

Betradar - Virtuelle Sportarten

Regeln

v6.0 Juni 2018



Inhalt

1. Virtual Football	3
1.1 Spiellogik	4
1.2 Spieltag- / Pokalrunden-Timing	5
1.3 Turnier-Timing-Informationen	6
1.4 Wettmärkte	7
1.5 Diverses	12
2. Virtual Horse Classics	13
2.1 Spielanleitung	12
2.2 Renntaginformationen	12
2.3 Renninformationen	12
2.4 Wetten	12
2.5 Diverses	13
3. Virtual Dog Racing	14
3.1 Spielanleitung	15
3.2 Veranstaltungsinformationen	15
3.3 Renninformationen	15
3.4 Wetten	15
3.5 Diverses	16
4. Virtual Tennis Open	17
4.1 Spielanleitung	18
4.2 Turnierinformationen	18
4.3 Pokalrundeninformationen	18
4.4 Wetten	18
4.5 Diverses	19
5. Virtual Basketball League	20
5.1 Spielanleitung	21
5.2 Saisoninformationen	21
5.3 Spieltaginformationen	21
5.4 Wetten	21
5.5 Diverses	22



1. Virtual Football



1.1 Spiellogik

Der Virtual-Football-Liga-Modus liefert das ganze Jahr über rund um die Uhr Echtgeldwetten auf virtuelle Fußballspiele. Die Wettbewerbe werden laufend generiert und Wetten können jederzeit platziert werden, selbst innerhalb einer Saison.

Liga-Modus:

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

Euro-Cup und Nations Cup:

Gruppenphase

- 24 Teams (6 Gruppen aus je 4 Teams pro Gruppe)
- 9 Spieltagblöcke (3 Spieltage mit je 3 Blöcken pro Spieltag)
- 4 gleichzeitige Spiele pro Spieltagblock
- 32 Spiele pro Gruppenphase

Knockout-Phase

- 16 Teams
- 5 Runden (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Semifinale; Finale und 3. Platz)
- 4 gleichzeitige Spiele (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);
2 gleichzeitige Spiele (Semifinale; Finale und 3. Platz)
- 16 Spiele pro Knockout-Phase

WM:

Gruppenphase

- 32 Teams (8 Gruppen aus je 4 Teams pro Gruppe)
- 12 Spieltagblöcke (3 Spieltage mit je 4 Blöcken pro Spieltag)
- 4 gleichzeitige Spiele pro Spieltagblock
- 48 Spiele pro Gruppenphase

Knockout-Phase

- 16 Teams
- 5 Runden (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Semifinale; Finale und 3. Platz)
- 4 gleichzeitige Spiele (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);
2 gleichzeitige Spiele (Semifinale; Finale und 3. Platz)
- 16 Spiele pro Knockout-Phase



1.2 Spieltag- / Pokalrunden-Timing

Liga-Modus:

- 01:00 Minute Online-Wettzyklus
03:00 Minuten Retail-Wettzyklus
- 02:20 Minuten Spielzyklus
- 00:20 Minuten Online-
Ergebniszyklus 01:00 Minute
Retail-Ergebniszyklus
- 03:40 Minuten pro Online-Spieltag
- 06:20 Minuten pro Retail-Spieltag

Euro-Cup, Nations Cup und WM:

Gruppenphase

- 01:00 Minute Online-Wettzyklus (einschließlich 00:10 Minuten
Wettstopp) 03:00 Minuten Retail-Wettzyklus (einschließlich 00:10
Minuten Wettstopp)
- 02:20 Minuten Spielzyklus
- 00:20 Minuten Online-Ergebniszyklus
- 01:00 Minute Retail-Ergebniszyklus
- 03:40 Minuten pro Online-Spieltag
- 06:20 Minuten pro Retail-Spieltag

Knockout-Phase

- 01:00 Minute Online-Wettzyklus (einschließlich 00:10 Minuten
Wettstopp) 03:00 Minuten Retail-Wettzyklus (einschließlich 00:10
Minuten Wettstopp)
- 02:30 Minuten Spielzyklus
- 00:20 Minuten Online-Ergebniszyklus
- 01:00 Minute Retail-Ergebniszyklus
- 03:50 Minuten pro Online-Pokalrunde
- 06:30 Minuten pro Retail-Pokalrunde



1.3 Turnier-Timing-Informationen

Liga-Modus:

- 01:00 Minute Vorsaison
- Spieltagschleife; 30 Spieltage zu je
 - 03:40 Minuten pro Online-Spieltag
 - 06:20 Minuten pro Retail-Spieltag
- 01:00 Minute Nachsaison
- 112 Minuten pro Online-Saison
- 192 Minuten pro Retail-Saison

Euro-Cup und Nations Cup:

- 01:00 Minute Pre-Cup
- Gruppenphasenschleife; 9 Spieltagblöcke zu je
 - 03:40 Minuten pro Online-Spieltag
 - 06:20 Minuten pro Retail-Spieltag
- 01:00 Minute Gruppenphase bis zum Übergang zur Knockout-Phase
- Knockout-Phasenschleife; 5 Runden zu je
 - 03:50 Minuten pro Online-Spieltag
 - 06:30 Minuten pro Retail-Spieltag
- 01:00 Minute Post-Cup
- 55:10 Minuten pro Online-Pokalturnier
- 92:30 Minuten pro Retail-Pokalturnier

WM:

- 01:00 Minute Pre-Cup
- Gruppenphasenschleife; 12 Spieltagblöcke zu je
 - 03:40 Minuten pro Online-Spieltag
 - 06:20 Minuten pro Retail-Spieltag
- 01:00 Minute Gruppenphase bis zum Übergang zur Knockout-Phase
- Knockout-Phasenschleife; 5 Runden zu je
 - 03:50 Minuten pro Online-Spieltag
 - 06:30 Minuten pro Retail-Spieltag
- 01:00 Minute Post-Cup
- 66:10 Minuten pro Online-Pokalturnier
- 111:30 Minuten pro Retail-Pokalturnier



1.4 Wettmärkte

Wetten auf ein Spiel werden bis zu 10 Sekunden vor dem Anpfiff angenommen. Outright-Wetten sind während der Laufzeit jedes Spiels geschlossen. Sobald ein Markt entschieden ist, wird er gelöscht und aus dem Feed entfernt. Wettmärkte für bevorstehende Spieltage des aktuellen Turniers bleiben offen. Wenn ein bevorstehender Spieltag aus der Leiste am unteren Rand des iFrames ausgewählt wird, werden die Spiele des betreffenden Tages sowie die Quoten im unteren Quotenbereich angezeigt. Folgende spielbezogenen Wettoptionen sind verfügbar:

Wettmarkt	Beschreibung
Spielbezogene Märkte	
Reguläre Spielzeit 3-Weg / 1X2	Stand nach 90 Minuten - Reguläre Spielzeit (1 - Heimmannschaft gewinnt; X - unentschieden; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
1. Hälfte 3-Weg / 1X2	Halbzeitstand (1 - Heimmannschaft führt; X - unentschieden; 2 - Auswärtsmannschaft führt)
Tore insgesamt	Anzahl der in einem Spiel erzielten Tore. Die 3 wertvollsten fixen Spreads für alle Spiele: Unter/Über 1.5, 2.5, 3.5 (U/O)
Handicap	Dem Endergebnis des Spiels werden Handicap-Punkte hinzugefügt und die Mannschaft, die daraufhin das bessere Ergebnis hat, gewinnt (1 - Heimmannschaft gewinnt; X - unentschieden; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt) Die 4 wertvollsten fixen Spreads für alle Spiele: Handicap 1:0; 0:1; 0:2; 2:0
1. Tor	Erstes Tor des Spiels (1 - Heimmannschaft schießt das erste Tor; X - keine Mannschaft schießt ein Tor; 2 - Auswärtsmannschaft schießt das erste Tor)
Richtiger Spielstand	Richtiger Spielstand nach 90 Minuten (0:0 bis 3:3; andere)
Asiatisches Handicap * (Details weiter unten)	Standardmäßig deaktiviert: -2 bis 2 werden berechnet, die drei ausgewogensten werden übertragen
1. Hälfte 3-Weg / Reguläre Spielzeit 3-Weg	Kombination aus 'Reguläre Spielzeit 3-Weg / 1X2' und '1. Hälfte 3-Weg / 1X2', wobei du eine kombinierte Wette auf beide Ergebnisse setzt (XX;1X;11;X1;2X;22;X2)
Doppelte Chance	Spielstand nach 90 Minuten - Reguläre Spielzeit. Doppelte Chance deckt zwei von drei möglichen Ergebnissen ab. Wir berechnen und übertragen alle 3 Kombinationen: 1X; 2X; 12
Doppelte Chance - Halbzeit	Spielstand nach der ersten Hälfte. Doppelte Chance deckt zwei von drei möglichen Ergebnissen ab. Wir berechnen und übertragen alle 3 Kombinationen: 1X; 2X; 12
Beide Teams erzielen Treffer	Spielstand nach 90 Minuten - Reguläre Spielzeit (Ja - beide Teams schießen mindestens ein Tor; Nein - mindestens ein Team schießt kein Tor)
Teams erzielen Treffer (Heim / Auswärts)	Spielstand nach 90 Minuten - Reguläre Spielzeit (1 - Heimmannschaft schießt mindestens ein Tor; 2 - Auswärtsmannschaft schießt mindestens ein Tor; beide Mannschaften; keine der Mannschaften)
Halbzeit mit höchstem Stand	Spielstand nach 90 Minuten - Reguläre Spielzeit. Höchste Anzahl der Tore in welcher Hälfte oder gleiche Anzahl der Tore in beiden Spielhälften (1. Hälfte; Unentschieden; 2. Hälfte)
Gesamte Tore pro Mannschaft	Spielstand nach 90 Minuten - Reguläre Spielzeit. Anzahl der vom genannten Team erzielten Tore (Heimmannschaft; Auswärtsmannschaft; Berechnung und Verteilung der 3 wertvollsten fixen Spreads für beide Mannschaften: Unter/Über 0.5, 1.5, 2.5 (U/O)
Anzahl der Tore der Heimmannschaft	Genauere Anzahl der von der Heimmannschaft erzielten Tore (0/1/2/3/4+)



Anzahl der Tore der Auswärtsmannschaft	Genauere Anzahl der von der Auswärtsmannschaft erzielten Tore (0/1/2/3/4+)
Anzahl der Tore	Genauere Anzahl der in einem Spiel erzielten Tore (0/1/2/3/4/5/6+)
Gerade/Ungerade Anzahl der gesamten Tore	Spielstand nach 90 Minuten - Reguläre Spielzeit (gerade; ungerade Anzahl der gesamten Tore) Hinweis: Spiele, bei denen kein Tor fällt, zählen als „Gerade“.



Draw No Bet	Spielstand nach 90 Minuten - Reguläre Spielzeit (die Wettenden erhalten ihren Einsatz zurück, wenn das Spiel unentschieden endet (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt))
1. Hälfte gesamt	Berechnung und Verteilung der 3 wertvollsten fixen Spreads für alle Spiele: Unter/Über 0,5, 1,5, 2,5 (U/O)
1. Hälfte - Asiatisches Handicap	Standardmäßig deaktiviert / -2 bis 2 werden berechnet, die drei ausgewogensten werden übertragen
Asiatisches Handicap - Tore insgesamt	Standardmäßig deaktiviert / 0,5 bis 5,5 werden berechnet, die drei ausgewogensten werden übertragen
1. Hälfte - Asiatisches Handicap - Tore insgesamt	Standardmäßig deaktiviert / 0,5 bis 2,5 werden berechnet, die drei ausgewogensten werden übertragen
Kombi 1X2 und insgesamt	Kombination aus 1X2 und dem Markt „Alle Tore“ (1U/1O/XU/XO/2U/2O)

Outright-Wetten

Wettmarkt	Beschreibung
Liga-Modus	
Spieltagsbezogen	
Anzahl der Tore am Spieltag	Gesamtzahl der von allen Mannschaft erzielten Tore (U/O)
Gesamtzahl der Tore der Heimmannschaften	Gesamtzahl der von allen Heimmannschaften erzielten Tore (U/O)
Gesamtzahl der Tore der Auswärtsmannschaften	Gesamtzahl der von allen Auswärtsmannschaften erzielten Tore (U/O)
Meiste Tore von Heimmannschaften oder Auswärtsmannschaften	Wer erzielt mehr Tore - Heimmannschaften oder Auswärtsmannschaften (1 - Heimmannschaft gewinnt; X - unentschieden; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
Anzahl der Siege der Heimmannschaft	Anzahl der Siege der Heimmannschaft (U/O)
Anzahl der unentschiedenen Spiele	Anzahl der unentschiedenen Spiele (U/O)
Anzahl der Siege der Auswärtsmannschaft	Anzahl der Siege der Auswärtsmannschaft (U/O)
Ligabezogen (Märkte während der Spiele geschlossen)	
Saisonsieger	Anfänglich für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten. Sobald ein Team ausscheidet, wird es vom Angebot entfernt.
5 Spitzenplätze	Schafft es das Team auf die Tabellenposition 1...5? (Ja/Nein)
3 letzte Plätze	Schafft es das Team auf die Tabellenposition 14...16? (Ja/Nein)
Kopf-an-Kopf	Welche Mannschaft schneidet am Ende der Saison besser ab? 12 Märkte; begrenzt auf 20 Kombinationen
Euro-Cup, Nations Cup und WM	
Gruppenphase (Märkte während der Spiele geschlossen)	
Cup-Sieger	Gleicher Markt wie in der Knockout-Phase, wird aber bereits während der Gruppenphase angeboten. Anfänglich für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten. Sobald ein Team feststeht, wird es vom Angebot entfernt.
Gruppensieger	Anfänglich für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten. Sobald ein Team feststeht, wird es vom Angebot entfernt.
Qualifikation für die Play-offs	Anfänglich für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten. Sobald ein Team feststeht, wird es vom Angebot entfernt.
Genauere Reihenfolge 1-2 pro Gruppe	Alle möglichen Kombinationen werden angeboten, Darstellung in Matrixform (wird auch für Straight-Forecast-Wetten bei Hunderennen verwendet)
Knockout-Phase (Märkte sind während der Spiele geschlossen)	



Cup-Sieger	Anfänglich für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten. Sobald ein Team ausscheidet, wird es vom Angebot entfernt.
Kommt ins Finale	Anfänglich für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten. Sobald ein Team ausscheidet, wird es vom Angebot entfernt.
Genaue Reihenfolge 1-2	Alle möglichen Kombinationen werden angeboten, Darstellung in Matrixform (wird auch für Straight-Forecast-Wetten bei Hunderennen verwendet)



*** Details zur Asiatischen Handicap-Wette:**

Die Asiatische Handicap-Wette wendet ein Handicap auf den Favoriten an und reduziert die Anzahl der möglichen Ergebnisse von drei (bei herkömmlichen 1X2 Einsätzen) auf zwei, indem das Ergebnis „Unentschieden“ ausscheidet. Das Handicap, bei dem es sich entweder um eine ganze Zahl, eine halbe Zahl oder eine Mischung aus beiden handelt, versucht, den Markt auszugleichen. Falls für das Handicap eine ganze Zahl verwendet wird, kann der Endstand ein Unentschieden ergeben, sodass die ursprünglichen Einsätze an die Wettenden zurückerstattet werden, weil es keinen Sieger gibt. Viertel-Handicaps ($\frac{1}{4}$) hingegen teilen den Einsatz zwischen den zwei nächsten $\frac{1}{2}$ -Intervallen, wobei der Wettende einen Gewinn und ein Unentschieden (Gewinn des $\frac{1}{2}$ -Einsatzes) oder einen Verlust und ein Unentschieden (Verlust des $\frac{1}{2}$ -Einsatzes) erzielen kann. Der Einsatz wird automatisch in zwei gleiche Teile geteilt, die als 2 separate Wetten gesetzt werden.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie Wetten abgerechnet werden:

Handicap	Mannschafts ergebnis	Wettergeb nis	Handicap	Mannschafts ergebnis	Wettergeb nis
0	Gewonnen	Gewonnen	0	Gewonnen	Gewonnen
	Unentschieden	Einsatz zurück		Unentschieden	Einsatz zurück
	Verloren	Verloren		Verloren	Verloren
- 0,25	Gewonnen	Gewonnen	+ 0,25	Gewonnen	Gewonnen
	Unentschieden	Hälfte verloren		Unentschieden	Hälfte gewonnen
	Verloren	Verloren		Verloren	Verloren
- 0,50	Gewonnen	Gewonnen	+ 0,50	Gewonnen	Gewonnen
	Unentschieden	Verloren		Unentschieden	Gewonnen
	Verloren	Verloren		Verloren	Verloren
- 0,75	Gewonnen mit 2+	Gewonnen	+ 0,75	Gewonnen	Gewonnen
	Gewonnen mit 1	Hälfte gewonnen		Unentschieden	Gewonnen
	Unentschieden	Verloren		Verloren mit 1	Hälfte verloren
	Verloren	Verloren		Verloren mit 2+	Verloren
- 1,00	Gewonnen mit 2+	Gewonnen	+ 1,00	Gewonnen	Gewonnen
	Gewonnen mit 1	Einsatz zurück		Unentschieden	Gewonnen
	Unentschieden	Verloren		Verloren mit 1	Einsatz zurück
	Verloren	Verloren		Verloren mit 2+	Verloren
- 1,25	Gewonnen mit 2+	Gewonnen	+ 1,25	Gewonnen	Gewonnen
	Gewonnen mit 1	Hälfte verloren		Unentschieden	Gewonnen
	Unentschieden	Verloren		Verloren mit 1	Hälfte gewonnen
	Verloren	Verloren		Verloren mit 2+	Verloren
- 1,50	Gewonnen mit 2+	Gewonnen	+ 1,50	Gewonnen	Gewonnen
	Gewonnen mit 1	Verloren		Unentschieden	Gewonnen
	Unentschieden	Verloren		Verloren mit 1	Gewonnen
	Verloren	Verloren		Verloren mit 2+	Verloren
- 1,75	Gewonnen mit 3+	Gewonnen	+ 1,75	Gewonnen	Gewonnen
	Gewonnen mit 2	Hälfte gewonnen		Unentschieden	Gewonnen
	Gewonnen mit 1	Verloren		Verloren mit 1	Gewonnen
	Unentschieden	Verloren		Verloren mit 2	Hälfte verloren
	Verloren	Verloren		Verloren mit 3+	Verloren
- 2,00	Gewonnen mit 3+	Gewonnen	+ 2,00	Gewonnen	Gewonnen
	Gewonnen mit 2	Einsatz zurück		Unentschieden	Gewonnen
	Gewonnen mit 1	Verloren		Verloren mit 1	Gewonnen
	Unentschieden	Verloren		Verloren mit 2	Einsatz zurück
	Verloren	Verloren		Verloren mit 3+	Verloren



1.5 Diverses

Alle Spiele werden als Live-Videostream über einen in deinem Browser integrierten Media-Player übertragen. Du kannst beliebig zwischen den vier verfügbaren Spielen umschalten oder einfach nur dein Lieblingsspiel verfolgen. Die Spielsimulationen werden mithilfe einer Kombination aus künstlicher Intelligenz und unabhängigen Zufallszahlengeneratoren erstellt. Gleichzeitig basieren die Leistungsparameter der Spieler auf professionellen Fußballspielern (z. B. in Bezug auf die Anzahl der Tore, Fitness, fortlaufende Spielstatistiken usw.).



2. Virtual Horse Classics



2.1 Spielanleitung

Die VHC bieten das ganze Jahr über rund um die Uhr Echtgeldwetten auf virtuelle Pferderennen. Die VHC laufen auf 2 unabhängigen Rennkanälen nebeneinander, wobei jeder Kanal laufend generierte Renntage zeigt.

Wetten können bis zu 10 Sekunden vor dem Start des nächsten Rennens und zu jeder Zeit auf bevorstehende Rennen am aktuellen Renntag gesetzt werden.

2.2 Renntaginformationen

Renntage werden laufend generiert - ein neuer beginnt, sobald der aktuelle beendet ist. Ein einzelner Renntag besteht aus 9 Rennen auf der gleichen Rennbahn (Turf oder Sand), wobei ein Renntag im Durchschnitt 35 Minuten dauert.

2.3 Renninformationen

Je nach Anzahl der teilnehmenden Pferde (8, 10 oder 12 Pferde) und der Renndistanz (3 verschiedenen Distanzen pro Bahn) dauert das einzelne Rennen insgesamt ca. 3 bis 5 Minuten und wird in die Phasen ‚Rennbeginn‘ (15 Sekunden), ‚Vorstellung der Pferde‘ (6 Sekunden pro Pferd), ‚Wettstopp‘ (10 Sekunden), ‚Rennen‘ (70 bis 160 Sekunden, je nach Renndistanz) und ‚Rennende‘ (10 Sekunden) unterteilt.

Zu Beginn/Ende des Renntags gibt es auch die Phasen ‚Renntagsbeginn‘ / ‚Renntagsende‘ (je 30 Sekunden).

2.4 Wetten

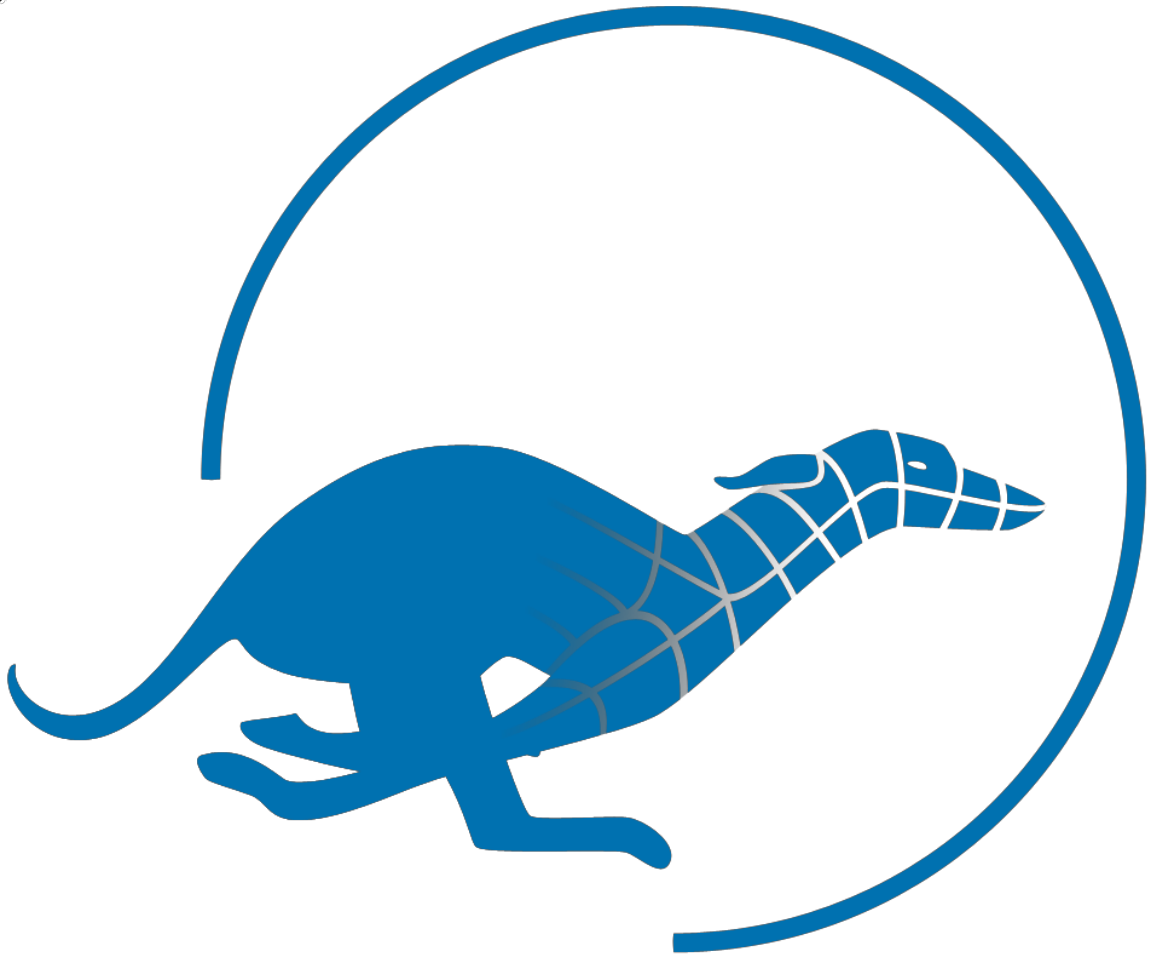
Wetten auf ein VHC-Rennen werden bis zu 10 Sekunden vor dem Rennbeginn angenommen. Die Wettermärkte für bevorstehende Rennen an den aktuellen Renntagen (Rennkanal 1 und Rennkanal 2) bleiben offen. Wenn ein bevorstehendes Rennen aus dem ‚Rennkalender‘ ausgewählt wird, scrollt die Quotentabelle am unteren Rand automatisch an die entsprechende Position. Folgende rennbezogenen Wettermärkte sind verfügbar:

Markt	Beschreibung
Sieger	Du wettest darauf, dass das von dir ausgewählte Pferd gewinnt.
Platzierung	Du wettest darauf, dass das von dir ausgewählte Pferd als Erster, Zweiter oder Dritter ins Ziel geht.
Straight Forecast / Dual Forecast	Mit einer Straight-Forecast-Wette wettest du auf die 2 Pferde, von denen du annimmst, dass sie in der richtigen Reihenfolge als Erster und Zweiter ins Ziel kommen. Du kannst auch eine Dual-Forecast-Wette abgeben, bei der du darauf wettest, dass die erst- und zweitplatzierten Pferde in beliebiger Reihenfolge ins Ziel kommen. Dein Gesamteinsatz beträgt deshalb den 2-fachen ursprünglichen Einsatz. Solange die zwei Pferde, die du auswählst, die ersten 2 Plätze belegen, gewinnt deine Wette. Ausgang beschränkt auf die 20 wahrscheinlichsten Gewinner.
Straight Tricast / Dual Tricast	Bei einer Straight-Tricast-Wette musst du die 3 Pferde auswählen, von denen du annimmst, dass sie in der richtigen Reihenfolge als Erster, Zweiter und Dritter ins Ziel kommen. Eine Dual-Tricast-Wette ermöglicht dir, darauf zu wetten, dass die erst-, zweit- und drittplatzierten Pferde in beliebiger Reihenfolge ins Ziel kommen. Dein Gesamteinsatz beträgt deshalb den 6-fachen ursprünglichen Einsatz. Solange die drei Pferde, die du auswählst, die ersten 3 Plätze belegen, gewinnt deine Wette. Ausgang beschränkt auf die 20 wahrscheinlichsten Gewinner.



2.5 Diverses

Alle Rennen werden als Live-Videostream über einen in deinem Browser integrierten Media-Player übertragen. Du kannst beliebig zwischen den zwei unabhängigen Rennkanälen umschalten oder einfach nur deinen Lieblingskanal verfolgen. Die Rennsimulationen werden mithilfe einer Kombination aus künstlicher Intelligenz und unabhängigen Zufallszahlengeneratoren erstellt. Die Leistungsparameter der VHC-Pferde basieren auf den Leistungsparametern echter Pferde (z. B. in Bezug auf Beschleunigung, Geschwindigkeit und Ausdauer, laufende Rennstatistiken usw.).



3. Virtual Dog Racing



3.1 Spielanleitung

Das VDR bietet das ganze Jahr über rund um die Uhr Echtgeldwetten auf virtuelle Hunderennen. Das VDR generiert laufend Veranstaltungen auf wechselnden Bahnen, wobei jede Veranstaltung aus 12 Rennen besteht. Wetten können bis zu 10 Sekunden vor dem Start des nächsten Rennens und zu jeder Zeit auf bevorstehende Rennen der aktuellen Veranstaltung gesetzt werden.

3.2 Veranstaltungsinformationen

Veranstaltungen werden laufend generiert - eine neue beginnt, sobald die aktuelle beendet ist. Eine einzelne Veranstaltung besteht aus 12 Rennen auf der gleichen Bahn (Tag- oder Nachtbahn) und dauert insgesamt 26 Minuten und 15 Sekunden.

3.3 Renninformationen

Je nach Renndistanz (3 verschiedene Distanzen) dauert das einzelne Rennen insgesamt ca. 1,5 bis 4 Minuten und wird in die Phasen ‚Rennbeginn‘ (65 Sekunden), ‚Wettstopp‘ (10 Sekunden), ‚Rennen‘ (22, 36 oder 48 Sekunden, je nach Renndistanz) und ‚Rennende‘ (15 Sekunden) unterteilt. Zu Beginn/Ende der Veranstaltung gibt es auch die Phasen ‚Veranstaltungsbeginn‘ / ‚Veranstaltungsende‘ (45/30 Sekunden).

3.4 Wetten

Wetten auf ein VDR-Rennen werden bis zu 10 Sekunden vor dem Rennbeginn angenommen. Wettmärkte für bevorstehende Rennen der aktuellen Veranstaltung bleiben offen. Wenn ein bevorstehendes Rennen aus dem ‚Rennkalender‘ ausgewählt wird, wird die Quotentabelle automatisch an die entsprechende Position verschoben. Folgende rennbezogenen Wettmärkte sind verfügbar:

Markt	Beschreibung
Sieger	Du wettest darauf, dass der von dir ausgewählte Hund gewinnt.
Platzierung	Du wettest darauf, dass der von dir ausgewählte Hund als Erster oder Zweiter ins Ziel geht.
Show	Du wettest darauf, dass der von dir ausgewählte Hund als Erster, Zweiter oder Dritter ins Ziel geht.
Straight Forecast / Dual Forecast	Mit einer Straight-Forecast-Wette wettest du auf die 2 Hunde, von denen du annimmst, dass sie in der richtigen Reihenfolge als Erster und Zweiter ins Ziel kommen. Du kannst auch eine Dual Forecast-Wette abgeben, bei der du darauf wettest, dass die erst- und zweitplatzierten Hunde in beliebiger Reihenfolge ins Ziel kommen. Solange die zwei Hunde, die du auswählst, die ersten 2 Plätze belegen, gewinnt deine Wette. Ausgang beschränkt auf die 20 wahrscheinlichsten Hundekombinationen und ‚ANDERE‘ für Straight Forecast. Dual Forecast umfasst alle 15 Kombinationen.
Straight Tricast / Dual Tricast	Bei einer Straight-Tricast-Wette musst du die 3 Hunde auswählen, von denen du annimmst, dass sie in der richtigen Reihenfolge als Erster, Zweiter und Dritter ins Ziel kommen. Eine Dual-Tricast-Wette ermöglicht dir, darauf zu wetten, dass die erst-, zweit- und drittplatzierten Hunde in beliebiger Reihenfolge ins Ziel kommen. Solange die drei Hunde, die du auswählst, die ersten 3 Plätze belegen, gewinnt deine Wette. Ausgang beschränkt auf die 20 wahrscheinlichsten Hundekombinationen und ‚ANDERE‘ für Straight Tricast. Dual Tricast umfasst alle 20 Kombinationen.



3.5 Diverses

Alle Rennen werden als Live-Videostream über einen in deinem Browser integrierten Media-Player übertragen. Die Rennsimulationen werden mithilfe einer Kombination aus künstlicher Intelligenz und unabhängigen Zufallszahlengeneratoren erstellt. Die Leistungsparameter der VDR-Hunde basieren auf den Leistungsparametern echter Hunde (z. B. in Bezug auf Beschleunigung, Geschwindigkeit und Ausdauer, laufende Rennstatistiken usw.).



4. Virtual Tennis Open



4.1 Spielanleitung

Das VTO bietet das ganze Jahr über rund um die Uhr Echtgeldwetten auf virtuelles Tennis, wobei wir laufend 2 Knockout-Pokalturniere gleichzeitig veranstalten. Jedes Turnier besteht aus 4 Runden, die mit 16 Spielern beginnen (16er-Runde, 8er-Runde, Semifinale, Finale). Damit immer genügend Zeit zum Wetten ist, wechselt die GUI immer zwischen den 2 Turnieren und zwar auf Rundenbasis, das heißt, auf eine Grasplatzrunde folgt immer eine Hartplatz-Pokalrunde und umgekehrt. Wetten können auf alle Matches der nächsten verfügbaren Pokalrunde abgegeben werden.

4.2 Turnierinformationen

Da die Turniere parallel veranstaltet werden, dauert ein Pokalturnier 25:30 Minuten, die in eine ‚Turniervorstellung‘ von 15 Sekunden vor dem Pokalturnierstart, der ‚Pokalrunden‘-Schleife von 3:30 Minuten pro Pokalrunde und eine ‚Pokalfeier‘ von weiteren 15 Sekunden am Ende jedes Pokalturniers unterteilt sind.

4.3 Pokalrundeninformationen

Eine Pokalrunde dauert 3:30 Minuten. Je nach Pokalrunde werden alle verfügbaren Matches zur Gänze übertragen (16er-Runde = 8 Matches, 8er-Runde = 4 Matches, Semifinale = 2 Matches, Finale = 1 Match), wobei der Kunde zwischen den Match-Videos umschalten kann.

4.4 Wetten

Wetten auf ein VTO-Match werden bis zu 10 Sekunden vor dem Matchbeginn angenommen. Wetten werden auf Spiel-, Satz- und Sieg-Ebene angeboten. Wettmärkte sind immer bis mindestens 3:30 Minuten vor dem Match offen (Wetten auf die nächste verfügbare Grasrunde, während die Hartplatzrunde im Gange ist und umgekehrt). Folgende spielbezogenen Wettoptionen sind verfügbar:

Wetten auf Spielebene

- Gewinner des 1. Spiels im 1. Satz (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- Richtiger Spielstand im 1. Spiel des 1. Satzes (Spiel-0; Spiel-15; Spiel-30; Spiel-40 - 0-Spiel; 15-Spiel; 30-Spiel; 40-Spiel)

Wetten auf Satzebene

- Gewinner des 1. Satzes (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- Richtiger Spielstand im 1. Satz: (6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6 – 0:6; 1:6; 2:6; 3:6; 4:6; 5:7; 6:7)
- Gesamtzahl der Spiele in Satz 1: (Über / Unter, 3 verschiedene Angebote)
- Gerade/ungerade Anzahl der Spiele in Satz 1: (Gerade / Ungerade)

Wetten auf Matchebene

- Gewinner des Matches (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- Endergebnis (in Sätzen - Best-of-Three) (2:0; 2:1 – 0:2; 1:2)
- Gesamtzahl der Spiele im Match: (Über / Unter, 1 Angebot)



4.5 Diverses

Alle Spiele werden als Live-Videostream über einen in deinem Browser integrierten Media-Player übertragen. Du kannst beliebig zwischen allen verfügbaren Matches pro Pokalrunde umschalten oder einfach nur dein Lieblingsmatch verfolgen. Die Spielsimulationen werden mithilfe einer Kombination aus künstlicher Intelligenz und unabhängigen Zufallszahlengeneratoren erstellt. Gleichzeitig basieren die Leistungsparameter der VTO-Spieler auf professionellen Tennisspielern (z. B. in Bezug auf die Anzahl der Siege, Fitness, fortlaufende Spielstatistiken usw.).



5. Virtual Basketball League



5.1 Spielanleitung

Die VBL bietet das ganze Jahr über rund um die Uhr Echtgeldwetten auf virtuelle Basketballspiele. Die Liga besteht aus 16 Mannschaften und es gibt laufend Seasons. Jede Saison umfasst 30 Spieltage (Heim- und Auswärtsspiele). Wetten können jederzeit abgegeben werden – selbst innerhalb einer Saison.

5.2 Saisoninformationen

Eine Saison dauert insgesamt 106:30 Minuten und ist in die Phasen ‚Vor der Liga‘, ‚Spieltagschleife‘ und ‚Nach der Liga‘ unterteilt. Die Phase ‚Vor der Liga‘ ist ein Zeitraum vor dem Saisonstart, der 60 Sekunden dauert.

Alle Spieltage werden im Zeitraum ‚Spieltagschleife‘, der insgesamt 105:00 Minuten dauert, zusammengefasst. Am Ende jeder Saison gibt es die Phase ‚Nach der Saison‘, die 30 Sekunden dauert.

5.3 Spieltaginformationen

Ein Spieltag dauert 3:30 Minuten. Er wird in die Phasen ‚Vor dem Spiel‘, ‚1. Viertel‘, ‚2. Viertel‘, ‚Halbzeit‘, ‚3. Viertel‘, ‚4. Viertel‘, Verlängerung (wenn das Ergebnis nach dem 4. Viertel unentschieden ist) und die Phase ‚Nach dem Spiel‘ unterteilt.

Die Phase ‚Vor dem Spiel‘ ist ein Zeitraum vor dem Spielstart, der 30 Sekunden dauert. Das Spiel dauert insgesamt 2:30 Minuten, mit einer Halbzeitpause von 10 Sekunden. Nach jedem Spiel folgt die Phase ‚Nach dem Spiel‘, die 20 Sekunden dauert. Der Spieltagwechsel dauert 10 Sekunden.

5.4 Wetten

Wetten auf ein VBL-Spiel werden bis zu 10 Sekunden vor dem Hochball angenommen. Wettmärkte für bevorstehende Spieltage der aktuellen Saison bleiben offen. Wenn ein bevorstehender Spieltag aus der Leiste ‚Spieltag‘ im unteren Bereich ausgewählt wird, werden die Spiele des betreffenden Tages sowie die Quoten im unteren Quotenbereich angezeigt. Folgende spielbezogenen Wettoptionen sind verfügbar:

- **Sieger, inkl. Verlängerung:** Spielstand nach 4 Vierteln (+ Verlängerung) (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- **Gesamtpunkte, inkl. Verlängerung:** Anzahl der von beiden Mannschaften in einem Spiel erzielten Punkte, inkl. Verlängerung (Über; Unter)
- **Handicap, inkl. Verlängerung:** Dem Endergebnis des Spiels werden Handicap-Punkte hinzugefügt und die Mannschaft, die daraufhin das bessere Ergebnis hat, gewinnt (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- **Vorsprung, inkl. Verlängerung:** Der Vorsprung an Punkten am Ende des Spiels, inkl. Verlängerung
- **Gewinner der 1. Hälfte:** Gewinner der ersten zwei Viertel (1 - Heimmannschaft gewinnt; X - unentschieden; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- **Gesamtpunkte 1. Hälfte:** Anzahl der in der ersten Hälfte erzielten Punkte (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- **Handicap 1. Hälfte:** Dem Halbzeitergebnis des Spiels werden Handicap-Punkte hinzugefügt und die Mannschaft, die daraufhin das bessere Ergebnis hat, gewinnt (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- **Vorsprung 1. Hälfte:** Der Vorsprung an Punkten am Ende der ersten Hälfte (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)



- **Erstes Team mit x Punkten:** Welches Team erzielt zuerst X Punkte (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
- **Viertel mit den höchsten Punkten:** Das Viertel des Spiels, in dem die meisten Punkte (von beiden Teams zusammen) erzielt werden. Falls zwei oder mehr Viertel den gleichen höchsten Punktestand haben, gelten die Deadheat-Regeln nicht, weil als Ergebnis die Wettauswahl „Equals“ gilt. (1., 2., 3., 4., Equals)
- **Gesamtpunkte Heimmannschaft, inkl. Verlängerung:** Anzahl der von der Heimmannschaft in einem Spiel erzielten Punkte, inkl. Verlängerung (Über; Unter)
- **Gesamtpunkte Auswärtsmannschaft, inkl. Verlängerung:** Anzahl der von der Auswärtsmannschaft in einem Spiel erzielten Punkte, inkl. Verlängerung (Über; Unter)

5.5 Diverses

Alle Spiele werden als Live-Videostream über einen in deinem Browser integrierten Media-Player übertragen. Du kannst beliebig zwischen den acht verfügbaren Spielen pro Spieltag umschalten oder einfach nur dein Lieblingsspiel verfolgen. Die Spielsimulationen werden mithilfe einer Kombination aus künstlicher Intelligenz und unabhängigen Zufallszahlengeneratoren erstellt. Gleichzeitig basieren die Leistungsparameter der VBL-Spieler auf professionellen Basketballspielern (z. B. in Bezug auf die Anzahl der Punkte, Fitness, fortlaufende Spielstatistiken usw.).