“ oder „das nächste Tor“ wird als „Schuss“ auch der Versuch betrachtet durch ein Körperteil unterhalb der Hüfte ein Tor zu erzielen; als „Kopfball“ wird der Versuch durch ein Körperteil oberhalb der Hüfte ein Tor zu erzielen betrachtet. Es wird nur ein Ergebnis als Sieger behandelt: Wenn das Tor ein Strafstoß ist, wird der „Strafstoß“ als Sieger ausgezahlt, während ein „Schuss von innerhalb des Strafraums“ als Verlierer behandelt wird. Ähnliches gilt, wenn das Tor direkt

durch einen Freistoß erzielt wird. Dann wird das Tor „direkt durch einen Freistoß oder von der Ecke“ als Sieger ausgezahlt, während der „Schuss von außerhalb des Strafraums“ als Verlierer ausgezahlt wird.

Fantasie Liga

1. In der Fantasie Liga stehen sich zwei Mannschaften an einem Spieltag nur virtuell gegenüber. Der Gewinner einer Fantasie-Begegnung ist die Mannschaft, welche am aktuellen Spieltag gegen ihren tatsächlichen Gegner mehr Tore erzielt hat. Beispiel: Die Fantasie-Begegnung lautet Bayern vs. Schalke. Bayern gewinnt an diesem Spieltag sein Spiel gegen Freiburg mit 1-0, während Schalke sein Spiel gegen Mainz mit 2-3 verliert. In diesem Fall würde Schalke die Fantasie-Begegnung mit 2-1 gewinnen.
2. Die den Fantasie-Begegnungen zugrunde liegenden Spiele müssen zu den geplanten Terminen stattfinden, damit die Wetten ihre Gültigkeit behalten. Für den Fall, dass ein Spiel bzw. beide Spiele nicht zum geplanten Termin stattfinden oder in der vorhergesehenen Länge zu Ende gespielt werden, werden alle Wetten für ungültig erklärt, sofern das Ergebnis der Fantasie-Begegnungen nicht bedingungslos ermittelt werden kann. Das Ergebnis einer 1-X-2 Fantasie-Begegnung kann z.B. bedingungslos ermittelt werden, wenn eine der Mannschaften in einem vorzeitig beendeten Spiel bereits zwei Tore erzielt hat und die andere Mannschaft in einem abgeschlossenen Spiel nur ein Tor erzielt hat.

American Football

1. Die Verlängerung wird bei der Auswertung aller Wetten berücksichtigt, sofern nichts anderes angegeben ist.
2. Wenn bei einer Veranstaltung ein Team für ein Heimspiel festgelegt ist und das Spiel zu einem Austragungsort außerhalb des Staates verlegt wird, indem das Team seinen Sitz hat, werden die Wetten für ungültig erklärt.
3. Money Lines: Beide Teams werden als Sieger des gesamten Spiels ohne Anwendung von Handicaps bewertet. Wenn Sie auf Money Line setzen, muss Ihr Team das Spiel auf dem Feld gewinnen, damit Sie die Wette gewinnen. Die Verlängerung wird bei der Auswertung der Wetten berücksichtigt.
4. Point Spread: Eine Point-Spread-Wette ist eine Wette auf ein Team, welche das Spiel mit Handicaps gewinnt. Um das Spiel für Wettzwecke auszugleichen, gibt der Favorit dem ‚Underdog‘ einen Punktevorsprung. Ein Favorit wird durch ein Minuspunkte-Handicap und der Underdog durch Pluspunkte angezeigt. Am Ende des Spiels wird das entsprechende Handicap hinzuaddiert oder vom Torstand der ausgewählten Teams abgezogen, um das Punktlinienergebnis zu bestimmen. Wenn Teams als ausgeglichen betrachtet werden, findet das Point Spread keine Anwendung; dies wird als ‚Pick Ga-

me' bezeichnet. Im Falle eines Gleichstands auf das Handicap werden alle Wetten auf diesem Markt für ungültig erklärt. Die Verlängerung wird berücksichtigt.

5. Gesamtergebnis: Es wird eine Wette auf das Gesamtergebnis angeboten. Es werden dabei Punkte dafür angeboten, ob das Gesamtergebnis über oder unter einem bestimmten Wert liegt. Das Gesamtergebnis ist die addierte Gesamtpunktzahl beider Teams am Ende der entsprechenden Spielzeit. Wenn der addierte Punktestand beider Teams genau dem bestimmten Wert entspricht, ist das Ergebnis ein „Push“.
6. Höchste Quarterpunktzahl: Bei der Auswertung der „höchster Punktzahlen“ Wette werden Verlängerungen nicht als Teil des vierten Quarters gewertet.
7. Erster Touchdown: Wetteinsätze auf Spieler, die den ersten Touchdown erzielen sollen, werden nur als ungültig betrachtet (Nichtläufer), wenn der Spieler für das Spiel nicht in Spielbekleidung angetreten ist. Ansonsten gelten Wetten auf der Grundlage aller Anwesenden Spieler, ob spielend oder nicht. Wenn ein Spiel aufgegeben oder verschoben wird, der erste Touchdown aber bereits erzielt worden ist, wird dieser für die Auswertung der Wette herangezogen.
8. Antepost (Saisonwetten): Wenn die reguläre NFC/AFC-Saison nicht beendet wird, werden alle Wetteinsätze auf den Superbowl, die Conference-Sieger und die acht Divisionen für ungültig erklärt.

Leichtathletik

1. Rennen und eindeutige Ereigniswetten: Alle Wetten bleiben bestehen zählen, egal ob der Teilnehmer antritt oder nicht.
2. Head-to Head: bei Head-to-Head Wetten auf zwei oder drei Teilnehmer gilt folgende Regel:
 - mindestens einer der Teilnehmer muss sich für das Finale qualifiziert haben, damit die Wette gültig bleibt
 - Wenn nur einer der Teilnehmer das Finale erreicht, gewinnen die Wetten auf diesen Teilnehmer
 - Wenn keiner der Teilnehmer das Finale erreicht, werden alle Wetten für ungültig erklärt und die Quote wird auf 1.00 gesetzt.

Aussie Rules Football

1. Sofern nicht anders ausgewiesen, werden alle Wetten nach Berücksichtigung der regulären Spielzeit ausgewertet. Sofern nicht anders angegeben, muss die reguläre Spielzeit vollständig beendet sein, damit die Wetten bestehen bleiben können.
2. Wenn ein Spiel mit einem Unentschieden endet, werden die Wetteinsätze zurückerstattet, es sei denn, es wird ein Preis für Unentschieden geboten. Wetten werden nur nach dem offiziellen AFL-Ergebnis ausgezahlt.

Baseball

1. Allgemeine Spielrichtlinien: Wetten werden nach dem offiziellen Ergebnis ausgezahlt, das von der zuständigen Baseball-Organisation veröffentlicht wird.
2. Es gelten die Las Vegas-Regeln, Richtlinien, Auszahlungen und Wettarten, soweit nicht etwas anderes festgelegt ist. Alle Veranstaltungen müssen innerhalb von 12 Stunden der festgelegten Startzeit und am selben Starttag begonnen werden. Matches, die um mehr als 12 Stunden oder auf einen anderen Tag (local time) verschoben werden, sind ungültig.
3. Sofern nicht anders festgelegt, gelten alle „Match Wetten“ auch für Extra-Innings, wenn diese gespielt werden.

Aufgestellter Werfer: Alle Baseballwetten setzen voraus, dass beide aufgestellten Werfer das Spiel beginnen. Beide der genannten Werfer müssen das Spiel beginnen und mindestens einen Wurf werfen, damit die Wetten bestehen bleiben. Wenn keiner der genannten Werfer das Spiel beginnt, egal aus welchem Grund, werden die Wettsätze auf dieses Spiel für ungültig erklärt und zurückerstattet. Wenn neben dem Team kein Werfer benannt wurde, bleiben Wetten die auf das Team angenommen werden ungeachtet des beginnenden Werfers bestehen.

Es liegt in der Verantwortung des Kunden sicherzustellen, dass er über eventuelle Werferwechsel informiert ist.

4. Gesamt- & Rennlinienwetten: Wenn Sie auf Gesamt-Runs (über/unter) oder Rennlinien setzen, muss das Spiel 9 Innings dauern (8½, wenn das Heimteam führt), damit die Wetten gültig sind.

Basketball

Bei Wetten auf Money Line, Handicap und erzielte Gesamtpunkte wird der Sieger eines Spiels durch das offizielle Ergebnis am Ende des Spiels nach der regulären Spielzeit und der Verlängerungszeit bestimmt.

Boxen

1. Rundenwetten: Wenn ein Kämpfer nicht auf den Gong für den Beginn einer Runde reagiert, wird sein Gegner als Sieger der vorherigen Runde betrachtet.
2. Punktentscheidung: Wenn ein Kampf durch Punktentscheidung entschieden wird, bevor die vollständige Anzahl an Runden beendet ist, wird als Sieger der Sieger der Runde betrachtet, in welcher der Kampf beendet wurde und die Wetten auf einen Punktgewinn eines Kämpfers verlieren.

3. Kampfergebnis: Alle Wetten werden nach dem Ergebnis ausgewertet, das im Ring bekannt gegeben wird. Dieses unterliegt keiner Überprüfung oder Änderung, nachdem die Kämpfer den Ring verlassen haben.

Kricket

1. Limited Overs Matches: Alle Wetten werden unter Berücksichtigung des offiziellen Wettkampfergebnisses ausgewertet. Im Falle eines Unentschiedens gelten die Richtlinien für tote Rennen. Wetten auf das Team, das in die nächste Runde kommt oder das aufgrund einer der nachstehenden Methoden als Sieger betrachtet wird, werden nicht ausgezahlt.
2. Wenn ein Spiel aufgrund äußerer Umstände gestrichen wird, behalten wir uns das Recht vor, alle Wetten auf dieses Spiel für ungültig zu erklären. Wenn ein Spiel verschoben wird und an einem bereits vorher festgelegten Ausweichtermin gespielt wird, bleiben alle Wetten bestehen.
3. Innings Runs: Wenn die Anzahl an den in einem Innings zu spielenden Runden aus irgendeinem Grunde reduziert wird, ist die Wette ungültig, wenn die anschließend geplante Anzahl an Runden weniger als 90 % der zum Zeitpunkt des Wettabschlusses vorgesehenen Runden ausmacht. Wenn zum Beispiel ein 50-Runden-Innings nachträglich reduziert wird auf
 - a) 44 Runden oder weniger, werden alle Wetten auf Innings-Runs sofort für ungültig erklärt;
 - b) bei 45 Runden oder mehr bleiben alle Wetten bestehen

Wenn auf eine Gesamtzahl an Runs bei einer festgelegten Anzahl an Runden (z.B. erste 15 Runden) gewettet werden kann, muss die Gesamtzahl an Runden gespielt werden, damit die Wetten bestehen bleiben; es sei denn, ein Innings hat seinen natürlichen Abschluss gefunden.

4. Schlagmann-Runs (Einlaufen): Die Wetten werden ausgewertet, wenn der Schlagmann seine Linie erreicht hat. Wenn der Schlagmann verletzt aufhört, ausscheidet oder sein Team gewonnen oder verloren hat, wird als Ergebnis der Punktestand des Schlagmanns am Ende seiner Team-Innings ausgewertet. Wenn weniger als 90 % der festgelegten Runden (zum Zeitpunkt des Wettabschlusses) nicht gespielt werden, werden alle Wetten für ungültig erklärt, es sei denn, es wurde bereits ein Ergebnis festgelegt.
5. Top-Runscorer: Wetten, die auf einen Spieler platziert werden, der nicht für die Startelf ausgewählt wurde, werden für ungültig erklärt. Wenn jedoch ein Spieler ausgewählt wird und weder schlägt noch spielt, verlieren alle Wetteinsätze auf diesen Spieler. Sofern ein Innings nicht seinen natürlichen Abschluss gefunden hat, werden alle Wetten für ungültig erklärt, wenn mindestens 50 % der festgelegten Wettkampfrunden (zum Zeitpunkt des Wettabschlusses) nicht gespielt wurden.

6. Schläger-Spielwetten: Wenn beide Schläger-Innings durch das Wetter oder schlechte Sichtverhältnisse verkürzt werden, werden alle Wetten für ungültig erklärt; es sei denn, es wurde bereits ein Ergebnis festgelegt.
7. Testspiele & County-Meisterschaftsspiele:
 - a) Alle Wetten werden nach dem offiziellen Spielergebnis ausgewertet; vorausgesetzt, dass mindestens ein Ball gespielt worden ist. Im Falle eines Unentschiedens gelten die Richtlinien für tote Rennen und die Wetten verlieren. Wenn ein County-Meisterschaftsspiel mit einem Unentschieden endet und keine Quote für Unentschieden angeboten wird, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
 - b) Alle sich auf eine Session beziehenden Wetten werden für ungültig erklärt, wenn keine 20 Runden gespielt worden sind.
 - c) Top-Runscorer: "Top-Runscorer" Wetten beziehen sich nur auf die ersten Innings. Wetten, die auf einen Spieler gesetzt werden, der nicht für die Startelf ausgewählt wurde, werden für ungültig erklärt. Wenn jedoch ein Spieler ausgewählt ist der weder schlägt noch spielt, verlieren alle Wetten auf diesen Spieler.
 - d) Innings-Runs: Sofern das Innings nicht seinen natürlichen Abschluss gefunden hat, werden alle Wetten für ungültig erklärt, wenn keine 50 Runden gespielt worden sind.
 - e) Schlagmann-Spielwetten: Alle Wetten bleiben bestehen; vorausgesetzt, dass mindestens ein Ball im Spiel gespielt worden ist.
8. Serien-, Wettkampf und Turnier-Wetten
 - a) Seriensieger: Wenn eine Serie unentschieden ist und kein Preis für Unentschieden angeboten wurde, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
 - b) Wetten auf genauen Punktestand: Wenn die festgelegte Anzahl an in einer Serie zu spielenden Spiele sich zu irgendeinem Zeitpunkt ändert, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
 - c) Top-Series-Runscorer/Torwächter: Wenn ein Spieler aufgestellt ist und weder schlägt noch spielt, verlieren alle Wetten auf diesen Spieler.
9. Allgemeine Cricketregeln
 - a) Höchste Eröffnungspartnerschaft: Die Eröffnungspartnerschaft ist der Fall des ersten Torwächters. Wetten bleiben bestehen, so lange beide Mannschaften vervollständigt werden oder bis ein Ergebnis festgelegt worden ist.
 - b) Nächster Spieler draußen: Wetten auf „nächster Spieler draußen“ werden für ungültig erklärt, wenn keiner der Spieler draußen ist. Wenn ein Spieler aufhört, werden die Wetten ebenfalls für ungültig erklärt.
 - c) Gesamt-Runs des Schlagmanns: Alle Wetten bleiben bestehen, wenn der Schlagmann die Linie erreicht hat. Wenn ein Innings durch schlechtes Wetter, eine Erklärung oder das Aufhören eines Spielers verkürzt wird, bestimmt seine Punktzahl am Ende des Innings die Auswertung der Wetten.

Radsport

1. Gesamt- und Etappensieger: Der Sieger des Rennens oder der Etappe wird nach dem Ergebnis der Siegerehrung festgelegt. Wenn es keine Siegerehrung gibt, werden die Wetten ungeachtet nachträglicher Untersuchungen nach dem Ergebnis ausgewertet, das unmittelbar durch die offizielle, zuständige Stelle bekannt gegeben wird.
2. Wetten auf einen Etappen- oder Gesamtsieger bleiben bestehen, wenn der Fahrer die Etappe oder das Rennen nicht startet. Wetten auf den Sieger des Rennens oder eine Etappe bleiben bestehen, wenn Fahrer aufgibt, nachdem der Wettkampf oder die Etappe bereits begonnen hat.
3. Mindestens ein Fahrer oder Team muss die Etappe oder das Rennen beenden, damit die Spielwetten bestehen bleiben. Wenn alle Fahrer ausscheiden wird die Wette für ungültig erklärt.

Darts

1. Siegwetten: Alle Wetten bleiben bestehen, egal ob der bewettete Spieler antritt, oder nicht.
2. Matchwetten: Für den Fall, dass ein Spiel begonnen, aber nicht beendet wird, wird der Spieler, der in die nächste Runde kommt, als Sieger betrachtet. Set-Wetten werden jedoch für ungültig erklärt.

Golf

1. Siegwette: Alle Wetten bleiben bestehen, egal ob der Spieler auf den gewettet wurde antritt oder nicht.
2. Ausscheidungsspiele bestimmen den Turniersieger. Für Platzierungen gelten die Richtlinien für tote Rennen.
3. Allgemeine Richtlinien: Bei Turnieren, die von ungünstigen Wetterbedingungen beeinträchtigt werden, werden die Wetten nach dem offiziellen Ergebnis ungeachtet der Anzahl an gespielten Runden ausgewertet. Sofern es nach Platzierung einer Wette kein weiteres Spiel gibt, wird die Wette für ungültig erklärt.
4. Turnierspielwetten: Für den Fall, dass eine „Unentschiedenwette“ angeboten wird und das Ergebnis „unentschieden“ ist, gehen Wetteinsätze auf den Gewinn eines Spielers verloren. Ausscheidungsspiele zählen für Auswertungszwecke, wenn ein Spieler das Ereignis gewinnt. Wenn ein Spieler ausscheidet, wird der andere als Sieger betrachtet. Wenn beide Spieler ausscheiden, wird derjenige mit der niedrigsten Punktzahl als Sieger betrachtet. Wenn ein Spieler disqualifiziert wird – entweder vor Beendigung von zwei Runden oder nach der Qualifikation beider Spieler – wird der andere als Sieger betrachtet. Wenn ein Spieler nach der Qualifikation disqualifiziert wird und der

Gegner bereits ausgeschieden ist, wird der disqualifizierte Spieler als Sieger betrachtet.

5. 2/3-Ball-Wette: Bei der 2/3-Ball-Wette ist der Sieger derjenige Spieler in der Paarung oder Gruppe mit der niedrigsten Punktzahl über 18 Loch. Sollte ein Spieler beim 2/3-Ball nicht abschlagen, werden alle Wetten auf diesen 2/3-Ball für ungültig erklärt. Sollte jedoch ein Spieler während der Runde ausscheiden, wird er so betrachtet als hätte er gespielt. Für den Fall, dass 2/3-Ball neu angesetzt wird, bleiben alle Wetten auf diesen 2/3-Ball entsprechend den ursprünglichen Paarungen/Gruppen bestehen. Wenn ein Spieler einen Punkt erzielt, aber später disqualifiziert wird, werden alle Wetten auf die Punktzahl ausgezahlt, die der Spieler ursprünglich für diese Runde erreicht hat. Ein Abzeichnen der Karte wird als Einwiegen betrachtet und eine nachträgliche Disqualifizierung oder Änderung des Ergebnisses bleibt für Auswertungszwecke unberücksichtigt.

Wenn Quoten für ein Unentschieden in der 2-Ball-Wette angeboten werden, verlieren im Falle eines Unentschiedens die Wetten auf beide Spieler. Wetten auf Unentschieden gewinnen. Die Richtlinien für tote Rennen finden im Falle eines Unentschiedens in der 3-Ball-Wette Anwendung.

6. Gruppenwetten/Top U.K. Spieler usw.: Gruppen bestehen aus vier oder mehr Spielern. Der Sieger ist der Spieler, der am Ende des Turniers die höchste Platzierung erreicht hat. Ein ausgeschiedener Spieler wird als Verlierer betrachtet. Wenn alle Spieler ausscheiden, wird für die Auswertung die niedrigste Punktzahl nach dem Ausscheiden herangezogen. Spieler werden nur für Wetzwecke zu Gruppen zusammengestellt. Die Richtlinien für tote Rennen finden Anwendung, außer der Sieger wird durch Ausscheiden bestimmt.

Windhundrennen

1. Alle zur Anfangsquote (SP) platzierten Wetten erfolgen unter der Trap-Nummer und nicht unter dem genannten Windhund. (Der Name dient nur zu Informationszwecken.) Ebenso erfolgen alle Forecast- und Tricast-Wetten auf die Trap-Nummer, ungeachtet irgendwelcher Reserverennen. Wenn ein Trap frei bleibt, werden Forecast-Wetten einschließlich freiem Trap für ungültig erklärt. Tricast-Wetten werden jedoch zur Forecast Wette für die restlichen 2 gewählten Starter. Wenn 2 der ausgewählten Starter Nichtläufer sind, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
2. Wetten, die vor oder während des Rennens platziert werden, erfolgen auf den genannten Windhund. Im Falle eines Nichtläufers kann Regel 4 Anwendung finden. Wenn ein Ersatzhund läuft, werden alle Wetten, die auf den Nichtläufer platziert wurden, bevor der Ersatzhund in das Feld aufgenommen wurde, für ungültig erklärt.
3. Wenn ein Rennen wiederholt wird, bleiben alle Wetten bestehen. Wenn ein Preis festgesetzt wurde, erfolgt die Auswertung zur Ausgangsquote. Sollte ein Rennen für ungültig erklärt und nicht wiederholt werden, werden alle Wetten auf dieses Rennen für ungültig erklärt.

4. Favoritenwetten beziehen sich auf die Leistung der Favoriten im Verlauf eines Windhundrennens. Bei jedem Rennen zählt der Favorit 15 Punkte, wenn er gewinnt und 5 Punkte, wenn er den zweiten Platz bekommt. Im Falle gemeinsamer Favoriten wird der Favorit mit der niedrigsten Trap-Nummer zum Zwecke der Auswertung als Favorit betrachtet. Wenn ein Rennen nicht beendet wird oder zu einem nicht stattgefundenen Rennen erklärt wird, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
5. Distanz-Wetten beziehen sich auf die Gesamtdistanz im Verlaufe eines Windhundrennens. Der maximale Aufbau pro Rennen beträgt 10 Längen. Wenn ein Rennen nicht beendet wird oder zu einem nicht stattgefundenen Rennen erklärt wird, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
6. Die Trap-Wette bezieht sich darauf, welches Trap bei einem Windhundrennen die meisten Sieger hat. Für den Fall eines Unentschiedens finden die Richtlinien für tote Rennen Anwendung. Wenn ein Rennen nicht beendet wird, wird der Markt für ungültig erklärt. Wenn ein Rennen ein totes Rennen ist, werden die beteiligten Traps als Gesamtsieger betrachtet.

Eishockey

1. Sieger-, Conference- und Divisions-Wetten: Alle Wetten bleiben ungeachtet der Teamverlegung, Änderung des Teamnamens oder der Saisondauer bestehen.
2. Serienwetten: Wetten werden für ungültig erklärt, wenn die vorgeschriebene Anzahl an Spielen (gemäß der jeweils maßgeblichen Organisationen) nicht abgeschlossen oder geändert worden ist.

Motorsport

1. Race-Wetten: Für die Auswertung zählt das Ergebnis zum Zeitpunkt der Siegerehrung.
2. Championship-Wetten: Wetten auf alle Fahrer und Konstrukteure bleiben bestehen, gleich ob diese am Rennen teilnehmen oder nicht. Die Wetten werden nach dem offiziellen Ergebnis der zuständigen Stelle ausgewertet.
3. Head-to-Head-Rennen (Spielwetten): Der Sieger ist der Fahrer mit der höchsten Endposition oder der Fahrer, der die meisten Runden absolviert hat. Für den Fall, dass die beiden gewählten Fahrer in der gleichen Runde ausscheiden, werden die Wetten für ungültig erklärt. Wenn einer der beiden Fahrer nicht am Planquadrat für den Start der Einführungsrunde erscheint, werden alle Wetteinsätze auf dieses Head-to-Head für ungültig erklärt.
4. Schnellster Qualifier: Der Fahrer, der die schnellste offizielle Qualifikationszeit beim genannten Qualifikationsrennen fährt, ist der Sieger. Nachträgliche Rückstufungen zählen für die Auswertung der Wette nicht. Offizielle FIA-Platzierungen zählen, wenn die Zeiten gleich sind.

5. Wetten auf Qualifikationszeiten: Der Fahrer, der die schnellere offizielle Qualifikationszeit in dem benannten Qualifikationsrennen fährt, gilt als Sieger. Wenn einer der Fahrer auf die gewettet wurde, im betreffenden Qualifikationsrennen nicht startet, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
6. Erwartete Klassifikation: Zur Auswertung dieser Wetten werden die offiziellen FIA-Klassifikationen herangezogen. Fahrer, die mind. 90 % der Anzahl der durch den Sieger absolvierten Runden des Rennens gefahren haben, werden durch die FIA qualifiziert und bei den Wetten auf „erwartete Klassifikation“ berücksichtigt.
7. Finish nach Punkten/auf der Siegetreppe: Für die Auswertung wird das offizielle Ergebnis zum Zeitpunkt der Siegerehrung verwendet. Nachträgliche Disqualifizierungen und/oder Einsprüche beeinträchtigen diese Wetten nicht. Für diese Wettart werden nur Einzelwetten akzeptiert. Bei dieser Wettart kann nur auf „Gewinner“ gesetzt werden.
8. Schnellste Runde (während des eigentlichen Rennens): Zur Auswertung einer „schnellste Runde“-Wette wird das offizielle FIA-Ergebnis zum Zeitpunkt der Siegerehrung für die Auswertung herangezogen.

Rugby Union und Rugby League

Sofern nicht anderes angegeben, wird bei allen Rugby-Wetten für das Ergebnis nur die geplante Spielzeit zur Auswertung herangezogen.

Snooker

1. Match-Wetten: In Match-Wetten werden die Spieler, die in die nächste Runde weiterkommen, als Sieger betrachtet; vorausgesetzt, dass einer der Spieler bei Beginn der ersten Runde den ersten Stoß getätigt hat. Wenn kein erster Stoß vorgenommen wurde, werden alle Wetten für ungültig erklärt.
2. „Richtiger Frame Score“: Bei Wetten auf den richtigen „Frame Score“ werden alle Wetten für ungültig erklärt, wenn das Spiel nicht beendet wird (d.h. die zum Gewinn benötigte Anzahl an Runden nicht gespielt worden ist).
3. Handicap-Wetten: Bei Handicap-Wetten werden alle Wetten für ungültig erklärt, wenn das Spiel nicht zu Ende gespielt wird (d.h. die zum Gewinn benötigte Anzahl an Runden nicht gespielt worden ist).
4. Siegerwetten: Es finden die Antepost-Regeln Anwendung.

Tennis

1. Auch wenn ein Spiel unterbrochen und nach mehr als 48 Stunden fortgesetzt wird, bleiben die Wetten bestehen, es sei denn, es wird vollständig und dauerhaft gestrichen. Wenn ein Spieler aufgibt, bevor das Spiel beendet ist, werden die Wettarten

ausgewertet, die ausgewertet werden können. Z.B. können Wetten auf den "Gewinner des zweiten Satzes" ausgewertet werden, wenn ein Spieler im dritten Satz aufgibt.

2. Ergebniswette: Ergebniswetten bleiben nur bestehen, wenn das Match bis zum Ende ausgetragen wird. Wenn einer der Spieler vorzeitig aufgibt, werden alle Wetten für ungültig erklärt und die Quote wird auf 1.00 gesetzt.
3. Wenn einer der folgenden Umstände eintritt, bleiben alle Wetten bestehen:
 - a) Wechsel des Spielfeldes
 - b) Wechsel des Austragungsortes
 - c) Wechsel von Hallenspiel auf Platzspiel oder umgekehrt

Wintersport

1. Diese Regeln gelten für Wintersport, wie Skilanglauf, Ski Alpin, Skispringen und Biathlon. Siegerehrungen zählen als offizielle Ergebnisse für die Auswertung, ungeachtet nachträglicher Disqualifizierungen. Wenn es keine Siegerehrung gibt, wird die Auswertung nach dem offiziellen Ergebnis festgelegt, das von der zuständigen Stelle bekannt gegeben wird.
2. Die Richtlinien für tote Rennen finden bei Wetten auf ein Ereignis Anwendung, wenn es mehr als einen Sieger gibt oder wenn das Ergebnis unentschieden ist und auf für Unentschieden nicht gewettet werden konnte.
3. Wenn aus irgendeinem Grund ein Ereignis (außer einem Olympia- oder Weltmeisterschaftsereignis) verschoben oder abgebrochen wird, werden alle Wetteinsätze auf dieses Ereignis für ungültig erklärt, sofern das Ereignis nicht innerhalb von 48 Stunden ab der ursprünglichen Startzeit beendet oder ein offizielles Ergebnis innerhalb von 48 Stunden von der zuständigen Stelle erklärt wird.
4. Wenn aus irgendeinem Grund ein olympisches oder ein Weltmeisterschaftsereignis verschoben oder abgebrochen wird, werden alle Wetten auf dieses Ereignis für ungültig erklärt, sofern das Ereignis nicht vor der Abschlusszeremonie der Spiele beendet wird.
5. Ski Springen: Wenn sich ein Teilnehmer einmal qualifiziert hat, reicht es aus, wenn er in der Veranstaltung einen Sprung absolviert, um in die Auswertung einbezogen zu werden.
6. Nordische Kombination: Die Teilnehmer müssen in beiden Sektionen des Events (Ski Springen und Ski Langlauf) starten und zumindest einen Wettbewerb beenden, damit die Wetten bestehen bleiben.

Spezialwetten

Spezialwetten betreffen z.B.: spezielle Weihnachtsthemen, spezielle Unterhaltungsthemen, politische Themen oder andere „nicht-sportliche“ Themen oder Ereignisse. Die Regeln für solche Spezialwetten werden im Angebot veröffentlicht.