1 ANHANG 1 ZUM REGLEMENT JOUEZSPORT – WETTEN, SPORTEREIGNISSE, SPIELPERIODEN UND SPORTARTEN

11. Ausgabe – September 2024

Der vorliegende Anhang definiert die Sportarten, die Wettkategorien, die Sportereignisse und die Spielperioden der Sportereignisse, auf die gewettet werden kann; er ergänzt das Reglement JOUEZSPORT (nachstehend « Reglement »).

Die JOUEZSPORT-Sportwettangebote der Loterie Romande beruhen auf den unter Buchstabe A des vorliegenden Anhangs aufgelisteten Wetten.

Diese Wetten können auf verschiedene Spielperioden (Art. 4.5 des Reglements) eines Sportereignisses (Art. 4.4 des Reglements) einer der von JOUEZSPORT angebotenen Sportarten lauten und in Form von Pre-Match-Wetten oder Live-Wetten angeboten werden.

Die Spielperioden der Sportereignisse, auf die eine Wette lauten kann, sind unter Buchstabe B des vorliegenden Anhangs und die verschiedenen Sportarten unter Buchstabe C des vorliegenden Anhangs definiert.

A. Wettkategorien 5

1. Dreiweg-Wetten 5

Artikel 1 Die klassische Dreiweg-Wette « 1X2 » 5

Artikel 2 Die Wette « 1X2 » (Versuche) 6

Artikel 3 Die Wette « 1X2 Handicap » auf den Ausgang einer Periode eines Sportereignisses 7

Artikel 4 Die Wette « 1X2 Handicap » unabhängig vom Ausgang einer Periode eines Sportereignisses 9

Artikel 5 Die Wette « Doppelte Chance » 10

Artikel 6 Die Wette « Doppelte Chance (Versuche) » 11

2. Zweiweg-Wetten 12

Artikel 7 Die Wette « Head to Head » oder « 1/2 » auf den Ausgang einer Periode eines Sportereignisses 13

Artikel 8 Die Wette « Head to Head » auf das bessere Resultat... 14

Artikel 9 Die Wette « Draw no bet » 14

Artikel 10 Die Wette « Draw no bet (Versuche) » 15

Artikel 11 Die Wette « Head to Head Handicap » auf den Ausgang einer Periode eines Sportereignisses 16

Artikel 12 Die Wette « Head to Head Handicap » unabhängig vom Ausgang einer Periode eines Sportereignisses 17

3. Resultatwetten 19

Artikel 13 Die Wette « Genaues Ergebnis » 19

Artikel 14 Die Wette « Genaues Ergebnis mehrere Chancen » 23

Artikel 15 Die Wette « Halbzeit / Spielende » 26

Artikel 16 Die Wette « Sieger 1. Satz/Sieger Match » 29

4. Wetten auf Spielstands-Einheiten 30

Artikel 17 Die Wett-Unterkategorie « Über oder Unter » oder « Über/Unter » oder « +/- » 30

Artikel 18 Die Wett-Unterkategorie « Über oder Unter – team x» 32

Artikel 19 Die Wett-Unterkategorie « Resultat und über oder unter » oder « Resultat und über/unter » 33

Artikel 20 Die Wett-Unterkategorie « Doppelte Chance und über oder unter » oder « Doppelte Chance und über /unter » 35

Artikel 21 Die Wette « Anzahl Tore » (« AnzaHl Punkte » und « Anzahl Sätze »)..... 37

Artikel 22 Die Wette « Anzahl Tore – Team *X* » 39

Artikel 23 Die Wette « Das *x*-te Tor schiessendes Team » oder « Team schiessendes das Tor X » oder « Nächstes Tor nach spielstand-spielstand » 40

Artikel 24 Die Wette « Zeitpunkt des *x*-ten Tors ? » 41
Artikel 25 Die Wette « Werden beide Teams Tore schiessen ? » 42
Artikel 26 Die Wette « Welches team wird scoren ? »..... 43
Artikel 27 Die Wette « Resultat und werden beide Teams Tore schiessen ? » 43
Artikel 28 Die Wette « Doppelte Chance und werden beide Teams Tore schiessen ? »..... 45
Artikel 29 Die Wette « Gerade/ungerade »..... 47
Artikel 30 Die Wette « Torschütze » 48
Artikel 31 DIE WETTE « TORSCHÜTZE 2+ » 49
Artikel 32 DIE WETTE « TORSCHÜTZE 3+ » 50
Artikel 33 Die Wette « Erster Torschütze » 51
Artikel 34 Die Wette « Letzter Torschütze »..... 52
Artikel 35 DIE WETTE « *X*-TER TORSCHÜTZE » 53
Artikel 36 Die Wette « Torschütze und Resultat » 54
Artikel 37 DIE WETTE « LEISTUNG SPIELER – PUNKTE »..... 55
Artikel 38 Die Wette « *X-TER* Torschuss erzielt » 56
Artikel 39 Die Wette « Resultat und Rundenzahl » 56
Artikel 40 Die Wette « Resultat und Runden bereich » 58
5. Die Wetten auf die Qualifizierten, die Sieger und die Siege..... 59
Artikel 41 Die Wette « Sieger » 59
Artikel 42 Die Wette « Sieger ohne gegner *team oder sportler x* » 61
Artikel 43 Die Wette « Podium » 62
Artikel 44 Die Wette « Cupsieger »..... 63
Artikel 45 Die Wette « Sich qualifizierendes Team ? » 63
Artikel 46 Die Wette « Qualifikationsmethode »..... 64
Artikel 47 Die Wette « Siegmethode » (im Boxen)..... 66
Artikel 48 Die Wette « Siegvorsprung » 67

Artikel 49 DIE WETTE « gewinnt ohne gegentor – *TEAM X* ? » » 69
Artikel 50 Die Wette « gewinnt beide Halbzeiten – *TEAM X* » 69
Artikel 51 Die Wette « gewinnt mindestens eine Halbzeit – *TEAM X* » 70
6. Wetten auf den Verlauf eines Sportereignisses 70
Artikel 52 Die Wette « Gibt es Verlängerungen ? »..... 71
Artikel 53 Die Wette « Gibt es Penaltyschiessen ? » 71
Artikel 54 Die Wette « Wird der Kampf vollständig ausgetragen ? »..... 72
Artikel 55 Die Wette « Gewinnt der Spieler mindestens 1 Satz - Sportler X ? » 72
Artikel 56 Die Wette « Ereignisreichste Periode » 73
B. Definition der Sportereignisse und der massgebenden Spielperioden der Sportereignisse 74
1. Definitionen : sportlicher Wettkampf, Spiel und Rennen/Prüfung 74
Artikel 57 Allgemeines..... 74
Artikel 58 Sportlicher Wettkampf..... 74
Artikel 59 Spiel 74
Artikel 60 Rennen/Prüfung 75
2. Die Spielperioden..... 75
Artikel 61 Wettkampfperioden oder -phasen 75
Artikel 62 Perioden eines Spiels..... 76
Artikel 63 Reguläre Spielzeit 76
Artikel 64 Match 76
Artikel 65 Erste Perioden und direkt oder indirekt auf die ersten Perioden folgende Perioden..... 76
Artikel 66 Besondere Bestimmungen – Basketball und American Football 79
Artikel 67 Besondere Bestimmungen – Tennis 79

Artikel 68 Besondere Bestimmungen – Tischtennis 79
Artikel 69 Besondere Bestimmungen – Volleyball 79
C. Die Sportarten des JOUEZSPORT-Angebots 80
Artikel 70 Die Sportarten 80

A. Wettkategorien

Die in den Artikeln 1 bis Artikel 56 des vorliegenden Anhangs beschriebenen Wetten sind die Wetten (Art. 4.1 des Reglements), die von der Loterie Romande im Rahmen der JOUEZSPORT-Sportwetten angeboten werden können. Die für jede Wette beschriebenen möglichen Voraussagen (Art. 4.2 des Reglements) werden den Wettern mit den Einschränkungen des Reglements, namentlich der Artikel 7.4 bis 7.6 (« Quoten »), angeboten.

1. Dreiweg-Wetten

Bei Dreiweg-Wetten ist das Resultat (basierend auf spezifischen Spielstands-Einheiten) eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, zu bestimmen (vorauszusagen).

Entsprechend den möglichen Voraussagearten gibt es 3 verschiedene Dreiweg-Wetten. Bei diesen Dreiweg-Wetten handelt es sich um die Folgenden.

ARTIKEL 1 DIE KLASSISCHE DREIWEG-WETTE « 1X2 »

1.1 Bei der klassischen Wette « 1X2 » ist das Resultat eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, vorauszusagen.

1.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 3 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 1*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird;
• Die Voraussage « X »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **Unentschieden »**	entspricht einem unentschiedenen Spiel;
• Die Voraussage « 2 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 2*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird.

ARTIKEL 2 DIE WETTE « 1X2 » (VERSUCHE)

2.1 Bei der Wette « 1X2 (Versuche) » ist das Resultat eines Sportereignisses basierend auf der Anzahl erzielter Versuche jedes Teams am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, vorauszusagen.

2.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 3 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 1*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird am meisten Versuche erzielen;
• Die Voraussage « X »:	entspricht der folgenden Antwort: Beide Teams werden

Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **Unentschieden »**	die gleiche Anzahl Versuche erzielen;
• Die Voraussage « 2 » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 2*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird am meisten Versuche erzielen.

ARTIKEL 3 DIE WETTE « 1X2 HANDICAP » AUF DEN AUSGANG EINER PERIODE EINES SPORTEREIGNISSES

3.1 Bei der Wette « 1X2 Handicap » auf den Ausgang einer Periode eines Sportereignisses ist das Resultat eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, vorauszusagen, und zwar unter Berücksichtigung eines einem der beiden Sportler zugewiesenen Handicaps, bestehend aus einer oder mehreren Spielstands-Einheiten (Art. 3.3) Vorsprung, die dem anderen Team oder Sportler gewährt werden.

3.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 3 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1 » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « Name ***des Teams (oder des Sportlers) 1 [Wert]*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird, unter Berücksichtigung des diesem Team (oder Sportler) zugewiesenen Handicaps;
• Die Voraussage « X »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt	entspricht einem unentschiedenen Spiel unter Berücksichtigung des Handicaps, das dem in der Wette zweitgenannten Team

werden: « Unentschieden ***[Wert]*** **»**	(oder Sportler) zugewiesen wurde;
• Die Voraussage « 2 » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 2 [Wert]*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird, unter Berücksichtigung des diesem Team (oder Sportler) zugewiesenen Handicaps.

3.3 Bei den Spielstands-Einheiten, auf die sich die Wette beziehen kann, handelt es sich um die Folgenden:

- Tore (bei folgenden Sportarten: Fussball, Eishockey und Handball) ;
- Punkte (bei folgenden Sportarten: Badminton, Baseball, Basketball, Beachvolleyball, American Football, Rugby, Tischtennis und Volleyball) ;
- Sätze (bei folgenden Sportarten: Badminton, Beachvolleyball, Tischtennis und Volleyball) oder Spiele (bei folgendem Sportart : Tischtennis).

3.4 In dem für die Abgabe von Wetten via E-Spielscheine und das Multi-Spiel-Gerät geltenden Wettangebot an Verkaufsstellen sowie im Internet-Wettangebot wird eine Wette « 1X2 Handicap », beispielsweise bestehend aus einem oder mehreren Toren Vorsprung, auf folgende Art ausgedrückt (wenn dem Team 2 zum Beispiel 3 Tore Vorsprung gewährt werden): [-3] nach dem « Namen des Teams 1 », [+3] nach dem « Unentschieden » und [+3] nach dem « Namen des Teams 2 ». Auf das für die Abgabe von Wetten via Papier-Spielscheine geltende Wettangebot ist Anhang 4 anwendbar.

3.5 Beispiel: Werden in einem Fussballspiel dem in der Wette als Zweites genannten Team drei Tore Vorsprung gewährt, ist das zu berücksichtigende Resultat das tatsächliche Resultat, das mit der Hinzufügung von drei Toren zur Anzahl Tore, die das in der Wette als Zweites genannte Team tatsächlich erzielt hat, abgeändert wird.

Damit die Voraussage « 1 » gewinnberechtigt ist, muss somit das in der Wette als Erstes genannte Team die Periode, auf die sich die Wette bezieht, mit mehr als drei Toren Unterschied gewinnen ; damit die Voraussage « X » gewinnberechtigt ist, muss das in der Wette als Erstes genannte Team die Periode, auf die sich die Wette bezieht, mit genau drei Toren Unterschied gewinnen ; damit die Voraussage « 2 » gewinnberechtigt ist, muss das in der Wette als Erstes genannte Team die Periode, auf die sich die Wette bezieht, mit weniger als drei Toren Unterschied gewinnen, unentschieden spielen oder die Periode, auf die sich die Wette bezieht, verlieren.

3.6 Im Internet-Wettangebot ist die Spielstands-Einheit, auf die sich die Wette bezieht, in der Wette in Klammern angegeben (zum Beispiel : « (Tore) », « (Spiele) », « (Punkte) » « (Sätze) »).

ARTIKEL 4 DIE WETTE « 1X2 HANDICAP » UNABHÄNGIG VOM AUSGANG EINER PERIODE EINES SPORTEREIGNISSES

4.1 Bei der Wette « 1X2 Handicap » unabhängig vom Ausgang einer Periode eines Sportereignisses ist das Team oder der Sportler vorauszusagen, das oder der in einer Periode eines Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, am meisten Spielstands-Einheiten (Art. 4.3) erzielt, und zwar unter Berücksichtigung eines einem der beiden Teams oder Sportler zugewiesenen Handicaps, bestehend aus einer oder mehreren Spielstands-Einheiten (Art. 4.3) Vorsprung, die dem anderen Team oder Sportler gewährt werden.

4.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 3 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1 » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 1 [Wert]*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird am meisten Spielstands-Einheiten

	erzielen, unter Berücksichtigung des Handicaps;
• Die Voraussage « X » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « Unentschieden ***[Wert]*** **»**	entspricht der folgenden Antwort: Die Teams (oder Sportler) werden die gleiche Anzahl Spielstands-Einheiten erzielen, unter Berücksichtigung des Handicaps ;
• Die Voraussage « 2 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 2 [Wert]*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird am meisten Spielstands-Einheiten erzielen, unter Berücksichtigung des Handicaps.

4.3 Bei den Spielstands-Einheiten, auf die sich die Wette beziehen kann, handelt es sich um die Folgenden:

- Versuche (bei folgender Sportart: Rugby) ;
- Spiele (bei folgender Sportart: Tennis) ;
- Punkte (bei folgenden Sportarten: Badminton, Tischtennis, Beachvolleyball und Volleyball).

ARTIKEL 5 DIE WETTE « DOPPELTE CHANCE »

5.1 Bei der Wette « Doppelte Chance » ist das Resultat eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, vorauszusagen. Bei dieser Wette macht der Teilnehmer eine sogenannte « doppelte » Voraussage.

5.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 3 doppelten Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1**/X** »:	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der

Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « Name ***des Teams 1/Unentschieden*** » oder « Name ***des Teams 1/X*** »	Wette als Erstes genannt wird, oder einem unentschiedenen Spiel;
• Die Voraussage « X**/2** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « Name ***des Teams 2/*****Unentschieden** » oder « Name ***des Teams 2/X*** »	entspricht einem unentschiedenen Spiel oder dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird;
• Die Voraussage « 1**/2** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « Name ***des Teams 1/Name des Teams 2*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird, oder dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird.

ARTIKEL 6 DIE WETTE « DOPPELTE CHANCE (VERSUCHE) »

6.1 Bei der Wette « Doppelte Chance (Versuche) » ist das Resultat eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, basierend auf der Anzahl von jedem Team erzielter Versuche vorauszusagen. Bei dieser Wette macht der Teilnehmer eine sogenannte « doppelte » Voraussage.

6.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 3 doppelten Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « **1/X** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams***	entspricht der folgenden Antwort: Das Team, das in der Wette als Erstes genannt wird, wird mehr Versuche erzielen als das in der Wette als Zweites

***1*/Unentschieden** » oder « ***Name des Teams 1*/X** »	genannte Team oder beide Teams werden die gleiche Anzahl Versuche erzielen;
• Die Voraussage « **X/2** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 2*/Unentschieden** » oder « ***Name des Teams 2*/X** »	entspricht der folgenden Antwort: Die Teams werden die gleiche Anzahl Versuche erzielen oder das in der Wette als Zweites genannte Team wird mehr Versuche erzielen als das in der Wette als Erstes genannte Team;
• Die Voraussage « 1**/2** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 1/Name des Teams 2*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das in der Wette als Erstes genannte Team wird mehr Versuche erzielen als das in der Wette als Zweites genannte Team oder das in der Wette als Zweites genannte Team wird mehr Versuche erzielen als das in der Wette als Erstes genannte Team.

2. <u>Zweiweg-Wetten</u>

Bei Zweiweg-Wetten ist das Resultat eines Sportereignisses oder das Team (oder der Sportler), welches das bessere Resultat (Punkte, Tore, Rang oder Zeit) erzielt, am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, zu bestimmen (vorauszusagen).

Entsprechend den möglichen Voraussagearten gibt es verschiedene Zweiweg-Wetten. Bei diesen Zweiweg-Wetten handelt es sich um die Folgenden.

ARTIKEL 7 DIE WETTE « HEAD TO HEAD » ODER « 1/2 » AUF DEN AUSGANG EINER PERIODE EINES SPORTEREIGNISSES

7.1 Bei der Wette « Head to Head » oder « 1/2 » auf den Ausgang eines Sportereignisses ist das Resultat eines Sportereignisses am Ende der Periode vorauszusagen, auf die sich die Wette bezieht, wobei es sich um Sportereignisse handelt, bei denen es zwingend einen Sieger geben muss und ein Unentschieden zwischen den Teams (oder Sportlern) somit grundsätzlich unmöglich ist.

7.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « **1** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 1*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird;
• Die Voraussage « 2 » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 2*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird.

7.3 Bei Gleichstand der Teams (oder Sportler) in der Periode des Sportereignisses, auf das sich die Wette bezieht, wird die Wette annulliert und Artikel 23 des Reglements angewendet.

7.4 Wird diese Wette an Verkaufsstellen via Papier-Spielscheine oder per Diktat angeboten, so ist die Voraussage « X » nicht verfügbar (siehe auch Art. 5.3 von Anhang 4).

ARTIKEL 8 DIE WETTE « HEAD TO HEAD » AUF DAS BESSERE RESULTAT

8.1 Bei der Wette « Head to Head » auf das bessere Resultat ist für ein Sportereignis vorauszusagen, welcher von zwei Konkurrenten (Sportler oder Teams) am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, das bessere Resultat (Punkte, Tore, Rang oder Zeit) erzielt.

8.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Die 2 möglichen Voraussagen (Antworten) dieser Wette werden in folgender Form dargestellt:

• Die Voraussage « Name ***des Teams (oder des Sportlers) 1*** » :	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird das bessere Resultat erzielen ;
• Die Voraussage « Name ***des Teams (oder des Sportlers) 2*** » :	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird das bessere Resultat erzielen.

ARTIKEL 9 DIE WETTE « DRAW NO BET »

9.1 Bei der Wette « Draw no bet » ist der Sieger eines Sportereignisses, bei dem es nicht zwingend einen Sieger geben muss und ein Unentschieden zwischen den Teams (oder Sportlern) somit nicht unmöglich ist, am Ende der Periode vorauszusagen, auf die sich die Wette bezieht.

9.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « Name ***des Teams (oder des Sportlers) 1*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird;
• Die Voraussage « 2 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « Name ***des Teams (oder des Sportlers) 2*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird.

9.3 Bei Gleichstand der Teams (oder Sportler) in der Periode des Sportereignisses, auf das sich die Wette bezieht, wird die Wette annulliert und Artikel 23 des Reglements angewendet.

ARTIKEL 10 DIE WETTE « DRAW NO BET (VERSUCHE) »

10.1 Bei der Wette « Draw no bet (Versuche) » ist das Resultat eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, basierend auf der Anzahl von jedem Team erzielter Versuche vorauszusagen.

10.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « Name ***des Teams 1*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team, das in der Wette als Erstes genannt wird, wird am meisten Versuche erzielen;
• Die Voraussage « 2 » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt	entspricht der folgenden Antwort: Das Team, das in der Wette als Zweites genannt wird,

werden: « ***Name des Teams 2*** »	wird am meisten Versuche erzielen.

10.3 Erzielen die Teams die gleiche Anzahl Versuche in der Periode, auf die sich die Wette bezieht, wird die Wette annulliert und Artikel 23 des Reglements angewendet.

ARTIKEL 11 DIE WETTE « HEAD TO HEAD HANDICAP » AUF DEN AUSGANG EINER PERIODE EINES SPORTEREIGNISSES

11.1 Bei der Wette « Head to Head Handicap » auf den Ausgang einer Periode eines Sportereignisses ist das Resultat eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, vorauszusagen, und zwar unter Berücksichtigung eines einem der beiden Teams oder einem der beiden Sportler zugewiesenen Handicaps in Form eines Dezimalwerts, bestehend aus einer oder mehreren Spielstands-Einheiten (Art. 11.3) Vorsprung, die dem anderen Team oder Sportler gewährt werden.

11.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1 » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 1 [Wert]*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird, unter Berücksichtigung des Handicaps;
• Die Voraussage « 2 » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 2 [Wert]*** »	entspricht dem Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird, unter Berücksichtigung des Handicaps.

11.3 Die Spielstands-Einheiten, auf die sich die Wette beziehen kann, sind in Artikel 3.3 des vorliegenden Anhangs beschrieben.

11.4 Wird diese Wette an Verkaufsstellen via Papier-Spielscheine oder per Diktat angeboten, so ist die Voraussage « X » nicht verfügbar (siehe auch Art. 5.3 von Anhang 4).

11.5 In dem für die Abgabe von Wetten via E-Spielscheine und das Multi-Spiel-Gerät geltenden Wettangebot an Verkaufsstellen sowie im Internet-Wettangebot wird eine Wette « Head to Head Handicap », beispielsweise bestehend aus einem oder mehreren Toren Vorsprung, auf folgende Art ausgedrückt (wenn dem Team 2 zum Beispiel 3,5 Tore Vorsprung gewährt werden) : [-3,5] nach dem « Namen des Teams 1 » und [+3,5] nach dem « Namen des Teams 2 ». Auf das für die Abgabe von Wetten via Papier-Spielscheine geltende Wettangebot ist Anhang 4 anwendbar.

11.6 Im Internet-Wettangebot ist die Spielstands-Einheit, auf die sich die Wette bezieht, in der Wette in Klammern angegeben (zum Beispiel: « (Tore) », « (Spiele) », « (Punkte) » « (Sätze) »).

ARTIKEL 12 DIE WETTE « HEAD TO HEAD HANDICAP » UNABHÄNGIG VOM AUSGANG EINER PERIODE EINES SPORTEREIGNISSES

12.1 Bei der Wette « Face to Face Handicap » unabhängig vom Ausgang einer Periode eines Sportereignisses ist das Team oder der Sportler vorauszusagen, das oder der in einer Periode eines Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, am meisten Spielstands-Einheiten (Art. 12.3) erzielt, und zwar unter Berücksichtigung eines einem der beiden Teams oder Sportler zugewiesenen Handicaps in Form eines Dezimalwerts, bestehend aus einer oder mehreren Spielstands-Einheiten Vorsprung, die dem anderen Team oder Sportler gewährt werden.

12.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « 1 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 1 [Wert]*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird am meisten Spielstands-Einheiten erzielen, unter Berücksichtigung des Handicaps;
• Die Voraussage « 2 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams (oder des Sportlers) 2 [Wert]*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird am meisten Spielstands-Einheiten erzielen, unter Berücksichtigung des Handicaps.

12.3 Die Spielstands-Einheiten, auf die sich die Wette beziehen kann, sind in Artikel 3.3 beschrieben.

12.4 Beispiel : Bei den Wetten « Head to Head Handicap (Punkte) » im Volleyball, « Head to Head Handicap (Spiele) » im Tennis und « Head to Head Handicap (Versuche) » im Rugby, bei denen dem in der Wette als Zweites genannten Team 2,5 Punkte (Spiele oder Versuche) Vorsprung gewährt werden, ist das Team zu bestimmen, das während der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mehr Punkte (Spiele oder Versuche) erzielt hat, und zwar unter Berücksichtigung eines Vorsprungs von 2,5 Punkten (Spielen oder Versuchen), der dem in der Wette als Zweites genannten Team gewährt wird. Damit die Voraussage « 1 » gewinnberechtigt ist, muss somit das Team, das in der Wette als Erstes genannt wird, im Laufe der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mehr als 2,5 Punkte (Spiele oder Versuche) mehr erzielen als das Team, das in der Wette als Zweites genannt wird. Damit die Voraussage « 2 » gewinnberechtigt ist, muss das Team, das in der Wette als Erstes genannt wird, im Laufe der Periode, auf die sich die Wette bezieht, weniger als 2,5 Punkte (Spiele oder Versuche) mehr erzielen als das Team, das in der Wette als Zweites genannt wird.

3. <u>Resultatwetten</u>

Bei Resultatwetten ist das Ergebnis eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, zu bestimmen (vorauszusagen).

Entsprechend den möglichen Voraussagearten gibt es 2 Resultatwetten. Bei diesen Resultatwetten handelt es sich um die Folgenden:

ARTIKEL 13 DIE WETTE « GENAUES ERGEBNIS »

13.1 Bei der Wette « Genaues Ergebnis » ist der genaue Spielstand eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, vorauszusagen.

13.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage aus den möglichen Voraussagen. Je nach Sportart, Sportereignis und Periode, auf die sich die Wette bezieht, können die möglichen Voraussagen variieren. Wird eine Voraussage « Andere(s)» angeboten, kann für das Sportereignis am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, ein anderes als die vorgeschlagenen Ergebnisse vorausgesagt werden, ohne jedoch das genaue Ergebnis zu nennen.

13.3 Nachstehende Tabelle enthält eine Liste der Spielstands-Einheiten der Voraussagen je nach Spielperiode, auf die sich die Wette « Genauer Spielstand » bezieht, und die Sportart, auf der die jeweilige Wette beruht:

Sportart	**Spielperiode** Spielstands-Einheit	
Baseball	**Match/TR** Punkt(e)	**Inning** Punkt(e)
Basketball	**Match/TR** Punkt(e)	**Andere Perioden** Punkt(e)
Fussball	**Match/TR** Tor(e)	**Andere Perioden** Tor(e)
American Football	**Match/TR**	**Andere Perioden**

	Punkt(e)	Punkt(e)
Handball	**Match/TR** Tor(e)	**Andere Perioden** Tor(e)
Eishockey	**Match/TR** Tor(e)	**Andere Perioden** Tor(e)
Rugby	**Match/TR** Punkt(e)	**Andere Perioden** Punkt(e)
Beachvolleyball	**Match** Satz/Sätze	**Satz** Punkt(e)
Volleyball	**Spiel** Satz/Sätze	**Satz** Punkt(e)
Badminton	**Match** Satz/Sätze	**Satz** Punkt(e)
Tennis	**Match** Satz/Sätze	**Satz** Spiel(e)
Tischtennis	**Match** Spiel(s) (oder Satz/Sätze)	**Spiel (oder Satz)** Punkt(e)

13.4 Jede der möglichen Voraussagen dieser Wette wird in folgender Form dargestellt:

• Voraussage « ***Y-Z*** » :	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das als Erstes genannt wird, wird Y Spielstands-Einheit(en) zu Z Spielstands-Einheit(en) für das Team (oder den Sportler), das als Zweites genannt wird, erzielen (oder gewinnen) ;
• Die Voraussage « **Andere** »:	entspricht einem anderen als dem von der Loterie Romande für diese Wette vorgeschlagenen Ergebnis.

13.5 Beispiel für Fussball am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht. Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « **1-0** »:	entspricht der folgenden Antwort: Das erste in der Wette genannte Team wird mit eins zu null Toren in Führung liegen;
• Die Voraussage « **2-2** »:	entspricht der folgenden Antwort: Spiel unentschieden, wobei jedes der beiden Teams 2 Tore erzielt hat;
• Die Voraussage « **1-2** » :	entspricht der folgenden Antwort: Das zweite in der Wette genannte Team wird mit zwei zu eins Toren in Führung liegen ;
und so weiter; die Loterie Romane kann in der obenstehenden Form noch weitere mögliche Endergebnisse präsentieren;	
• Andere	entspricht der Antwort: jedes andere als die von der Loterie Romande vorgeschlagenen Ergebnisse.

13.6 Beispiel für Tennis am Ende der Periode « Match », wenn der Match auf 2 Gewinnsätze gespielt wird. Folgende 4 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « **2-0** »:	entspricht dem Sieg des ersten in der Wette genannten Sportlers mit zwei zu null Sätzen;
• Die Voraussage « **2-1** »:	entspricht dem Sieg des ersten in der Wette genannten

	Sportlers mit zwei zu einem Satz;
• Die Voraussage « **0-2** »:	entspricht dem Sieg des zweiten in der Wette genannten Sportlers mit zwei zu null Sätzen;
• Die Voraussage « **1-2** »:	entspricht dem Sieg des zweiten in der Wette genannten Sportlers mit zwei zu einem Satz.

13.7 Beispiel für Tennis am Ende der Periode « Match », wenn der Match auf 3 Gewinnsätze gespielt wird. Folgende 6 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **3-0** » :	entspricht dem Sieg des ersten in der Wette genannten Sportlers mit drei zu null Sätzen;
• Die Voraussage « **3-1** » :	entspricht dem Sieg des ersten in der Wette genannten Sportlers mit drei zu eins Sätzen;
• Die Voraussage « **3-2** » :	entspricht dem Sieg des ersten in der Wette genannten Sportlers mit drei zu zwei Sätzen;
• Die Voraussage « **0-3** » :	entspricht dem Sieg des zweiten in der Wette genannten Sportlers mit drei zu null Sätzen;
• Die Voraussage « **1-3** » :	entspricht dem Sieg des zweiten in der Wette genannten Sportlers mit drei zu eins Sätzen;

• Die Voraussage « **2-3** » :	entspricht dem Sieg des zweiten in der Wette genannten Sportlers mit drei zu zwei Sätzen.

ARTIKEL 14 DIE WETTE « GENAUES ERGEBNIS MEHRERE CHANCEN »

14.1 Bei der Wette « Genaues Ergebnis mehrere Chancen » ist das genaue Ergebnis eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, vorauszusagen. Bei dieser Wette macht der Teilnehmer eine Voraussage, die mehrere Ergebnisse einschliesst.

14.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage aus den möglichen Voraussagen. Je nach Sportart, Sportereignis und Periode, auf die sich die Wette bezieht, können die möglichen Voraussagen variieren. Wird eine Voraussage « *Name des Teams* gewinnt mit anderem Ergebnis » angeboten, kann für das Sportereignis am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, ein anderes als die vorgeschlagenen Ergebnisse vorausgesagt werden, ohne jedoch das genaue Ergebnis zu nennen.

14.3 Die Tabelle von Artikel 13.3 oben enthält eine Liste der Spielstands-Einheiten der Voraussagen je nach Spielperiode, auf die sich die Wette « Genaues Ergebnis mehrere Chancen » bezieht, und die Sportart, auf der die jeweilige Wette beruht.

14.4 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 11 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « ***1:0, 2:0 oder 3:0*** »	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das als Erstes genannt wird, wird 1, 2 oder 3 Spielstands-Einheit(en) zu 0 Spielstands-Einheit für das Team (oder den Sportler), das als

	Zweites genannt wird, erzielen oder gewinnen ;
• Die Voraussage « ***0:1, 0:2 oder 0:3*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das als Zweites genannt wird, wird 1, 2 oder 3 Spielstands-Einheit(en) zu 0 Spielstands-Einheit für das Team (oder den Sportler), das als Erstes genannt wird, erzielen (oder gewinnen) ;
• Die Voraussage « ***4:0, 5:0 oder 6:0*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das als Erstes genannt wird, wird 4, 5 oder 6 Spielstands-Einheiten zu 0 Spielstands-Einheit für das Team (oder den Sportler), das als Zweites genannt wird, erzielen oder gewinnen ;
• Die Voraussage « ***0:4, 0:5 oder 0:6*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das als Zweites genannt wird, wird 4, 5 oder 6 Spielstands-Einheiten zu 0 Spielstands-Einheit für das Team (oder den Sportler), das als Erstes genannt wird, erzielen (oder gewinnen) ;
• Die Voraussage « ***1:2, 1:3 oder 1:4*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das als Zweites genannt wird, wird 2, 3 oder 4 Spielstands-Einheiten zu 1 Spielstands-Einheit für das Team

	(oder den Sportler), das als Erstes genannt wird, erzielen (oder gewinnen) ;
• Die Voraussage « ***2:1, 3:1 oder 4:1*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das als Erstes genannt wird, wird 2, 3 oder 4 Spielstands-Einheiten zu 1 Spielstands-Einheit für das Team (oder den Sportler), das als Zweites genannt wird, erzielen oder gewinnen ;
• Die Voraussage « ***3:2, 4:2, 4:3 oder 5:1*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird 3 Spielstandseinheiten zu 2 Spielstandseinheiten für das Team (oder den Sportler), das als Zweites genannt wird, oder 4 Spielstandseinheiten zu 2 oder 3 Spielstandseinheiten oder 5 Spielstandseinheiten zu 1 Spielstandseinheit erzielen oder gewinnen ;
• Die Voraussage « ***2:3, 2:4, 3:4 oder 1:5*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird 3 Spielstandseinheiten zu 2 Spielstandseinheiten oder

	4 Spielstandseinheiten zu 2 oder 3 Spielstandseinheiten oder 5 Spielstandseinheiten zu 1 Spielstandseinheit erzielen oder gewinnen ;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 1*** **gewinnt mit einem anderen Ergebnis** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, gewinnt mit einem anderen als den von der Loterie Romande für diese Wette vorgeschlagenen Ergebnissen ;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 2*** **gewinnt mit einem anderen Ergebnis** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, gewinnt mit einem anderen als den von der Loterie Romande für diese Wette vorgeschlagenen Ergebnissen ;
• Die Voraussage « **Unentschieden** » Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **X** »	entspricht einem unentschiedenen Match.

ARTIKEL 15 DIE WETTE « HALBZEIT / SPIELENDE »

15.1 Bei der Wette « Halbzeit / Spielende » ist das Resultat eines Sportereignisses bei Halbzeit und nach Ablauf der regulären Spielzeit vorauszusagen.

15.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 9 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « ***Name des Teams 1 - Name des Teams 1*** »:	entspricht der folgenden Antwort: Das in der Wette als Erstes genannte Team wird bei Halbzeit führen und gewinnt das Spiel am Ende der regulären Spielzeit;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 1*** **- Unentschieden** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 1*****/X** »	entspricht der folgenden Antwort: Das in der Wette als Erstes genannte Team wird bei Halbzeit führen und am Ende der regulären Spielzeit ist das Spiel unentschieden;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 1 - Name des Teams 2*** »:	entspricht der folgenden Antwort: Das in der Wette als Erstes genannte Team wird bei Halbzeit führen und das in der Wette als Zweites genannte Team gewinnt das Spiel am Ende der regulären Spielzeit;
• Die Voraussage « **Unentschieden – *Name des Teams 1*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **X - *Name des Teams 1*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Spiel ist bei Halbzeit unentschieden und das in der Wette als Erstes genannte Team wird das Spiel am Ende der regulären Spielzeit gewinnen;
• Die Voraussage « **Unentschieden - Unentschieden** »:	entspricht der folgenden Antwort: Das Spiel wird bei Halbzeit und am Ende der

Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **X - X** »	regulären Spielzeit unentschieden sein;
• Die Voraussage « **Unentschieden - *Name des Teams 2*** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **X - *Name des Teams 2*** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Spiel wird bei Halbzeit unentschieden sein und das in der Wette als Zweites genannte Team wird das Spiel am Ende der regulären Spielzeit gewinnen;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 2* - *Name des Teams 1*** »:	entspricht der folgenden Antwort: Das in der Wette als Zweites genannte Team wird bei Halbzeit führen und das in der Wette als Erstes genannte Team wird das Spiel am Ende der regulären Spielzeit gewinnen;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 2* - Unentschieden** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 2* - X** »	entspricht der folgenden Antwort: Das in der Wette als Zweites genannte Team wird bei Halbzeit führen und am Ende der regulären Spielzeit wird das Spiel unentschieden sein;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 2* - *Name des Teams 2*** »:	entspricht der folgenden Antwort: Das in der Wette als Zweites genannte Team wird bei Halbzeit führen und das Spiel am Ende der regulären Spielzeit gewinnen.

ARTIKEL 16 DIE WETTE « SIEGER 1. SATZ/SIEGER MATCH »

16.1 Bei der Wette « Sieger 1. Satz/Sieger Match » ist das Resultat am Ende des 1. Satze und am Ende des Matchs vorauszusagen.

16.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 4 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « ***Name des Teams (oder Sportlers) 1 - Name des Teams (oder Sportlers) 1*** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **1/1** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird den 1. Satz gewinnen und wird den Match gewinnen
• Die Voraussage « ***Name des Teams (oder Sportlers) 1 - Name des Teams (oder Sportlers) 2*** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **1/2** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird den 1. Satz gewinnen und das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird den Match gewinnen;
• Die Voraussage « **Name des Teams (oder Sportlers) 2 - *Name des Teams (oder Sportlers) 1*** »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **2/1** »	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird den 1. Satz gewinnen und das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird den Match gewinnen;
• Die Voraussage « ***Name des Teams (oder Sportlers) 2 -***	entspricht der folgenden Antwort: Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als

Name des Teams (oder Sportlers) 2 »: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **2/2** »	Zweites genannt wird, wird den 1. Satz gewinnen und wird den Match gewinnen.

4. <u>Wetten auf Spielstands-Einheiten</u>

Bei Wetten auf Spielstands-Einheiten ist das Resultat eines Sportereignisses in Bezug auf die Spielstands-Einheiten (zum Beispiel: Tore, Punkte, Versuche) zu bestimmen (vorauszusagen), die bei diesem Sportereignis am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, erzielt werden.

Bei den Wetten auf Spielstands-Einheiten unterscheidet man verschiedene Wettkategorien und verschiedene Wetten im eigentlichen Sinn. Bei diesen Wettkategorien und diesen Wetten handelt es sich um die Folgenden.

ARTIKEL 17 DIE WETT-UNTERKATEGORIE « ÜBER ODER UNTER » ODER « ÜBER/UNTER » ODER « +/- »

17.1 Bei der Wett-Unterkategorie « Über oder Unter » ist vorauszusagen, ob die Gesamtzahl an Spielstands-Einheiten, die während der Periode des Sportereignisses, auf das sich die Wette bezieht, erzielt werden, über (Voraussage « Über ») oder unter (Voraussage « Unter ») dem von der Loterie Romande angegebenen und definierten Wert liegt.

17.2 Bei dieser Unterkategorie unterscheidet man die Wetten nach der auf eine Dezimalstelle erzielten Anzahl Spielstands-Einheiten (z. B. : 0,5 ; 1,5 ; 2,5 ; etc.) welche die 2 möglichen Voraussagen eingrenzen. Es gibt ebenso viele Wetten « Über oder Unter » wie Zahlen, welche die Voraussagen eingrenzen.

17.3 Bei jeder Wette der Wettkategorie « Über oder Unter» wählt der Teilnehmer eine einzige Voraussage (Antwort) aus den

verfügbaren Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen der Wetten dieser Kategorie sind möglich:

• Die Voraussage « **Über *xxx*,5 »**:	entspricht der folgenden Antwort: Die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird über dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen;
• Die Voraussage « **Unter *xxx*,5 »**:	entspricht der folgenden Antwort: Die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird unter dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen.

17.4 In dem für die Abgabe von Wetten via E-Spielscheine und das Multi-Spiel-Gerät geltenden Wettangebot an Verkaufsstellen sowie im Internet-Wettangebot wird eine Wette « Über oder Unter»:

(a) auf folgende Art ausgedrückt: « Über oder Unter (…) » oder « Über/Unter (…) »; die Spielstands-Einheit des Sportereignisses, auf das sich die Wette bezieht, ist in Klammern angegeben (zum Beispiel: « (Tore) », « (Versuche) », « (Punkte) », « (Runden) », « (Sätze) »);

(b) durch eine der folgenden Voraussagen abgeschlossen (zum Beispiel im Rahmen der Wette « Über/Unter (Tore) 1,5 »): « Über 1,5 » oder « Unter 1,5 ».

17.5 Auf das für die Abgabe von Wetten via Papier-Spielscheine geltende Wettangebot ist Anhang 4 anwendbar.

17.6 Im Rahmen der Wette « Über/Unter (Tore) 1,5 » zum Beispiel entspricht die Voraussage « Über 1,5 » der folgenden Antwort: Die Gesamtzahl der erzielten Tore wird grösser oder gleich zwei sein.

ARTIKEL 18 DIE WETT-UNTERKATEGORIE « ÜBER ODER UNTER – TEAM X»

18.1 Bei der Wett-Unterkategorie « Über oder Unter » – *Team X* » ist vorauszusagen, ob die Gesamtzahl an Spielstands-Einheiten, die während der Periode des Sportereignisses, auf das sich die Wette bezieht, vom Team *X* erzielt werden, über (Voraussage « Über») oder unter (Voraussage « Unter ») dem von der Loterie Romande angegebenen und definierten Wert liegt.

18.2 Bei dieser Unterkategorie unterscheidet man die Wetten nach der auf eine Dezimalstelle erzielten Anzahl Spielstands-Einheiten (z. B. : 0,5 ; 1,5 ; 2,5 ; etc.) welche die 2 möglichen Voraussagen eingrenzen. Es gibt ebenso viele Wetten « Über oder Unter » – *Team X* » wie Zahlen, welche die Voraussagen eingrenzen.

18.3 Bei jeder Wette der Wettkategorie « Über oder Unter » – *Team X* » wählt der Teilnehmer eine einzige Voraussage (Antwort) aus den verfügbaren Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen der Wetten dieser Kategorie sind möglich:

• Die Voraussage « **Über *xxx*,5 »**:	entspricht der folgenden Antwort: Die Gesamtzahl der vom Team *X* erzielten Spielstands-Einheit(en) wird über dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen;
• Die Voraussage « **Unter *xxx*,5 »**:	entspricht der folgenden Antwort: Die Gesamtzahl der vom Team *X* erzielten Spielstands-Einheit(en) wird unter dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen.

18.4 Die Artikel 17.2 und 17.4 bis 17.6 des vorliegenden Anhangs gelten sinngemäss für die Wetten der Unterkategorie des vorliegenden Artikels.

ARTIKEL 19 DIE WETT-UNTERKATEGORIE « RESULTAT UND ÜBER ODER UNTER » ODER « RESULTAT UND ÜBER/UNTER »

19.1 Bei der Wette « Resultat und über oder unter » ist gleichzeitig vorauszusagen (a) das Resultat der Periode eines Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen einer Wette « 1X2 » (Art. 1), und (b), ob die Gesamtzahl der während der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, erzielten Spielstands-Einheit(en) über (Voraussage « Über») oder unter (Voraussage « Unter ») dem von der Loterie Romande angegebenen und definierten Wert liegt, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen einer Wette der Unter-Wettkategorie « Über oder Unter » (Art. 17).

19.2 Bei jeder Wette der Wettkategorie « Resultat und über oder unter » wählt der Teilnehmer eine einzige Voraussage (Antwort) aus den verfügbaren Voraussagen. Folgende 6 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « **1 und Über *xxx*,5 »** : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 1* und Über *xxx*,5** » oder « **1 und Über** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird ; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird über dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen ;
• Die Voraussage « **1 und Unter *xxx*,5 »** : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 1* und Unter *xxx*,5** » oder « **1 und Unter**»	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird ; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird unter dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen;

• Die Voraussage « **X und Über *xxx*,5 »**: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **Unentschieden und Über *xxx*,5** » oder « **X und Über**»	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten: (a) unentschieden; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird über dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen;
• Die Voraussage « **X und Unter *xxx*,5 »**: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « **Unentschieden und Unter *xxx*,5** » oder « **X und Unter**»	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten: (a) unentschieden; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird unter dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen;
• Die Voraussage « **2 und Über *xxx*,5 »**: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 2* und Über *xxx*,5** » oder « **2 und Über**»	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten: (a) Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird über dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen;
• Die Voraussage « **2 und Unter *xxx*,5 »**: Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden: « ***Name des Teams 2* und Unter *xxx*,5** » oder « **2 und Unter**»	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten: (a) Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird unter dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen.

19.3 Die Artikel 17.2 und 17.4 bis 17.6 des vorliegenden Anhangs gelten sinngemäss für die Wetten der Unterkategorie des vorliegenden Artikels.

ARTIKEL 20 DIE WETT-UNTERKATEGORIE « DOPPELTE CHANCE UND ÜBER ODER UNTER » ODER « DOPPELTE CHANCE UND ÜBER /UNTER »

20.1 Bei der Wette « Doppelte Chance und Über oder Unter » ist gleichzeitig vorauszusagen (a) der Ausgang eines Sportereignisses am Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen einer Wette « Doppelte Chance » (Art. 5), und (b), ob die Gesamtzahl der während der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, erzielten Spielstands-Einheit(en) über (Voraussage « Über») oder unter (Voraussage « Unter ») dem von der Loterie Romande angegebenen und definierten Wert liegt, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen einer Wette der Unter-Wettkategorie « Über oder Unter » (Art. 17).

20.2 Bei jeder Wette der Wettkategorie « Doppelte Chance und Über oder Unter » wählt der Teilnehmer eine einzige Voraussage (Antwort) aus den verfügbaren Voraussagen. Folgende 6 Voraussagen der Wetten dieser Kategorie sind möglich :

• Die Voraussage « **1/X und Über *xxx*,5 »** : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 1*/Unentschieden und Über *xxx*,5** » oder « **1/X und Über »** oder « ***Name des Teams 1*/X und Über *xxx*,5** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird, oder unentschieden ; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird über dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen ;
• Die Voraussage « **1/X und Unter *xxx*,5 »** :	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten :

Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « *Name des Teams 1*/Unentschieden und Unter xxx,5 » oder « 1/X und Unter» oder « *Name des Teams 1*/X und Unter *xxx*,5 »	(a) Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird, oder unentschieden ; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird unter dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen ;
• Die Voraussage « **X/2 und Über *xxx*,5 »** : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 2*/Unentschieden und Über *xxx*,5** » oder « **X/2 und Über** » oder « ***Name des Teams 2*/X und Über *xxx*,5** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Unentschieden oder Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird ; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird über dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen ;
• Die Voraussage « **X/2 und Unter *xxx*,5** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « *Name des* Teams *2*/Unentschieden und Unter *xxx*,5 » oder « X/2 und Unter» oder « *Name des Teams 2*/X und Unter *xxx*,5 »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Unentschieden oder Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird ; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird unter dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen ;
• Die Voraussage « **1/2 und Über *xxx*,5** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 1*/*Name des Teams 2* und**	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird, oder Sieg des Teams (oder Sportlers), das

Über *xxx*,5 » oder « **1/2 und Über** »	in der Wette als Zweites genannt wird ; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird über dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen ;
• Die Voraussage « **1/2 und Unter *xxx*,5** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 1/Name des Teams 2* und Unter *xxx*,5** » oder « **1/2 und Unter** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Erstes genannt wird, oder Sieg des Teams (oder Sportlers), das in der Wette als Zweites genannt wird ; und (b) die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) wird unter dem angegebenen Wert *xxx*,5 liegen.

20.3 Die Artikel 17.2 und 17.4 bis 17.6 des vorliegenden Anhangs gelten sinngemäss für die Wetten der Unterkategorie des vorliegenden Artikels.

ARTIKEL 21 DIE WETTE « ANZAHL TORE » (« ANZAHL PUNKTE » UND « ANZAHL SÄTZE »)

21.1 Bei der Wette « Anzahl Tore » (« Anzahl Punkte » und « Anzahl Sätze ») ist die Gesamtzahl der von den zwei Teams (oder Sportlern) während der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, erzielten Tore/Punkte oder gespielten Sätze vorauszusagen.

21.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage aus den möglichen Voraussagen. Je nach Sportart, Sportereignis und Periode, auf die sich die Wette bezieht, können die möglichen Voraussagen variieren.

21.3 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***>X*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***>X*** **Tor(e)/ Punkt(e)/ Satz/Sätze** » oder « **Mehr als *X* Tor(e)/ Punkt(e)/ Satz/Sätze** »	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl des/der erzielten Tors/Tore/Punktes/Punkte oder gespielten Satzes/Sätze wird höher als *X* sein ;
• Die Voraussage « ***Y*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Y*** **Tor(e)/ Punkt(e)/Satz/Sätze** »	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl des/der erzielten Tors/Tore/Punktes/Punkte oder gespielten Satzes/Sätze wird *Y* sein ;
• Die Voraussage « ***Z+*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Z+ Tore/ Punkte/Sätze*** » oder « ***Z Tore/ Punkte/Sätze*** **oder mehr** »	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl des/der erzielten Tors/Tore/Punktes/Punkte oder gespielten Satzes/Sätze wird gleich oder höher als *Z* sein ;
• Die Voraussage « ***V-W*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***V-W Tor(e)/ Punkt(e)/Satz/Sätze*** » oder « **Zwischen *V* und *W* *Tor(e)/Punkt(e)/ Satz/Sätze*** »	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl des/der erzielten Tors/Tore/Punktes/Punkte oder gespielten Satzes/Sätze wird zwischen *V* und *W* (inklusive) liegen.

ARTIKEL 22 DIE WETTE « ANZAHL TORE – TEAM *X* »

22.1 Bei der Wette « Anzahl Tore – *Team X* » ist die Gesamtzahl der vom Team X am Ende der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, erzielten Tore vorauszusagen.

22.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage aus den möglichen Voraussagen. Je nach Sportart, Sportereignis und Periode, auf die sich die Wette bezieht, können die möglichen Voraussagen variieren.

22.3 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***>X*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***>X*** **Tor(e) »** oder « **Mehr als *X* Tor(e)** »	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl des/der erzielten Tors/Tore wird höher als *X* sein ;
• Die Voraussage « ***Y*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Y*** **Tor(e)** »	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl des/der vom Team *X* erzielten Tors/Tore wird *Y* sein ;
• Die Voraussage « ***Z+*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Z+*** **Tore**» oder « ***Z*** **Tore oder mehr** »	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl des/der vom Team *X* erzielten Tors/Tore wird gleich oder höher als *Z* sein ;
• Die Voraussage « ***V-W*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***V-W*** **Tore(n)** »	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl des/der erzielten Tors/Tore wird zwischen *V* und *W* (inklusive) liegen.

oder « **Zwischen *V* und *W* Toren** »	

ARTIKEL 23 DIE WETTE « DAS *X*-TE TOR SCHIESSENDES TEAM » ODER « TEAM SCHIESSENDES DAS TOR X » ODER « NÄCHSTES TOR NACH SPIELSTAND-SPIELSTAND »

23.1 Bei der Wette « Das *X*-te Tor schiessendes Team » oder « Team schiessendes das Tor X » oder « Nächstes Tor nach *spielstand-spielstand* » ist das Team vorauszusagen, das in der Periode, auf die sich die Wette bezieht, das *X*-te Tor erzielt.

23.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 3 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « ***Name des Teams 1*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team, das in der Wette als Erstes genannt wird, wird das *X*-te Tor erzielen oder wird das nächste Tor nach dem in der Wette angegebenen Spielstand erzielen ;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 2*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team, das in der Wette als Zweites genannt wird, wird das *X*-te Tor erzielen oder wird das nächste Tor nach dem in der Wetter angegebenen Spielstand erzielen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** » oder « **Kein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Kein in der Wette genanntes Team wird das *X*-te Tor erzielen oder wird das nächste Tor nach dem in der

	Wetter angegebenen Spielstand erzielen.

ARTIKEL 24 DIE WETTE « ZEITPUNKT DES *X*-TEN TORS ? »

24.1 Bei der Wette « Zeitpunkt des *X*-ten Tors » (z.B. : « Zeitpunkt des 1. Tors ») ist das Zeitintervall eines Sportereignisses zu bestimmen, während dem das *X*-te Tor (z.B. : das erste Tor) fällt.

24.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***t1-t2*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das *X*-te Tor wird zwischen t1 und t2 fallen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** » oder « **Kein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Kein Team wird das *X*-te Tor erzielen.

24.3 Beispiele von Voraussagen :

• Die Voraussage « **1-10** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das *X*-te Tor wird zwischen der 1. und der 10. Minute fallen, das heisst zwischen 00min :00s (Beginn des Sportereignisses) und 09min :59s ;
• Die Voraussage « **11-20** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das *X*-te Tor wird zwischen der 10. und der 20. Minute fallen, das heisst

	zwischen 10min :00s und 19min :59s ;
• Die Voraussage « **81-90** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das *X*-te Tor wird zwischen der 81. Minute und dem Ablauf der regulären Spielzeit fallen, das heisst zwischen 80min :00s und dem Ablauf der regulären Spielzeit.

ARTIKEL 25 DIE WETTE « WERDEN BEIDE TEAMS TORE SCHIESSEN ? »

25.1 Bei der Wette « Werden beide Teams Tore schiessen ? » ist zu bestimmen, ob jedes der beiden gegnerischen Teams bei einem Sportereignis während der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens ein Tor schiessen wird.

25.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	entspricht der folgenden Antwort : Beide Teams werden je mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **Nein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Keines der Teams wird ein Tor schiessen oder nur eines der beiden Teams wird ein oder mehrere Tore schiessen.

ARTIKEL 26 DIE WETTE « WELCHES TEAM WIRD SCOREN ? »

26.1 Bei der Wette « Welches Team wird scoren ? » ist vorauszusagen, welches gegnerische Team bei einem Sportereignis während der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens ein Tor schiessen wird.

26.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 4 Voraussagen dieser Wette sind möglich:

• Die Voraussage « **Beide Teams werden Tore schiessen** »	entspricht der folgenden Antwort: Beide Teams werden je mindestens ein Tor erzielen ;
• Die Voraussage « **Nur *Name des Teams 1*** »:	entspricht der folgenden Antwort: Nur das Team, das in der Wette als Erstes genannt wird, wird ein oder mehrere Tore erzielen ;
• Die Voraussage « **Nur *Name des Teams 2*** »:	entspricht der folgenden Antwort : Nur das Team, das in der Wette als Zweites genannt wird, wird ein oder mehrere Tore erzielen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** »	entspricht der folgenden Antwort : Es wird kein Tor geschossen.

ARTIKEL 27 DIE WETTE « RESULTAT UND WERDEN BEIDE TEAMS TORE SCHIESSEN ? »

27.1 Bei der Wette « Resultat und werden beide Teams Tore schiessen ? » ist gleichzeitig vorauszusagen (a) das Resultat der Periode eines Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen einer Wette « 1X2 » (Art.

1), und (b) ob jedes der beiden gegnerischen Teams bei einem Sportereignis während der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens ein Tor schiessen wird, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen einer Wette « Werden beide Teams Tore schiessen ? » (Art. 25).

27.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 6 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **1 und ja** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 1*** **und ja** » oder « ***Name des Teams 1*****/ja** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Erstes genannt wird ; und (b) beide Teams werden je mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **1 und nein** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 1*** **und nein** » oder « ***Name des Teams 1*****/nein** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Erstes genannt wird ; und (b) keines der Teams wird ein Tor schiessen oder nur eines der beiden Teams wird ein oder mehrere Tore schiessen ;
• Die Voraussage « **X und ja** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **Unentschieden und ja »** oder « **X/ja** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) unentschieden ; und (b) beide Teams werden je mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **X und nein** » :	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten :

Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **Unentschieden und nein** » oder « **X/nein** »	(a) unentschieden ; und (b) keines der Teams wird ein Tor schiessen oder nur eines der beiden Teams wird ein oder mehrere Tore schiessen ;
• Die Voraussage « **2 und ja** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 2* und ja** » oder « ***Name des Teams 2*/ja** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Zweites genannt wird ; und (b) beide Teams werden je mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **2 und nein** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 2* und nein** » oder « ***Name des Teams 2*/nein** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Zweites genannt wird ; und (b) keines der Teams wird ein Tor schiessen oder nur eines der beiden Teams wird ein oder mehrere Tore schiessen.

ARTIKEL 28 DIE WETTE « DOPPELTE CHANCE UND WERDEN BEIDE TEAMS TORE SCHIESSEN ? »

28.1 Bei der Wette « Doppelte Chance und werden beide Teams Tore schiessen ? » ist gleichzeitig vorauszusagen (a) das Resultat der Periode eines Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen einer Wette « Doppelte Chance » (Art. 5), und (b) ob jedes der beiden gegnerischen Teams bei einem Sportereignis während der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens ein Tor schiessen wird, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen der Wette « Werden beide Teams Tore schiessen ? » (Art. 25).

28.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 6 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **1/X und ja** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 1*/Unentschieden und ja** » oder « ***Name des Teams 1*/X und ja** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Erstes genannt wird, oder unentschieden ; und (b) beide Teams werden je mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **1/X und nein** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 1*/Unentschieden und nein** » oder « ***Name des Teams 1*/X und nein** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Erstes genannt wird, oder unentschieden ; und (b) keines der Teams wird ein Tor schiessen oder nur eines der beiden Teams wird ein oder mehrere Tore schiessen ;
• Die Voraussage « **X/2 und ja** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 2*/Unentschieden und ja** » oder « ***Name des Teams 2*/X und ja** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Zweites genannt wird, oder unentschieden ; und (b) beide Teams werden je mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **X/2 und nein** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams***	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Zweites genannt wird, oder unentschieden ; und

***2*/Unentschieden und nein** » oder « ***Name des Teams 2*/X und nein** »	(b) keines der Teams wird ein Tor schiessen oder nur eines der beiden Teams wird ein oder mehrere Tore schiessen ;
• Die Voraussage « **1/2 und ja** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 2* und ja** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Erstes genannt wird, oder Sieg des Teams, das in der Wette als Zweites genannt wird ; und (b) beide Teams werden je mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **1/2 und nein** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Teams 2* und nein** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Teams, das in der Wette als Erstes genannt wird, oder Sieg des Teams, das in der Wette als Zweites genannt wird ; und (b) keines der Teams wird ein Tor schiessen oder nur eines der beiden Teams wird ein oder mehrere Tore schiessen.

ARTIKEL 29 DIE WETTE « GERADE/UNGERADE »

29.1 Bei der Wette « Gerade/ungerade » ist vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der während der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, erzielten oder gespielten Spielstands-Einheit(en) gerade oder ungerade ist.

29.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Gerade** » :	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl der Spielstands-Einheit(en) wird gerade oder 0 sein ;
• Die Voraussage « **Ungerade** » :	entspricht der folgenden Antwort : Die Gesamtzahl der Spielstands-Einheit(en) wird ungerade sein.

29.3 Im Internet-Wettangebot ist die Spielstands-Einheit, auf die sich die Wette bezieht, in der Wette in Klammern angegeben (zum Beispiel : « (Tore) », « (Versuche) », « (Punkte) »).

ARTIKEL 30 DIE WETTE « TORSCHÜTZE »

30.1 Bei der Wette « Torschütze » ist vorauszusagen, ob ein Sportler während eines Sportereignisses vor dem Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens ein Tor schiessen wird.

30.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den im Rahmen der Wette angebotenen Voraussagen.

30.3 Die möglichen Voraussagen sind die Sportler der am Sportereignis teilnehmenden Teams ; nicht alle Sportler werden im Rahmen der Wette automatisch angeboten. Wird eine Voraussage « Andere » angeboten, kann ein anderer als die angebotenen Sportler ohne Nennung des Namens vorausgesagt werden. Wird eine Voraussage « Kein Tor » angeboten, kann vorausgesagt werden, dass bis zum Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, kein Tor geschossen wird.

30.4 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Sportlers*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler mit dem

	angegebenen Namen wird mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **Andere** » :	entspricht der folgenden Antwort : Ein anderer als die im Rahmen der Wette namentlich genannten Sportler wird mindestens ein Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** »:	entspricht der folgenden Antwort: Es wird kein Tor geschossen.

ARTIKEL 31 DIE WETTE « TORSCHÜTZE 2+ »

31.1 Bei der Wette « Torschütze 2+ » ist vorauszusagen, ob ein Sportler während eines Sportereignisses vor dem Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens zwei Tore schiessen wird.

31.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den im Rahmen der Wette angebotenen Voraussagen.

31.3 Die möglichen Voraussagen sind die Sportler der am Sportereignis teilnehmenden Teams ; nicht alle Sportler werden im Rahmen der Wette automatisch angeboten. Wird eine Voraussage « Andere » angeboten, kann ein anderer als die angebotenen Sportler ohne Nennung des Namens vorausgesagt werden. Wird eine Voraussage « Kein Tor » angeboten, kann vorausgesagt werden, dass bis zum Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, kein Tor geschossen wird.

31.4 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Sportlers*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler mit dem angegebenen Namen wird

	mindestens zwei Tore schiessen ;
• Die Voraussage « **Andere** » :	entspricht der folgenden Antwort : Ein anderer als die im Rahmen der Wette namentlich genannten Sportler wird mindestens zwei Tore schiessen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** »	entspricht der folgenden Antwort : Es wird kein Tor geschossen.

ARTIKEL 32 DIE WETTE « TORSCHÜTZE 3+ »

32.1 Bei der Wette « Torschütze 3+ » ist vorauszusagen, ob ein Sportler während eines Sportereignisses vor dem Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens drei Tore schiessen wird.

32.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den im Rahmen der Wette angebotenen Voraussagen.

32.3 Die möglichen Voraussagen sind die Sportler der am Sportereignis teilnehmenden Teams ; nicht alle Sportler werden im Rahmen der Wette automatisch angeboten. Wird eine Voraussage « Andere(r) » angeboten, kann ein anderer als die angebotenen Sportler ohne Nennung des Namens vorausgesagt werden. Wird eine Voraussage « Kein Tor » angeboten, kann vorausgesagt werden, dass bis zum Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, kein Tor geschossen wird.

32.4 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Sportlers*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler mit dem angegebenen Namen wird

	mindestens drei Tore schiessen ;
• Die Voraussage « **Andere** » :	entspricht der folgenden Antwort : Ein anderer als die im Rahmen der Wette namentlich genannten Sportler wird mindestens drei Tore schiessen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** »	entspricht der folgenden Antwort : Es wird kein Tor geschossen.

ARTIKEL 33 DIE WETTE « ERSTER TORSCHÜTZE »

33.1 Bei der Wette « Erster Torschütze » ist vorauszusagen, welcher Sportler das erste Tor der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, schiessen wird.

33.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den im Rahmen der Wette angebotenen Voraussagen.

33.3 Die möglichen Voraussagen sind die Sportler der am Sportereignis teilnehmenden Teams ; nicht alle Sportler werden im Rahmen der Wette automatisch angeboten. Wird eine Voraussage « Andere(r) » angeboten, kann ein anderer als die angebotenen Sportler ohne Nennung des Namens vorausgesagt werden. Wird eine Voraussage « Kein Tor » angeboten, kann vorausgesagt werden, dass bis zum Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, kein Tor geschossen wird.

33.4 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Sportlers »*** :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler mit dem

	angegebenen Namen wird das erste Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **Andere(r)** » :	entspricht der folgenden Antwort : Ein anderer als die im Rahmen der Wette namentlich genannten Sportler wird das erste Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** »	entspricht der folgenden Antwort : Es wird kein Tor geschossen.

ARTIKEL 34 DIE WETTE « LETZTER TORSCHÜTZE »

34.1 Bei der Wette « Letzter Torschütze » ist vorauszusagen, welcher Sportler das letzte Tor der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, schiessen wird.

34.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den im Rahmen der Wette angebotenen Voraussagen.

34.3 Die möglichen Voraussagen sind die Sportler der am Sportereignis teilnehmenden Teams ; nicht alle Sportler werden im Rahmen der Wette automatisch angeboten. Wird eine Voraussage « Andere(r) » angeboten, kann ein anderer als die angebotenen Sportler ohne Nennung des Namens vorausgesagt werden. Wird eine Voraussage « Kein Tor » angeboten, kann vorausgesagt werden, dass bis zum Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, kein Tor geschossen wird.

34.4 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Sportlers »*** :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler mit dem angegebenen Namen wird das letzte Tor schiessen ;

• Die Voraussage « **Andere(r)** » :	entspricht der folgenden Antwort : Ein anderer als die im Rahmen der Wette namentlich genannten Sportler wird das letzte Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** »	entspricht der folgenden Antwort : Es wird kein Tor geschossen.

ARTIKEL 35 DIE WETTE « *X*-TER TORSCHÜTZE »

35.1 Bei der Wette « *X*-ter Torschütze » ist vorauszusagen, welcher Sportler während des Sportereignisses vor dem Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, das X-te Tor schiessen wird.

35.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den im Rahmen der Wette angebotenen Voraussagen.

35.3 Die möglichen Voraussagen sind die Sportler der am Sportereignis teilnehmenden Teams ; nicht alle Sportler werden im Rahmen der Wette automatisch angeboten. Wird eine Voraussage « Andere » angeboten, kann ein anderer als die angebotenen Sportler ohne Nennung des Namens vorausgesagt werden. Wird eine Voraussage « Kein Tor » angeboten, kann vorausgesagt werden, dass bis zum Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, kein *X*-tes Tor geschossen wird.

35.4 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Sportlers*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler mit dem angegebenen Namen wird das *X*-te Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **Andere** » :	entspricht der folgenden Antwort : Ein anderer als die im

	Rahmen der Wette namentlich genannten Sportler wird das *X*-te Tor schiessen ;
• Die Voraussage « **Kein Tor** »	entspricht der folgenden Antwort : Es wird kein *X*-tes Tor geschossen.

ARTIKEL 36 DIE WETTE « TORSCHÜTZE UND RESULTAT »

36.1 Bei der Wette « Torschütze und Resultat » ist gleichzeitig vorauszusagen, (a) ob ein Sportler während des Sportereignisses vor dem Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens ein Tor schiessen wird, und (b) das Resultat der Periode eines Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen einer Wette « 1X2 » (Art. 1).

36.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den im Rahmen der Wette angebotenen Voraussagen.

36.3 Die möglichen Voraussagen sind die Sportler der am Sportereignis teilnehmenden Teams ; nicht alle Sportler werden im Rahmen der Wette automatisch angeboten. Wird eine Voraussage « Andere » angeboten, kann vorausgesagt werden, dass der genannte Sportler während der Periode, auf die sich die Wette bezieht, kein Tor schiessen wird.

36.4 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Sportlers*** **und** ***Name des Teams 1*** » :	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Der Sportler mit dem angegebenen Namen wird ein Tor schiessen ; und

	(b) Sieg des Teams, das in der Wette als Erstes genannt wird ;
• Die Voraussage « ***Name des Sportlers*** **und Unentschieden** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Name des Sportlers*** **und *X*** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Der Sportler mit dem angegebenen Namen wird ein Tor schiessen ; und (b) unentschieden ;
• Die Voraussage « ***Name des Sportlers*** **und *Name des Teams 2*** » :	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Der Sportler mit dem angegebenen Namen wird ein Tor schiessen ; und (b) Sieg des Teams, das in der Wette als Zweites genannt wird ;
• Die Voraussage « **Andere** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der im Rahmen der Wette namentlich genannte Sportler wird kein Tor schiessen.

ARTIKEL 37 DIE WETTE « LEISTUNG SPIELER – PUNKTE »

37.1 Bei der Wette « Leistung Spieler – Punkte » ist die Anzahl Punkte vorauszusagen, die ein Sportler während des Sportereignisses vor dem Ende der Periode, auf die sich die Wette bezieht, mindestens erzielen wird.

37.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den im Rahmen der Wette angebotenen Voraussagen.

37.3 Die möglichen Voraussagen sind die Sportler der Teams, die an dem mit einer Anzahl Punkt(e) (*X*) verbundenen Sportereignis teilnehmen ; nicht alle Sportler werden im Rahmen der Wette automatisch angeboten.

37.4 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Sportlers X+*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler mit dem angegebenen Namen wird mindestens *X* Punkt(e) erzielen.

ARTIKEL 38 DIE WETTE « *X-TER* TORSCHUSS ERZIELT »

38.1 Bei der Wette « *X-TER* Torschuss erzielt » ist vorauszusagen, ob der *X*-te Torschuss eines Penaltyschiessens erfolgreich sein wird.

38.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der *X*-te Torschuss des Penaltyschiessens wird erfolgreich sein ;
• Die Voraussage « **Nein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der *X*-te Torschuss des Penaltyschiessens wird nicht erfolgreich sein ;

ARTIKEL 39 DIE WETTE « RESULTAT UND RUNDENZAHL »

39.1 Bei der Wette « Resultat und Rundenzahl » ist gleichzeitig vorauszusagen (a) das Resultat der Periode eines Boxkampfs, auf

die sich die Wette bezieht, gleich wie im Rahmen einer Wette « 1X2 » (Art. 1), und außer im Fall, dass die Sportler gleichauf sind, (b) die Gesamtzahl an Runden, die im Verlauf der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, ausgetragen werden.

39.2 Bei jeder Wette der Wettkategorie « Resultat und Anzahl Runden » wählt der Teilnehmer eine einzige Voraussage (Antwort) aus den verfügbaren Voraussagen. Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Gegners 1* und *Y*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **1 und *Y*** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Sportlers, der in der Wette als Erster genannt wird ; und (b) *Y* wird die Gesamtzahl an Runden sein ;
• Die Voraussage « ***Name des Gegners 1*** **und Entscheidung** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **1 und Entscheidung** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Sportlers, der in der Wette als Erster genannt wird ; und (b) Sieg durch Entscheidung des Ringrichters ;
• Die Voraussage « **X** » :	entspricht der folgenden Antwort : unentschieden ;
• Die Voraussage « ***Name des Gegners 2* und *Y*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **2 und *Y*** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Sportlers, der in der Wette als Zweiter genannt wird ; und (b) *Y* wird die Gesamtzahl an Runden sein ;

• Die Voraussage « ***Name des Gegners 2*** **und Entscheidung** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **2 und Entscheidung »**	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Sportlers, der in der Wette als Zweiter genannt wird ; und (b) Sieg durch Entscheidung des Ringrichters ;

ARTIKEL 40 DIE WETTE « RESULTAT UND RUNDEN BEREICH »

40.1 Bei der Wette « Resultat und Runden Bereich» ist gleichzeitig vorauszusagen (a) das Resultat der Periode eines Boxkampfs, auf den sich die Wette bezieht, gleich wie im Rahmen einer Wette « 1X2 » (Art. 1), und außer im Fall, dass die Sportler gleichauf sind, (b) die Bandbreite an Runden, die im Verlauf der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, ausgetragen werden.

40.2 Bei jeder Wette der Wettkategorie « Resultat und Runden Bereich » wählt der Teilnehmer eine einzige Voraussage (Antwort) aus den verfügbaren Voraussagen. Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Gegners 1*** **und *Y-Z*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **1 und *Y-Z*** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Sportlers, der in der Wette als Erster genannt wird ; und (b) die gesamte Anzahl Runden wird zwischen *Y* und *Z* liegen ;
• Die Voraussage « ***Name des Gegners 1*** **und Entscheidung** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Sportlers, der in der Wette als Erster genannt wird ; und

werden : « **1 und Entscheidung »**	(b) Sieg durch Entscheidung des Ringrichters ;
• Die Voraussage « **X** » :	entspricht der folgenden Antwort : unentschieden ;
• Die Voraussage « ***Name des Gegners 2* und *Y-Z*** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **2 und *Y-Z*** »	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Sportlers, der in der Wette als Zweiter genannt wird ; und (b) die gesamte Anzahl Runden wird zwischen *Y* und *Z* liegen ;
• Die Voraussage « ***Name des Gegners 2*** **und Entscheidung** » : Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « **2 und Entscheidung »**	entspricht gleichzeitig den folgenden Antworten : (a) Sieg des Sportlers, der in der Wette als Zweiter genannt wird ; und (b) Sieg durch Entscheidung des Ringrichters ;

5. <u>Die Wetten auf die Qualifizierten, die Sieger und die Siege</u>

Bei den Wetten auf die Qualifizierten und die Sieger ist zu bestimmen (vorauszusagen), welche(s) Team(s) (oder welche(r) Sportler) bei einem Sportereignis (oder einer Phase davon) qualifiziert oder als Sieger verkündet wird/werden sowie welcher Art der Sieg ist und mit welchem Vorsprung er erzielt wird.

Entsprechend den möglichen Voraussagearten gibt es verschiedene Wetten auf die Qualifizierten und die Sieger. Es handelt sich um die folgenden Wetten.

ARTIKEL 41 DIE WETTE « SIEGER »

41.1 Bei der Wette « Sieger » ist vorauszusagen, welcher Sportler allein oder im Team der Sieger eines Rennens/einer Prüfung, eines Wettkampfs oder einer Wettkampfphase sein wird. Wird eine

Voraussage « Andere » angeboten, kann ein anderer als die angebotenen Sportler allein oder im Team ohne Nennung des Namens als Sieger vorausgesagt werden.

41.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen.

41.3 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Teams (oder des Sportlers)*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sieger wird das Team (oder der Sportler) mit dem angegebenen Namen sein ;
• Die Voraussage « **Andere** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sieger wird ein anderes/anderer als die im Rahmen der Wette namentlich genannten Teams (oder Sportler) sein.

41.4 Gibt es laut den offiziellen Resultaten des/der betroffenen Rennens/Prüfung, Wettkampfs oder Wettkampfphase mehr als einen Sieger, so werden die Quoten, die auf die Voraussagen der zu Siegern erkorenen Teams (oder Sportler) angewendet werden, unabhängig von der Sportart durch die Anzahl Sieger geteilt. Beispiel : In einer Wette auf den Sieger hat ein Wetter den Skirennfahrer A mit einer Quote von 4.60 vorausgesagt. Der Skirennfahrer A und der Skirennfahrer B werden ex-aequo zu Siegern erkoren. Bei der Berechnung des Gewinns seiner Einheitswette (Art. 12 des Reglements) wird die Quote der Voraussage des Wetters auf 2.30 gekürzt, wenn er eine Single-Einheitswette abgeschlossen hat, und wenn er eine Kombiniert-Einheitswette abgeschlossen hat, wird ein neues Produkt der Quoten mit dem (den) neuen Wert(en) der Quoten gemäss diesem Artikel berechnet.

ARTIKEL 42 DIE WETTE « SIEGER OHNE GEGNER *TEAM ODER SPORTLER X* »

42.1 Bei der Wette « Sieger ohne Gegner *Team oder Sportler X* » ist vorauszusagen, welcher Sportler allein oder im Team der Sieger (oder der Zweitplatzierte hinter dem in der Wette angegebenen Team oder Sportler *X* – nachstehend : Gegner *X*) eines Rennens/einer Prüfung, eines Wettkampfs oder einer Wettkampfphase sein wird. Wird eine Voraussage « Andere » angeboten, kann ein anderer als die angebotenen Sportler allein oder im Team (unter Ausschluss des Gegners *X*) ohne Nennung des Namens als Sieger vorausgesagt werden.

42.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen.

42.3 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Teams (oder des Sportlers)*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sieger oder der Zweitplatzierte hinter dem Gegner *X* wird das Team (oder der Sportler) mit dem angegebenen (vorausgesagten) Namen sein ;
• Die Voraussage « **Andere** » :	entspricht der folgenden Antwort : Der Sieger oder der Zweitplatzierte hinter dem Gegner *X* wird ein Team (oder Sportler) mit Ausnahme der in den Voraussagen der Wette namentlich genannten sein. Der Gegner *X* ist in der Voraussage « Andere » nicht enthalten.

42.4 Gibt es laut den offiziellen Resultaten des/der betroffenen Rennens/Prüfung, Wettkampfs oder Wettkampfphase mehr als

einen Sieger, so werden die Quoten, die auf die Voraussagen der zu Siegern erkorenen Teams (oder Sportler) angewendet werden, unabhängig von der Sportart durch die Anzahl Sieger geteilt. Beispiel : In einer Wette auf den Sieger ohne Gegner *X* hat ein Wetter den Skirennfahrer A mit einer Quote von 4.60 vorausgesagt. Der Skirennfahrer A und der Skirennfahrer B werden ex-aequo zu Siegern erkoren. Bei der Berechnung des Gewinns seiner Einheitswette (Art. 12 des Reglements) wird die Quote der Voraussage des Wetters auf 2.30 gekürzt, wenn er eine Single-Einheitswette abgeschlossen hat, und wenn er eine Kombiniert-Einheitswette abgeschlossen hat, wird ein neues Produkt der Quoten mit dem (den) neuen Wert(en) der Quoten gemäss diesem Artikel berechnet.

ARTIKEL 43 DIE WETTE « PODIUM »

43.1 Bei der Wette « Podium » ist vorauszusagen, welches Team oder welcher Sportler bei einem Rennen/einer Prüfung, einem Wettkampf oder einer Wettkampfphase allein oder im Team einen der ersten drei Ränge belegt. Wird eine Voraussage « Andere » angeboten, kann ohne Nennung des Namens vorausgesagt werden, dass ein anderes als die angebotenen Teams oder ein anderer als die angebotenen Sportler allein oder im Team einen der ersten drei Ränge belegt.

43.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen.

43.3 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Teams (oder des Sportlers)*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler) mit dem angegebenen Namen wird einen der 3 ersten Ränge belegen ;
• Die Voraussage « **Andere** » :	entspricht der folgenden Antwort : Ein anderes Team

	(oder ein anderer Sportler) als die im Rahmen der Wette angebotenen wird einen der ersten 3 Ränge belegen.

ARTIKEL 44 DIE WETTE « CUPSIEGER »

44.1 Bei der Wette « Cupsieger » ist vorauszusagen, welches Team das Final eines Wettkampfs und somit dessen Cup gewinnen wird.

44.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Die 2 möglichen Voraussagen (Antworten) dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Teams 1*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team, das in der Wette als Erstes genannt wird, wird den Cup gewinnen ;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 2*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team, das in der Wette als Zweites genannt wird, wird den Cup gewinnen.

ARTIKEL 45 DIE WETTE « SICH QUALIFIZIERENDES TEAM ? »

45.1 Bei der Wette « Sich qualifizierendes Team ? » ist vorauszusagen, welches Team sich am Ende der Periode des oder der Sportereignisse, auf die sich die Wette bezieht, für die folgende Runde qualifizieren wird.

45.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Die 2 möglichen Voraussagen (Antworten) dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name des Teams 1*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team, das in der Wette als Erstes genannt wird, wird sich qualifizieren ;
• Die Voraussage « ***Name des Teams 2*** **»** :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team, das in der Wette als Zweites genannt wird, wird sich qualifizieren.

45.3 Hinweis : Bei gewissen Sportereignissen, die als Hin- und Rückspiel durchgeführt werden, bedeutet der Gewinn eines Rückspiels nicht die Qualifikation für die nächste Runde.

45.4 Hinweis : Bezieht sich die Wette « Sich qualifizierendes Team ? » auf das Final eines Wettkampfs, entspricht sie der Antwort auf die Wette « Cupsieger » (Art. 44.2).

ARTIKEL 46 DIE WETTE « QUALIFIKATIONSMETHODE »

46.1 Bei der Wette « Qualifikationsmethode », die auf einer anderen Sportart als Boxen beruht, ist gleichzeitig vorauszusagen, (a) welches Team sich für die nächste Runde qualifizieren wird, und zwar auf die gleiche Art wie im Rahmen der Wette « Sich qualifizierendes Team » (Art. 45), (oder das Final eines Wettkampfs gewinnen wird, wenn sich die Wette auf das Final eines Wettkampfs bezieht), und (b), ob diese Qualifikation nach Ablauf der regulären Spielzeit, nach Ablauf der Verlängerungen oder nach dem Penaltyschiessen erreicht wird.

46.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Die 6 möglichen Voraussagen (Antworten) dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Team 1* - Reguläre Spielzeit** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das in der Wette als Erstes genannte Team qualifiziert sich (oder gewinnt

	den Wettkampf) nach Ablauf der regulären Spielzeit ;
• Die Voraussage « ***Team 2* - Reguläre Spielzeit** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das in der Wette als Zweites genannte Team qualifiziert sich (oder gewinnt den Wettkampf) nach Ablauf der regulären Spielzeit ;
• Die Voraussage « ***Team 1* - Verlängerungen** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das in der Wette als Erstes genannte Team qualifiziert sich (oder gewinnt den Wettkampf) nach Ablauf der Verlängerungen ;
• Die Voraussage « ***Team 2* - Verlängerungen** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das in der Wette als Zweites genannte Team qualifiziert sich (oder gewinnt den Wettkampf) nach Ablauf der Verlängerungen ;
• Die Voraussagen « ***Team 1* - Penaltyschiessen »** :	entspricht der folgenden Antwort : Das in der Wette als Erstes genannte Team qualifiziert sich (oder gewinnt den Wettkampf) nach Ablauf des Penaltyschiessens ;
• Die Voraussagen « ***Team 2* - Penaltyschiessen** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das in der Wette als Zweites genannte Team qualifiziert sich (oder gewinnt den Wettkampf) nach Ablauf des Penaltyschiessens.

ARTIKEL 47 DIE WETTE « SIEGMETHODE » (IM BOXEN)

47.1 Bei der Wette « Siegmethode », die auf der Sportart Boxen beruht, ist gleichzeitig vorauszusagen (a) das Resultat der Periode eines Boxkampfs, auf den sich die Wette bezieht, gleich wie im Rahmen einer Wette « 1X2 » (Art. 1), und außer im Fall, dass die Sportler gleichauf sind, (b) auf welche Art dieses Resultat erzielt wird.

47.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Die 5 möglichen Voraussagen (Antworten) dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « **X** » :	entspricht der folgenden Antwort : unentschieden ;
• Die Voraussage « ***Boxer 1* – durch KO** »:	entspricht der folgenden Antwort: Der in der Wette als Erster genannte Sportler wird den Kampf durch KO oder durch technischen KO gewinnen ;
• Die Voraussage « ***Boxer 2* – durch KO** »:	entspricht der folgenden Antwort: Der in der Wette als Zweiter genannte Sportler wird den Kampf durch KO oder durch technischen KO gewinnen;
• Die Voraussage « ***Boxer 1* – durch Entscheidung** »:	entspricht der folgenden Antwort: Der in der Wette als Erster genannte Sportler wird den Kampf durch Entscheidung der Ringrichter gewinnen;
• Die Voraussage « ***Boxer 2* – durch Entscheidung** »:	entspricht der folgenden Antwort: Der in der Wette als Zweiter genannte Sportler wird

	den Kampf durch Entscheidung der Ringrichter gewinnen.

ARTIKEL 48 DIE WETTE « SIEGVORSPRUNG »

48.1 Bei der Wette « Siegvorsprung » ist ein Vorsprung von Spielstands-Einheiten (Toren oder Punkten) eines der Teams (oder Sportler) auf das andere während der Periode des Sportereignisses vorauszusagen, auf die sich die Wette bezieht.

48.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Team 1 < Y*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird mit einem Vorsprung von weniger als *Y* Spielstands-Einheiten siegen ;
• Die Voraussage « ***Team 2 < Y*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird mit einem Vorsprung von weniger als *Y* Spielstands-Einheiten siegen ;
• Die Voraussage « ***Team 1 Y - Z*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird mit einem Vorsprung von *Y* bis *Z* Spielstands-Einheiten siegen ;

• Die Voraussage « ***Team 2 Y - Z*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird mit einem Vorsprung von *Y* bis *Z* Spielstands-Einheiten siegen ;
• Die Voraussage « ***Team 1 > Z*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird mit einem Vorsprung von mehr als *Z* Spielstands-Einheiten siegen ;
• Die Voraussage « ***Team 2 > Z*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird mit einem Vorsprung von mehr als *Z* Spielstands-Einheiten siegen ;
• Die Voraussage « ***Team 1 Y*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Erstes genannt wird, wird mit einem Vorsprung von *Y* Spielstands-Einheiten siegen ;
• Die Voraussage « ***Equipe 2 Y*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team (oder der Sportler), das in der Wette als Zweites genannt wird, wird mit einem Vorsprung von *Y* Spielstands-Einheiten siegen ;
• Die Voraussage « ***X*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Beide Teams (oder Sportler) werden die gleiche

Diese Voraussage kann auch folgendermassen dargestellt werden : « ***Gleichstand*** »	Anzahl Spielstands-Einheiten erzielen.

ARTIKEL 49 DIE WETTE « GEWINNT OHNE GEGENTOR – *TEAM X* ? » »

49.1 Bei der Wette « Gewinnt ohne Gegentor – Team X » ist vorauszusagen, ob das Team *X* die Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, ohne Gegentor für sich entscheiden wird.

49.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	entspricht der folgenden Antwort : Sieg des Teams *X* ohne Gegentor ;
• Die Voraussage « **Nein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team *X* wird nicht siegen oder das Team *X* wird mit einem oder mehreren Gegentoren siegen.

ARTIKEL 50 DIE WETTE « GEWINNT BEIDE HALBZEITEN – *TEAM X* »

50.1 Bei der Wette « Gewinnt beide Halbzeiten – *Team X* » ist vorauszusagen, ob das Team *X* beide Halbzeiten des Matches für sich entscheiden wird.

50.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team *X* wird

	beide Halbzeiten des Matches für sich entscheiden ;
• Die Voraussage « **Nein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team *X* wird keine Halbzeit des Matches oder nur eine Halbzeit des Matches für sich entscheiden.

ARTIKEL 51 DIE WETTE « GEWINNT MINDESTENS EINE HALBZEIT – *TEAM X* »

51.1 Bei der Wette « Gewinnt mindestens eine Halbzeit – *Team X* » ist vorauszusagen, ob das Team *X* eine (oder beide) Halbzeiten des Matches für sich entscheiden wird.

51.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team *X* wird eine Halbzeit des Matches oder beide Halbzeiten des Matches für sich entscheiden.
• Die Voraussage « **Nein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Das Team *X* wird keine Halbzeit des Matches für sich entscheiden ;

6. <u>Wetten auf den Verlauf eines Sportereignisses</u>

Bei den Wetten auf den Verlauf eines Sportereignisses sind die Vorkommnisse bei einem Sportereignis oder der Ablauf, der zum Resultat des Sportereignisses geführt hat, zu bestimmen (vorauszusagen).

Entsprechend den möglichen Voraussagearten gibt es verschiedene Wetten auf die Qualifizierten und die Sieger. Es handelt sich um die folgenden Wetten.

ARTIKEL 52 DIE WETTE « GIBT ES VERLÄNGERUNGEN ? »

52.1 Bei der Wette « Gibt es Verlängerungen ? ist vorauszusagen, ob beim Sportereignis, auf das sich die Wette bezieht, eine Verlängerung ausgetragen wird.

52.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	entspricht der folgenden Frage : Es findet eine Verlängerung statt ;
• Die Voraussage « **Nein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Es findet keine Verlängerung statt.

ARTIKEL 53 DIE WETTE « GIBT ES PENALTYSCHIESSEN ? »

53.1 Bei der Wette « Gibt es Penaltyschiessen ? » ist vorauszusagen, ob nach der regulären Spielzeit oder nach den Verlängerungen ein Penaltyschiessen durchgeführt wird.

53.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	entspricht der folgenden Antwort : Nach der regulären Spielzeit oder nach den

	Verlängerungen wird ein Penaltyschiessen durchgeführt ;
• Die Voraussage « **Nein**» :	entspricht der folgenden Antwort : Nach der regulären Spielzeit oder nach den Verlängerungen wird kein Penaltyschiessen durchgeführt.

ARTIKEL 54 DIE WETTE « WIRD DER KAMPF VOLLSTÄNDIG AUSGETRAGEN ? »

54.1 Bei der Wette « Wird der Kampf vollständig ausgetragen ? » ist vorauszusagen, ob alle für den Kampf vorgesehenen Runden vollständig ausgetragen werden.

54.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	entspricht der folgenden Antwort : Alle für den Kampf vorhergesehenen Runden werden vollständig ausgetragen ;
• Die Voraussage « **Nein** » :	entspricht der folgenden Antwort : Vor dem Schlussgong des Kampfes wird ein Sieger verkündet.

ARTIKEL 55 DIE WETTE « GEWINNT DER SPIELER MINDESTENS 1 SATZ - SPORTLER X ? »

55.1 Bei der Wette « Gewinnt der Spieler mindestens 1 Satz - *Sportler X* ? » ist vorauszusagen, ob ein Sportler X am Ende der Periode des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, mindestens einen Satz gewinnt.

55.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Folgende 2 Voraussagen dieser Wette sind möglich :

• Die Voraussage « **Ja** » :	Entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler X wird mindestens einen Satz gewinnen ;
• Die Voraussage « **Nein** » :	Entspricht der folgenden Antwort : Der Sportler X wird keinen Satz gewinnen.

ARTIKEL 56 DIE WETTE « EREIGNISREICHSTE PERIODE »

56.1 Bei der Wette « Ereignisreichste Periode » ist von den Perioden des Sportereignisses, auf die sich die Wette bezieht, diejenige vorauszusagen, in der am meisten Spielstands-Einheiten (Tore oder Punkte) erzielt werden.

56.2 Für jede Wette wählt der Teilnehmer nur eine einzige Voraussage (Antwort) aus den möglichen Voraussagen. Je nach Sportart und Sportereignis, auf die sich die Wette bezieht, können die möglichen Voraussagen variieren.

56.3 Die möglichen Voraussagen dieser Wette werden in folgender Form dargestellt :

• Die Voraussage « ***Name der Periode*** » :	entspricht der folgenden Antwort : Die genannte Periode wird diejenige sein, während der die Gesamtzahl der erzielten Spielstands-Einheit(en) am höchsten ist ;
• Die Voraussage « **Gleichstand** » :	entspricht der folgenden Antwort : Die höchste Anzahl

Spielstands-Einheiten wird in mehreren Perioden erzielt.

B. Definition der Sportereignisse und der massgebenden Spielperioden der Sportereignisse

1. Definitionen : sportlicher Wettkampf, Spiel und Rennen/Prüfung

ARTIKEL 57 ALLGEMEINES

57.1 Im Rahmen von JOUEZSPORT kann das Sportereignis (Art. 4.4 des Reglements), das einer Wette zugrunde liegen kann, ein Spiel oder ein Rennen/eine Prüfung oder ein sportlicher Wettkampf (oder eine sportliche Wettkampfphase) sein.

57.2 Die im Rahmen von JOUEZSPORT angebotenen Sportereignisse sind männliche Sportereignisse, wenn nicht ausdrücklich angegeben ist, dass es sich um ein weibliches oder gemischtes Sportereignis handelt.

ARTIKEL 58 SPORTLICHER WETTKAMPF

Als sportlicher Wettkampf wird ein regulierter Rahmen für die Durchführung einer Reihe von Spielen oder Rennen/Prüfungen derselben Sportart durch einen offiziellen Verband, eine Liga oder eine andere Art sportlicher Organisation bezeichnet (nachstehend : Wettkampf). Beispiele von Wetten auf einen Wettkampf : eine Wette auf den Sieger der Fussball-Weltmeisterschaft oder eine Wette auf den Sieger von Roland Garros.

ARTIKEL 59 SPIEL

Als Spiel wird das Aufeinandertreffen von zwei Teams oder zwei Sportlern im Rahmen eines Wettkampfs oder einer Wettkampfphase bei Teamsportarten (Art. 1 von Anhang 2) oder Tennis bezeichnet. Beispiele von Wetten auf ein Spiel : eine Wette

1X2, reguläre Spielzeit auf ein Viertelfinalspiel der Fussball-Weltmeisterschaft oder eine Wette Head to Head (Ausgang eines Sportereignisses) auf ein Achtelfinalspiel von Roland Garros.

ARTIKEL 60 RENNEN/PRÜFUNG

Als Rennen/Prüfung wird eine Geschwindigkeits- oder andere Prüfung (z. B. : Prüfung, deren Rangliste der Teams oder Sportler aufgrund von Punkten oder Noten erstellt wird) zwischen mehreren Teams oder Sportlern im Rahmen eines Wettkampfs oder einer Wettkampfphase bei Biathlon, nordischer Kombination, Radsport, Formel 1, Formel E, Moto, Skispringen, Ski alpin, Langlauf, Freestyle-Ski, Snowboard und Tourenwagen bezeichnet. Beispiele von Wetten auf ein Rennen : eine Wette Head to Head (besseres Resultat) auf das Slalomrennen im Rahmen der Ski alpin-Weltmeisterschaft.

2. <u>Die Spielperioden</u>

ARTIKEL 61 WETTKAMPFPERIODEN ODER -PHASEN

61.1 Eine Wette kann sich auf den ganzen Wettkampf (zum Beispiel : eine Wette auf den Sieger der Fussball-Weltmeisterschaft 2018) oder auf eine Wettkampfphase gemäss Definition der Sportorganisationen beziehen (zum Beispiel : eine Wette auf den Sieger der Gruppe A der Qualifikation für die Fussball-Weltmeisterschaft 2018, Europa-Zone).

61.2 Wird im JOUEZSPORT-Wettangebot das Jahr (oder die Saison) des Wettkampfs (der der Wettkampfphase), auf das (die) sich eine Wette bezieht, nicht präzisiert, so entspricht es (sie) dem laufenden Wettkampf (oder der laufenden Wettkampfphase) während der Gültigkeitsperiode dieser Wette ; läuft der Wettkampf (oder die Wettkampfphase) während der Gültigkeitsperiode dieser Wette nicht, so entspricht es (sie) dem nächsten Wettkampf (oder der nächsten Wettkampfphase), der (die) von den Sportorganisationen organisiert wird.

ARTIKEL 62 PERIODEN EINES SPIELS

Die Wetten, denen ein Spiel zugrunde liegt, können sich auf folgende Spielperioden (Art. 4.5 des Reglements) beziehen :

- Die Periode « reguläre Spielzeit » (abgekürzt « TR ») ;
- Die Periode » Match » ;
- Die erste Periode ;
- Jede nachfolgende Periode.

ARTIKEL 63 REGULÄRE SPIELZEIT

Die Periode « reguläre Spielzeit » ist die Periode, die vom Anpfiff des Spiels bis zum Ende der regulären Spielzeit dauert, welche von der Schiedsinstanz einschliesslich Spielunterbrüche und allfälliger Nachspielzeiten, aber ohne allfällige Verlängerungen und/oder Penaltyschiessen, bestimmt wird.

ARTIKEL 64 MATCH

Die Periode « Match » ist die Periode, die vom Anpfiff des Spiels bis zum Spielende unter Einschluss der regulären Spielzeit und allfälliger Verlängerungen und Penaltyschiessen dauert.

ARTIKEL 65 ERSTE PERIODEN UND DIREKT ODER INDIREKT AUF DIE ERSTEN PERIODEN FOLGENDE PERIODEN

65.1 Eine erste Periode eines Spiels (siehe nachstehende Tabelle) ist eine Periode, die vom offiziellen Spielbeginn bis zu dem vom Schiedsrichter bekannt gegebenen Ende dieser ersten Periode dauert.

65.2 Bezieht sich die Wette auf eine nachfolgende Periode, dauert sie vom offiziellen Beginn der zweiten oder weiteren betroffenen Periode bis zu dem vom Schiedsrichter bekannt gegebenen Ende dieser Periode.

Beispiel : Ist bei einem Fussballmatch das Resultat nach der ersten Halbzeit 0-1 und anschliessend nach der zweiten Halbzeit (reguläre Spielzeit) 1-2, so entspricht das Resultat der Wette « 1X2 – 1. Halbzeit » « X » (oder « Unentschieden »), weil das Resultat des Sportereignisses vom offiziellen Beginn der zweiten Periode bis zum Ende dieser Periode 1-1 lautet.

65.3 Nachstehende Tabelle enthält eine Liste der ersten Perioden und der direkt oder indirekt auf die ersten Perioden folgenden Perioden der betreffenden Sportereignisse; ihre Abkürzung wird in Anführungszeichen angegeben.

Sportart	**1. Periode**	**Nachfolgende Perioden**
Baseball	1. Inning	2. Inning bis 9. Inning Extra Inning (« 10. Inning »)
Basketball	1. Viertel 1. Halbzeit	2. Viertel 3. Viertel 4. Viertel 2. Halbzeit
Fussball	1. Halbzeit (oder Halbzeit) (« 1. Halbzeit »)	2. Halbzeit Verlängerungen Penaltyschiessen
American Football	1. Viertel 1. Halbzeit	2. Viertel 3. Viertel 4. Viertel 2. Halbzeit
Handball	1. Halbzeit (oder Halbzeit) (« 1. Halbzeit »)	2. Halbzeit Verlängerungen Penaltyschiessen

Eishockey	1. Drittel	2. Drittel 3. Drittel Verlängerungen Penaltyschiessen
Rugby	1. Halbzeit (oder Halbzeit) (« 1. Halbzeit »)	2. Halbzeit Verlängerungen Penaltyschiessen
Beachvolleyball	1. Satz	2. Satz 3. Satz
Volleyball	1. Satz	2. Satz bis 5. Satz
Badminton	1. Satz	2. Satz 3. Satz
Tennis	1. Spiel des 1. Satzes	2. Spiel des 1. Satzes, des 2. Satzes, des 3. Satzes, des 4. Satzes, des 5. Satzes bis 13. Spiel des 1. Satzes, des 2. Satzes, des 3. Satzes, des 4. Satzes und X-tes Spiel des 5. Satzes
	1. Satz	2. Satz 3. Satz 4. Satz 5. Satz
Tischtennis	1. Spiel (oder 1. Satz)	2. Spiel bis 7. Spiel (oder 2. Satz bis 7. Satz)

ARTIKEL 66 BESONDERE BESTIMMUNGEN – BASKETBALL UND AMERICAN FOOTBALL

66.1 In den Sonderfällen Basketball und American Football entspricht die Spielperiode, die für eine erste Halbzeit im Sinne von Artikel 65.1 dieses Anhangs zu berücksichtigen ist, der Periode vom 1. Viertel bis zum Ende des zweiten Viertels.

66.2 Bei diesen Sportarten wird als Periode auch das Viertel angeboten.

ARTIKEL 67 BESONDERE BESTIMMUNGEN – TENNIS

Im Sonderfall Tennis entspricht eine Wette, die im Wettangebot an der Verkaufsstelle oder auf den Papier-Spielscheinen als Wette angegeben ist, der die reguläre Spielzeit zugrunde liegt, in Wirklichkeit einer Wette auf den Match (Art. 64 des vorliegenden Anhangs).

ARTIKEL 68 BESONDERE BESTIMMUNGEN – TISCHTENNIS

Im Sonderfall Tischtennis kann die Periode « Spiel » auch als « Satz » bezeichnet werden.

ARTIKEL 69 BESONDERE BESTIMMUNGEN – VOLLEYBALL

Im Sonderfall Volleyball entspricht eine Wette, die im Wettangebot an der Verkaufsstelle oder auf den Papier-Spielscheinen als Wette angegeben ist, der die reguläre Spielzeit zugrunde liegt, in Wirklichkeit einer Wette auf den Match (Art. 64 des vorliegenden Anhangs).

C. Die Sportarten des JOUEZSPORT-Angebots

ARTIKEL 70 DIE SPORTARTEN

Im Rahmen von JOUEZSPORT werden folgende Sportarten angeboten :

1) Badminton (abgekürzt : BADM)
2) Baseball (abgekürzt : BASE)
3) Basketball (abgekürzt : BASK)
4) Beachvolley (abgekürzt : BEAC)
5) Biathlon (abgekürzt : BIAT)
6) Boxen (abgekürzt : BOXE)
7) Nordische Kombination (abgekürzt : COMB)
8) Radsport (abgekürzt : CYCL)
9) Fussball (abgekürzt : FOOT)
10) American Football (abgekürzt : USFO)
11) Formel 1 (abgekürzt : FOR1)
12) Formel E (abgekürzt : FORE)
13) Golf (abgekürzt : GOLF)
14) Handball (abgekürzt : HAND)
15) Eishockey (abgekürzt : ICEH)
16) Olympische Spiele (abgekürzt : OLYM)
17) Moto (abgekürzt : MOTO)
18) Rugby (abgekürzt : RUGB)
19) Skispringen (abgekürzt : SKIJ)
20) Ski alpin (abgekürzt : SKIA)
21) Langlauf (abgekürzt : FOND)
22) Freestyle-Ski (abgekürzt : FREE)
23) Snowboard (abgekürzt : SNOW)
24) Tennis (abgekürzt : TENN)
25) Tischtennis (abgekürzt : TABL)
26) Tourenwagen (abgekürzt : TOUR)
27) Volleyball (abgekürzt : VOLL)
28) Wasserball (abgekürzt : WATE)

Lausanne, September 2024

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE