

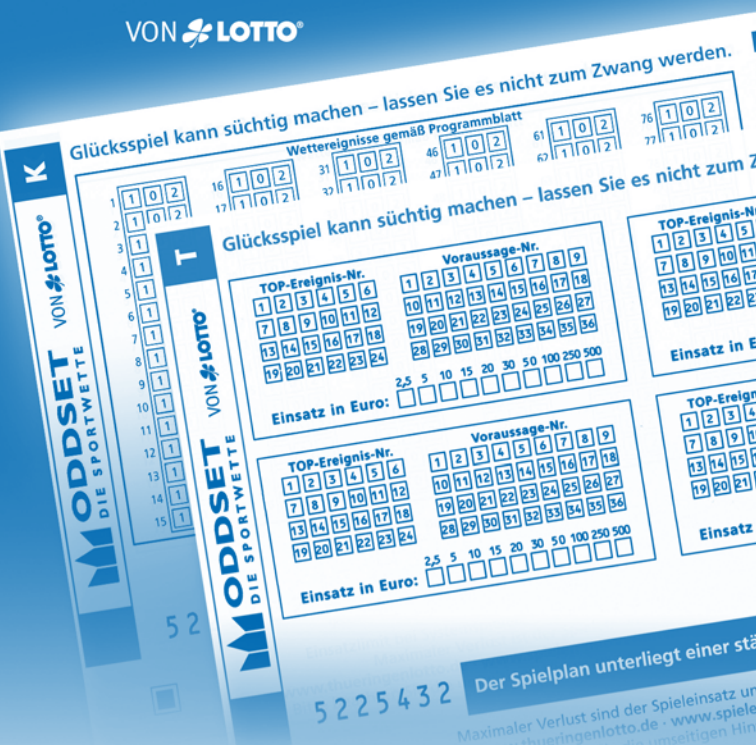
Erklärungstexte

veröffentlicht im Thüringer Staatsanzeiger

Gültig ab
05.01.2010



VON LOTTO®



5225432

Der Spielplan unterliegt einer ständigen Änderung.

Maximaler Verlust sind der Spieleinsatz und die Wette.
www.thueringenlotto.de · www.spielplan.de
Bitte beachten Sie die umseitigen Hinweise.

Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
Glücksspiel kann süchtig machen – lassen Sie es nicht zum Zwang werden!
BZgA-Beratungstelefon Glücksspielsucht:
0800 1372700
Infos unter thueringenlotto.de
spielen-mit-verantwortung.de · lotto.de



I KOMBI-WETTE

§ 1 Handicap-Wette

- (1) Bei der Handicap-Wette ist nicht allein Sieg, Unentschieden oder Niederlage von Bedeutung, sondern in besonderem Maße auch das Ergebnis. Bei dieser Wettart erhält eine Mannschaft einen Vorsprung von einem oder mehreren Toren / Punkten. Die vorgegebenen Tore / Punkte werden zu den tatsächlich erzielten Toren / Punkten hinzugezählt. Dies ergibt dann den richtigen Tipp.

Beispiel:

Team A - Team B + 2 1,80 3,70 2,40

Bei diesem Spiel beginnt Team A mit einem Handicap – in unserem Beispiel mit zwei Toren (0:2).

Diese Tore werden Team B zum tatsächlichen Ergebnis dazugerechnet.

Folgende Wettausgänge sind nun möglich:

Möglichkeit 1:

Das Spiel endet 3:0 für Team A. Auch die zwei vorgegebenen Tore haben Team B nichts genützt – das Handicap-Ergebnis lautet 3:2 für Team A und somit ist der gewinnende Tipp die 1 mit einer Quote von 1,80 (dieser gewinnende Tipp gilt analog für alle Siege von Team A mit mindestens 3 Toren Unterschied).

Möglichkeit 2:

Das Spiel endet 2:0 für Team A. Durch die zwei vorgegebenen Tore hat Team B ein Unentschieden erreicht – das Handicap-Ergebnis lautet 2:2 und somit ist der gewinnende Tipp die 0 mit einer Quote von 3,70 (dieser gewinnende Tipp gilt analog für alle Siege von Team A mit genau 2 Toren Unterschied).

Möglichkeit 3:

Das Spiel endet 1:0 für Team A. Durch die zwei vorgegebenen Tore hat Team B gewonnen – das Handicap-Ergebnis lautet 1:2 und somit ist der gewinnende Tipp die 2 mit einer Quote von 2,40 (dieser gewinnende Tipp gilt analog für alle Siege von Team A mit weniger als 2 Toren Unterschied sowie bei einem Unentschieden oder einem Sieg von Team B).

- (2) Für die Handicap-Wette gilt also folgende Formel:
Ergebnis der Handicapwette = tatsächliches Ergebnis + Handicap
- (3) Die Handicap-Wette kann nicht mit dem dazugehörigen regulären Spiel Team A – Team B („Mutterspiel“) und auch nicht mit der ggf. angebotenen Torsummen-Wette für dieses Spiel kombiniert werden. Mit anderen Spielen des KOMBI-Wetten-Spielplans (also auch anderen Handicap- und Torsummen-Wetten) kann sie kombiniert werden.

§ 2 Torsummen-Wette

- (1) Bei der Torsummen-Wette ist die Anzahl der Tore vorherzusagen, die während der regulären Spielzeit fallen:

bis 1 Tor = Tipp 1

2 bis 3 Tore = Tipp 0

4 oder mehr Tore = Tipp 2

- (2) Die Torsummen-Wette kann nicht mit dem dazugehörigen regulären Spiel Team A – Team B („Mutterspiel“) und auch nicht mit der ggf. angebotenen Handicap-Wette für dieses Spiel kombiniert werden. Mit anderen Spielen des KOMBI-Wetten-Spielplans (also auch anderen Torsummen- und Handicap-Wetten) kann sie kombiniert werden.

§ 3 Head-to-Head-Wetten

- (1) Head-to-Head-Wetten werden zu ausgewählten Sportereignissen (z. B. Biathlon, Skispringen, Radsport) angeboten und können sowohl Einzel- als auch Mannschaftswettbewerbe umfassen. Dabei treten jeweils drei Teilnehmer gegeneinander an.

Tipp 1:

Der erstgenannte Teilnehmer hat eine bessere Platzierung als die beiden anderen Teilnehmer.

Tipp 0:

Der zweitgenannte Teilnehmer hat eine bessere Platzierung als die beiden anderen Teilnehmer.

Tipp 2:

Der drittgenannte Teilnehmer hat eine bessere Platzierung als die beiden anderen Teilnehmer.

- (2) Es gelten folgende inhaltsbestimmende Grundsätze zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. §§ 13 (9) sowie 15 (7) und (12) Teilnahmebedingungen ODDSET-KOMBI-Wette):

Die Quoten werden auf 1,00 gesetzt, wenn

- es bei drei ausgewählten Sportlern oder Mannschaften, die innerhalb eines Sportereignisses gegeneinander antreten, zwischen dem Ersten und dem Zweiten keinen relativen Gewinner gibt („totes Rennen“),
- bei drei ausgewählten Sportlern oder Mannschaften nicht mindestens eine/r der drei Sportler oder Mannschaften das angegebene Ziel erreicht bzw. das Wettereignis beendet, unabhängig davon, ob er/sie in die offizielle Wertung aufgenommen wird,
- nicht alle für das jeweilige Wettereignis genannten Teilnehmer an den „Start“ gehen (beim Rennen ist an den Start gegangen, wer die Startposition vor dem ersten Startsignal eingenommen hat, beim Tennis oder anderen Wettkämpfen wer die Aufstellung einnimmt).

II TOP-WETTE

§ 4 TOP-Spiel: Eine Wette, drei Voraussagen

- Bei der TOP-Wette werden bei ausgewählten Spielen auch Wetten auf die Tendenz (1 - 0 - 2) angeboten. Die Darstellung des Spieles erfolgt mit dem Hinweis „TOP-Spiel“ und den drei Quoten zu den Voraussagen:
- Heimsieg bzw. Sieg erstgenannte Mannschaft
- Unentschieden
- Auswärtssieg bzw. Sieg zweitgenannte Mannschaft

§ 5 Anzahl der von den Heimmannschaften an einem Bundesliga-Spieltag gesammelten Punkte

- (1) Bei dieser Wette wird auf die Gesamtzahl der Punkte getippt, die von den neun Heimmannschaften insgesamt am jeweiligen Spieltag „gesammelt“ werden. Eine Mannschaft erhält für ein gewonnenes Spiel drei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt und bei einer Niederlage null Punkte.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
1. 0 oder 1 Punkt
 2. 2 Punkte
 3. 3 Punkte
 4. 4 Punkte
 5. 5 Punkte
 6. 6 Punkte
 7. 7 Punkte
 8. 8 Punkte
 9. 9 Punkte
 10. 10 Punkte
 11. 11 Punkte
 12. 12 Punkte
 13. 13 Punkte
 14. 14 Punkte
 15. 15 Punkte
 16. 16 Punkte
 17. 17 Punkte
 18. 18 Punkte
 19. 19 Punkte
 20. 20 Punkte

21. 21 Punkte
22. 22 Punkte
23. 23 Punkte
24. 24 Punkte
25. 25 oder 27 Punkte

Beispiel: Sollten alle neun Heimmannschaften an einem Spieltag ihre Spiele gewinnen, haben die Kunden gewonnen, die auf die Voraussage Nr. 25 (25 oder 27 Punkte) getippt haben.

- (3) Es gilt folgender inhaltsbestimmender Grundsatz zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (8) und (16) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):
Sollte ein Spiel ausfallen und nicht bis zum fünften Tag nach dem planmäßigen Ende der Austragung beendet sein, wird die Wette mit 1,00 ausgewertet und alle Einsätze werden zurückerstattet.

§ 6 Anzahl der an einem Bundesliga-Spieltag erzielten Tore

- (1) Bei dieser Wette wird auf die Gesamtzahl der am jeweiligen Spieltag erzielten Tore (gemäß Endergebnissen) getippt.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. 0 – 6 Tore
 2. 7 – 10 Tore
 3. 11 – 13 Tore
 4. 14 – 16 Tore
 5. 17 – 18 Tore
 6. 19 – 20 Tore
 7. 21 Tore
 8. 22 Tore
 9. 23 Tore
 10. 24 Tore
 11. 25 Tore
 12. 26 Tore
 13. 27 Tore
 14. 28 Tore
 15. 29 Tore
 16. 30 Tore
 17. 31 Tore
 18. 32 – 33 Tore
 19. 34 – 36 Tore
 20. 37 – 39 Tore
 21. 40 und mehr Tore

Beispiel: Wenn an einem Spieltag 15 Tore erzielt werden, haben die Kunden gewonnen, die auf die Voraussage Nr. 4 getippt haben.

- (3) Es gilt folgender inhaltsbestimmender Grundsatz zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (8) und (16) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):
Sollte ein Spiel ausfallen und nicht bis zum fünften Tag nach dem planmäßigen Ende der Austragung beendet sein, wird die Wette mit 1,00 ausgewertet und alle Einsätze werden zurückerstattet.

§ 7 Tabellenführer nach dem 1. Spieltag in der 1. Fußball-Bundesliga

- (1) Bei dieser Wette steht die Tabellensituation nach dem 1. Spieltag im Fokus. Die Wette wird in der Regel mit 18 möglichen Voraussagen (alle Mannschaften der 1. Bundesliga) angeboten.
Beispiel: Wenn am 1. Spieltag der 1. Bundesliga der VfB Stuttgart zu Hause gegen 1. FC Köln hoch gewinnt und den 1. Platz in der Tabelle erobert, haben die Kunden gewonnen, die auf die Voraussage „VfB Stuttgart“ getippt haben.
- (2) Es gilt folgender inhaltsbestimmender Grundsatz zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (8) und (16) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):
Sollte ein Spiel ausfallen und nicht bis zum fünften Tag nach dem planmäßigen Ende der Austragung beendet sein, wird die Wette mit 1,00 ausgewertet

tet und alle Einsätze werden zurückerstattet.

§ 8 Direkter Aufstieg in die 1. Fußball-Bundesliga

- (1) Bei dieser Wette steht die Tabellensituation am Saisonende im Fokus. Es wird getippt, welche beiden Mannschaften direkt aus der 2. in die 1. Fußball-Bundesliga nach dem 34. Spieltag der Saison aufsteigen.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. SC Freiburg/FSV Mainz 05
 2. SC Freiburg/Greuther Fürth
 3. SC Freiburg/1. FC Nürnberg
 4. SC Freiburg/MSV Duisburg
 5. SC Freiburg/1. FC K'launern
 6. SC Freiburg/FC St. Pauli
 7. SC Freiburg/Alemannia Aachen
 8. SC Freiburg/TSV 1860 München
 9. SC Freiburg/RW Oberhausen
 10. Greuther Fürth/FSV Mainz 05
 11. Greuther Fürth/1. FC Nürnberg
 12. Greuther Fürth/MSV Duisburg
 13. Greuther Fürth/1. FC K'launern
 14. Greuther Fürth/FC St. Pauli
 15. Greuther Fürth/TSV 1860 München
 16. FSV Mainz 05/1. FC Nürnberg
 17. FSV Mainz 05/MSV Duisburg
 18. FSV Mainz 05/1. FC K'launern
 19. FSV Mainz 05/FC St. Pauli
 20. FSV Mainz 05/Alemannia Aachen
 21. FSV Mainz 05/TSV 1860 München
 22. MSV Duisburg/1. FC Nürnberg
 23. MSV Duisburg/FC St. Pauli
 24. 1. FC K'launern/1. FC Nürnberg
 25. 1. FC K'launern/MSV Duisburg
 26. 1. FC K'launern/FC St. Pauli
 27. 1. FC Nürnberg/FC St. Pauli
 28. andere
- (3) Es gelten folgende inhaltsbestimmende Grundsätze zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (3) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):
 - Maßgeblich für die Ergebnisermittlung ist die erste Entscheidungsfindung der ersten sportlichen Instanz nach Beendigung des 34. Spieltages. Dies ist hier die Belegung der Tabellenplätze 1 und 2 nach Beendigung des 34. und damit letzten Spieltages der 2. Bundesliga. Die Reihenfolge der Vereine untereinander ist dabei nicht relevant. (Beispiel: Die Voraussage Nr. 1 lautet „SC Freiburg/FSV Mainz 05“. Diese Voraussage gewinnt, wenn der SC Freiburg den 1. Platz und der FSV Mainz 05 den 2. Platz belegt, aber auch wenn der SC Freiburg den 2. Platz und der FSV Mainz 05 den 1. Platz belegt).
 - Eine spätere Entscheidung der DFL bzw. des Lizenzierungsausschusses (z. B. nachträgliche Punktabzüge oder Lizenzverweigerungen für einzelne oder mehrere Vereine nach Beendigung des 34. Spieltages) ist für das Ergebnis und die Auswertung der Wette unerheblich.
 - Etwaige Ergebniskorrekturen einzelner Partien (z. B. ein Spiel des 31. Spieltages wird wegen eines Wechselfehlers anstatt 1:0 für die Heim- mit 3:0 für die Gastmannschaft gewertet) vor Beendigung des letzten Spieltages werden im Rahmen der Ergebnisfindung der Wette berücksichtigt. Dies steht im Einklang mit den Rahmenteilnahmebedingungen, da nicht einzelne Spiele Gegenstand der Wette sind, sondern der Tabellenstand nach der 34. Runde. Dies geht aus der Bezeichnung der Wette hervor, bei der gemäß Rahmenteilnahmebedingungen Gegenstand der Wette eben die direkten sportlichen Aufsteiger nach dem 34. Spieltag sind.
 - Sonderfall: Laut DFB Spielordnung kann es – falls andere Kriterien wie z. B. Torverhältnis nicht greifen – zu einem oder im Extremfall mehreren Entscheidungsspielen zwischen Gleichplatzierten auf neutralem Platz kommen. Ist dieses für die Ermittlung der zwei direkten Aufsteiger rele-

vant, so wird die Gewinnermittlung erst nach diesem Spiel erfolgen.

§ 9 Direkter Abstieg aus der 1. Fußball-Bundesliga

- (1) Bei dieser Wette steht die Tabellsituation am Saisonende im Fokus. Es wird getippt, welche beiden Mannschaften direkt aus der 1. in die 2. Fußball-Bundesliga nach dem 34. Spieltag der Saison absteigen.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. Freiburg / Mainz
 2. Freiburg / Bochum
 3. Freiburg / Nürnberg
 4. Freiburg / Hannover
 5. Freiburg / Frankfurt
 6. Freiburg / Mönchengladbach
 7. Mainz / Nürnberg
 8. Mainz / Bochum
 9. Mainz / Hannover
 10. Mainz / Frankfurt
 11. andere
- (3) Es gelten folgende inhaltsbestimmende Grundsätze zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (3) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):
 - Maßgeblich für die Ergebnisermittlung ist die erste Entscheidungsfindung der ersten sportlichen Instanz nach Beendigung des 34. Spieltages. Dies ist hier die Belegung der Tabellenplätze 17 und 18 nach Beendigung des 34. und damit letzten Spieltages der 1. Bundesliga. Die Reihenfolge der Vereine untereinander ist dabei nicht relevant. (Beispiel: Die Voraussage Nr. 1 lautet „Freiburg/Mainz“. Diese Voraussage gewinnt, wenn der SC Freiburg den 17. Platz und Mainz 05 den 18. Platz belegt, aber auch wenn der SC Freiburg den 18. Platz und Mainz 05 den 17. Platz belegt).
 - Eine spätere Entscheidung der DFL bzw. des Lizenzierungsausschusses (z. B. nachträgliche Punktabzüge oder Lizenzverweigerungen für einzelne oder mehrere Vereine nach Beendigung des 34. Spieltages) ist für das Ergebnis und die Auswertung der Wette unerheblich.
 - Etwaige Ergebniskorrekturen einzelner Partien (z. B. ein Spiel des 31. Spieltages wird wegen eines Wechselfehlers anstatt 1:0 für die Heim- mit 3:0 für die Gastmannschaft gewertet) vor Beendigung des letzten Spieltages werden im Rahmen der Ergebnisfindung der Wette berücksichtigt. Dies steht im Einklang mit den Rahmenteilnahmebedingungen, da nicht einzelne Spiele Gegenstand der Wette sind, sondern der Tabellenstand nach der 34. Runde. Dies geht aus der Bezeichnung der Wette hervor, bei der gemäß Rahmenteilnahmebedingungen Gegenstand der Wette eben die direkten sportlichen Absteiger nach dem 34. Spieltag sind.
 - Sonderfall: Laut DFB Spielordnung kann es – falls andere Kriterien wie z. B. Torverhältnis nicht greifen – zu einem oder im Extremfall mehreren Entscheidungsspielen zwischen Gleichplatzierten auf neutralem Platz kommen. Ist dieses für die Ermittlung der zwei direkten Absteiger relevant, so wird die Gewinnermittlung erst nach diesem Spiel erfolgen.

§ 10 Teilnehmer Relegation 1. Bundesliga / 2. Bundesliga

- (1) Bei dieser Wette steht die Tabellsituation am Saisonende im Fokus. Es wird getippt, welche beiden Mannschaften an den Relegationsspielen zwischen dem Tabellensechzehnten der 1. Bundesliga und dem Tabellendritten der 2. Bundesliga teilnehmen.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. Energie Cottbus / 1. FC Nürnberg
 2. Energie Cottbus / Greuther Fürth
 3. Energie Cottbus / FSV Mainz 05
 4. Energie Cottbus / 1. FC K'launern
 5. Energie Cottbus / Alemannia Aachen
 6. Energie Cottbus / MSV Duisburg
 7. Arminia Bielefeld / 1. FC Nürnberg
 8. Arminia Bielefeld / Greuther Fürth
 9. Arminia Bielefeld / FSV Mainz 05
 10. Arminia Bielefeld / 1. FC K'launern
 11. Arminia Bielefeld / Alemannia Aachen
 12. Arminia Bielefeld / MSV Duisburg

13. Bor. M'gladbach / 1. FC Nürnberg
14. Bor. M'gladbach / Greuther Fürth
15. Bor. M'gladbach / FSV Mainz 05
16. Bor. M'gladbach / 1. FC K'lautern
17. Bor. M'gladbach / Alemannia Aachen
18. Bor. M'gladbach / MSV Duisburg
19. VfL Bochum / 1. FC Nürnberg
20. VfL Bochum / Greuther Fürth
21. VfL Bochum / FSV Mainz 05
22. VfL Bochum / 1. FC K'lautern
23. VfL Bochum / Alemannia Aachen
24. VfL Bochum / MSV Duisburg
25. Karlsruher SC / 1. FC Nürnberg
26. Karlsruher SC / Greuther Fürth
27. Karlsruher SC / FSV Mainz 05
28. Karlsruher SC / 1. FC K'lautern
29. Karlsruher SC / Alemannia Aachen
30. Karlsruher SC / MSV Duisburg
31. andere

(3) Es gelten folgende inhaltsbestimmende Grundsätze zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (3) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):

- Maßgeblich für die Ergebnisermittlung ist die erste Entscheidungsfindung der ersten sportlichen Instanz nach Beendigung des 34. Spieltages der 1. und 2. Bundesliga. Dies ist hier die Belegung des Tabellenplatzes 16 der 1. Bundesliga und des Tabellenplatzes 3 der 2. Bundesliga nach Beendigung des 34. und damit letzten Spieltages der 1. und 2. Bundesliga. (Beispiel: Die Voraussage Nr. 1 lautet „Energie Cottbus/1. FC Nürnberg“. Diese Voraussage gewinnt, wenn Energie Cottbus den 16. Platz der 1. Bundesliga und der 1. FC Nürnberg den dritten Platz der 2. Bundesliga belegt.)
- Eine spätere Entscheidung der DFL bzw. des Lizenzierungsausschusses (z. B. nachträgliche Punktabzüge oder Lizenzverweigerungen für einzelne oder mehrere Vereine nach Beendigung des 34. Spieltages) ist für das Ergebnis und die Auswertung der Wette unerheblich.
- Etwaige Ergebniskorrekturen einzelner Partien (z. B. ein Spiel des 32. Spieltages wird wegen eines Wechselfehlers anstatt 1:0 für die Heim- mit 3:0 für die Gastmannschaft gewertet) vor Beendigung des letzten Spieltages werden im Rahmen der Ergebnisfindung der Wette berücksichtigt. Dies steht im Einklang mit den Rahmenteilnahmebedingungen, da nicht einzelne Spiele Gegenstand der Wette sind, sondern die beiden teilnehmenden Vereine an der Relegation zwischen 1. und 2. Bundesliga. Dies geht aus der Bezeichnung der Wette hervor, bei der gemäß Rahmenteilnahmebedingungen Gegenstand der Wette die Belegung des Tabellenplatzes 16 der 1. Bundesliga und des Tabellenplatzes drei der 2. Bundesliga nach dem 34. Spieltag ist.
- Sonderfall: Laut DFB Spielordnung kann es – falls andere Kriterien wie z. B. Torverhältnis nicht greifen – zu einem oder im Extremfall mehreren Entscheidungsspielen zwischen Gleichplatzierten kommen. Ist dieses für die Ermittlung der Teilnehmer an der Relegation relevant, so wird die Gewinnermittlung erst nach diesem Spiel erfolgen.

§ 11 Erreichen der K.O.-Phase bei Turnieren

- (1) Bei der Langzeitwette auf das Erreichen der K.O.-Phase bei Turnieren (z. B. Champions League, Europa League) steht das Abschneiden der deutschen Teams im Fokus. Es wird getippt, welche jeweils teilnehmenden deutschen Mannschaften die K.O.-Phase im aktuellen Wettbewerb erreichen.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. Wolfsburg, München, Stuttgart
 2. nur Wolfsburg, München
 3. nur Wolfsburg, Stuttgart
 4. nur München, Stuttgart
 5. nur Wolfsburg
 6. nur München

7. nur Stuttgart
8. keines der deutschen Teams

Beispiel: Voraussage Nr. 2 (nur Wolfsburg, München) bedeutet, dass der VfL Wolfsburg und Bayern München das Achtelfinale der Champions League erreichen, während der VfB Stuttgart in der Gruppenphase ausscheidet.

§ 12 Wetten auf Vorrundengruppen von Turnieren

- (1) Bei ausgewählten Turnieren (z. B. Fußball-Europameisterschaft und Fußball-Weltmeisterschaft) werden Wetten auf einzelne Vorrundengruppen angeboten. Bei dieser Wette ist der genaue Tabellenstand auf den ersten beiden Tabellenplätzen vorherzusagen. Es zählt der Tabellenstand am Ende der Vorrunde.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. Deutschland/Niederlande
Deutschland Gruppenerster/Niederlande Gruppenzweiter
 2. Deutschland/Tschechien
Deutschland Gruppenerster/Tschechien Gruppenzweiter
 3. Deutschland/Lettland
Deutschland Gruppenerster/Lettland Gruppenzweiter
 4. Niederlande/Deutschland
Niederlande Gruppenerster/Deutschland Gruppenzweiter
 5. Niederlande/Tschechien
Niederlande Gruppenerster/Tschechien Gruppenzweiter
 6. Niederlande/Lettland
Niederlande Gruppenerster/Lettland Gruppenzweiter
 7. Tschechien/Deutschland
Tschechien Gruppenerster/Deutschland Gruppenzweiter
 8. Tschechien/Niederlande
Tschechien Gruppenerster/Niederlande Gruppenzweiter
 9. Tschechien/Lettland
Tschechien Gruppenerster/Lettland Gruppenzweiter
 10. Lettland/Deutschland
Lettland Gruppenerster/Deutschland Gruppenzweiter
 11. Lettland/Niederlande
Lettland Gruppenerster/Niederlande Gruppenzweiter
 12. Lettland/Tschechien
Lettland Gruppenerster/Tschechien Gruppenzweiter

§ 13 Abschneiden der deutschen Mannschaft bei Turnieren

- (1) Bei ausgewählten Turnieren (z. B. Fußball-Europameisterschaft und Fußball-Weltmeisterschaft) werden Wetten auf das Abschneiden der deutschen Nationalmannschaft angeboten. Bei dieser Wette ist vorherzusagen, wie weit die Mannschaft im Turnierverlauf kommt.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. Ausscheiden Vorrunde
 2. Ausscheiden Achtelfinale
 3. Ausscheiden Viertelfinale
 4. Ausscheiden Halbfinale
 5. Vizeweltmeister
 6. Weltmeister

§ 14 Wetten auf das Finale bei Turnieren

- (1) Bei ausgewählten Turnieren (z. B. Fußball-Europameisterschaft und Fußball-Weltmeisterschaft) kann darauf getippt werden, welche Mannschaften das Finale erreichen.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. Deutschland / Brasilien
 2. Brasilien / Argentinien
 3. Brasilien / England
 4. Brasilien / Italien
 5. Brasilien / Niederlande
 6. Deutschland / Argentinien
 7. Argentinien / England
 8. Argentinien / Italien
 9. Brasilien / Frankreich
 10. Argentinien / Niederlande

11. Deutschland / England
12. Deutschland / Italien
13. Deutschland / Niederlande
14. Deutschland / Frankreich
15. Argentinien / Frankreich
16. England / Italien
17. England / Niederlande
18. Brasilien / Tschechien
19. Brasilien / Spanien
20. Brasilien / Kroatien
21. Argentinien / Tschechien
22. Argentinien / Spanien
23. Argentinien / Kroatien
24. Deutschland / Tschechien
25. Deutschland / Spanien
26. Deutschland / Kroatien
27. Brasilien / Portugal
28. Frankreich / Niederlande
29. Deutschland / Portugal
30. England / Tschechien
31. Italien / Frankreich
32. England / Spanien
33. Deutschland / Elfenbeinküste
34. Italien / Niederlande
35. England / Frankreich
36. andere

Wichtig: Die Reihenfolge der Nennung der Mannschaften ist für die Auswertung der Wette nicht relevant.

Beispiel: Auch wenn die offizielle Ansetzung für das Endspiel der Fußball-Weltmeisterschaft „Brasilien – Deutschland“ lautet, ist die gewinnende Voraussage die Nr. 1 („Deutschland/Brasilien“). Wenn Deutschland das Finale gegen die USA bestreitet, ist die gewinnende Voraussage die Nr. 36 („andere“).

§ 15 Boxen

- (1) Bei ausgewählten Boxkämpfen kann auf den Ausgang des Kampfes getippt werden. Je nach Ereignis werden dabei bis zu 27 Ausgänge angeboten.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. Sieg Kämpfer A 1. Runde
 2. Sieg Kämpfer A 2. Runde
 3. Sieg Kämpfer A 3. Runde
 4. Sieg Kämpfer A 4. Runde
 5. Sieg Kämpfer A 5. Runde
 6. Sieg Kämpfer A 6. Runde
 7. Sieg Kämpfer A 7. Runde
 8. Sieg Kämpfer A 8. Runde
 9. Sieg Kämpfer A 9. Runde
 10. Sieg Kämpfer A 10. Runde
 11. Sieg Kämpfer A 11. Runde
 12. Sieg Kämpfer A 12. Runde
 13. Sieg Kämpfer A nach Punkten
 14. Unentschieden
 15. Sieg Kämpfer B 1. Runde
 16. Sieg Kämpfer B 2. Runde
 17. Sieg Kämpfer B 3. Runde
 18. Sieg Kämpfer B 4. Runde
 19. Sieg Kämpfer B 5. Runde
 20. Sieg Kämpfer B 6. Runde
 21. Sieg Kämpfer B 7. Runde
 22. Sieg Kämpfer B 8. Runde
 23. Sieg Kämpfer B 9. Runde
 24. Sieg Kämpfer B 10. Runde
 25. Sieg Kämpfer B 11. Runde

- 26. Sieg Kämpfer B 12. Runde
- 27. Sieg Kämpfer B nach Punkten

Beispiel: Wer auf einen Sieg von Kämpfer A in der neunten Runde wetten möchte, muss in diesem Fall die Voraussage Nr. 9 ankreuzen, ein Punktsieg von Kämpfer B wäre die Voraussage Nr. 27. Gibt Kämpfer B in der Pause nach der siebten Runde den Kampf auf, ist die gewinnende Voraussage die Nr. 7.

- (3) Es gelten folgende inhaltsbestimmende Grundsätze zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (3) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette und Ergänzende Bedingungen Ergänzende Bedingungen ODDSET – Die Sportwette KOMBI-Wette und TOP-Wette):
- Maßgeblich für die Ergebnisermittlung ist die erste Entscheidungsfindung der ersten sportlichen Instanz. Dies ist hier die Entscheidung des Ringrichters oder des Kampfgerichts. Eine spätere Entscheidung des Verbandes ist für das Ergebnis und die Auswertung der Wette unerheblich.
 - Die Runde im Ring beginnt grundsätzlich mit dem Ertönen des Gongs. Die Ringpausen zählen daher zur vorherigen Runde.
 - Grundsätzlich endet die letzte Runde des Boxkampfes mit der Entscheidung des Ringrichters (z. B. Anzahlen des Boxers nach Ende der regulären Rundenzeit und Erklärung des K.O.).
 - Die Auswertung eines Siegers nach Punkten setzt voraus, dass die angesetzten Runden vollständig absolviert wurden.

§ 16 Einlaufwetten

- (1) Neben den regulären Siegwetten werden bei ausgewählten Ereignissen (z. B. Formel 1, Radsport) auch Einlaufwetten angeboten. Bei dieser Wette ist vorherzusagen, wer die ersten beiden Plätze belegt.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
1. Vettel / Button
 2. Vettel / Hamilton
 3. Vettel / Webber
 4. Vettel / Coulthard
 5. Vettel / Rosberg
 6. Vettel / Heidfeld
 7. Vettel / Raikkönen
 8. Button / Vettel
 9. Button / Hamilton
 10. Button / Webber
 11. Button / Barrichello
 12. Hamilton / Vettel
 13. Hamilton / Button
 14. Hamilton / Webber
 15. Webber / Vettel
 16. Webber / Button
 17. Webber / Hamilton
 18. Barrichello / Vettel
 19. Barrichello / Button
 20. Raikkönen / Vettel
 21. Raikkönen / Button
 22. Rosberg / Vettel
 23. Rosberg / Hamilton
 24. Heidfeld / Vettel
 25. Heidfeld / Rosberg
 26. Anderer Ausgang

Beispiel: Wer auf einen Sieg von Sebastian Vettel vor Jenson Button tippen möchte, muss die Voraussage Nr. 1 auswählen. Ein Sieg von Mark Webber vor Lewis Hamilton wäre die Voraussage Nr. 17. Alle nicht explizit aufgeführten Ausgänge fallen in die Voraussage Nr. 26 („Anderer Ausgang“).

- (3) Es gelten folgende inhaltsbestimmende Grundsätze zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (3) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):
- Maßgeblich für die Ergebnisermittlung ist die erste Entscheidungsfindung der ersten sportlichen Instanz. Eine spätere Entscheidung des Verbandes ist

für das Ergebnis und die Auswertung der Wette unerheblich.

§ 17 Best of-Wetten

- (1) Neben den regulären Siegwetten werden bei ausgewählten Ereignissen (z. B. Formel 1, Radsport) auch Best of-Wetten angeboten. Bei dieser Wette ist der beste Teilnehmer innerhalb einer festgelegten Gruppe von Teilnehmern vorherzusagen.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B. „Best of 5“):
 1. Rosberg, N.
 2. Heidfeld, N.
 3. Vettel, S.
 4. Glock, T.
 5. Sutil, A.

Beispiel: Bei einem Formel 1-Rennen belegt Vettel den dritten Rang, Rosberg Rang fünf, Heidfeld wird Zehnter, Timo Glock Zwölfter und Adrian Sutil scheidet aus. In diesem Fall ist die gewinnende Voraussage die Nr. 3 („Vettel, S.“).

- (3) Es gelten folgende inhaltsbestimmende Grundsätze zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (3) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):
 - Maßgeblich für die Ergebnisermittlung ist die erste Entscheidungsfindung der ersten sportlichen Instanz. Dies ist hier die Reihenfolge der Teilnehmer innerhalb der angebotenen Gruppe von Teilnehmern. Es ist also nicht relevant, ob der Fahrer auch das jeweilige Rennen gewinnt.
 - Sonderfall Formel 1: Wie wird verfahren, wenn alle Fahrer ausscheiden? Das offizielle FIA-Reglement beschreibt die Klassifizierung folgendermaßen: Legt ein Wagen weniger als 90% der Runden zurück, die das Siegerauto zurückgelegt hat, so wird dieser Wagen nicht klassifiziert. Umkehrschluss: Hat dieser Wagen mindestens 90% des Siegers zurückgelegt, so kommt er in die Wertung.

Beispiel 1:

Alle angebotenen Teilnehmer fallen aus. Keiner dieser Teilnehmer legt 90% der Renndistanz des Siegers zurück.

Auswertung:

Gemäß den Rahmenteilnahmebedingungen wird die Wette mit 1,00 ausgewertet, da keiner der angebotenen Teilnehmer das TOP-Ereignis beendet hat oder in die offizielle Wertung aufgenommen wird.

Beispiel 2:

Alle angebotenen Teilnehmer fallen offensichtlich aus, einer (oder mehrere) der angebotenen Teilnehmer hat dabei aber mindestens 90% der Renndistanz des Siegers zurückgelegt.

Auswertung:

Der Teilnehmer, der 90% der Renndistanz des Siegers zurückgelegt hat (unbeachtet der Tatsache, dass er ausgefallen ist), wird als Sieger ausgewertet, da er nach FIA-Reglement in die offizielle Wertung genommen wird. Haben mehrere Autos 90% der Renndistanz des Siegers zurückgelegt, so wird der am besten platzierte Teilnehmer als Sieger ausgewertet.

§ 18 Anzahl der Medaillen bei Turnieren

- (1) Bei ausgewählten Turnieren (z. B. Olympische Spiele) kann darauf getippt werden, wie viele Medaillen eine Mannschaft bzw. Nation insgesamt gewinnt.
- (2) Es sind folgende Voraussagen möglich (z. B.):
 1. 0 – 3 Goldmedaillen
 2. 4 – 5 Goldmedaillen
 3. 6 Goldmedaillen
 4. 7 Goldmedaillen
 5. 8 Goldmedaillen
 6. 9 Goldmedaillen
 7. 10 Goldmedaillen

8. 11 Goldmedaillen
9. 12 Goldmedaillen
10. 13 Goldmedaillen
11. 14 Goldmedaillen
12. 15 Goldmedaillen
13. 16 Goldmedaillen
14. 17 Goldmedaillen
15. 18 Goldmedaillen
16. 19 – 20 Goldmedaillen
17. 21 – 22 Goldmedaillen
18. 23 – 24 Goldmedaillen
19. 25 und mehr Goldmedaillen

Beispiel: Wenn deutsche Athletinnen und Athleten bei den Olympischen Winterspielen fünf Goldmedaillen gewinnen, ist die gewinnende Voraussage die Nr. 2 („4 – 5 Goldmedaillen“).

- (3) Es gelten folgende inhaltsbestimmende Grundsätze zur Ergebnisermittlung und Auswertung (vgl. § 13 (3) Teilnahmebedingungen ODDSET-TOP-Wette):
- Maßgeblich für die Ergebnisermittlung ist die erste Entscheidungsfindung der ersten sportlichen Instanz. Dies ist hier der offizielle Medaillenspiegel nach Beendigung der Wettbewerbe bei den Olympischen Spielen. Eine spätere Entscheidung des IOC (z. B. nachträgliche Aberkennung von Medaillen) ist für das Ergebnis und die Auswertung der Wette unerheblich.
 - Etwaige Ergebniskorrekturen (z. B. Aberkennung von Medaillen wegen Dopings) vor Beendigung der Wettbewerbe werden im Rahmen der Ergebnisfindung der Wette berücksichtigt.
 - Medaillen in Mannschaftsdisziplinen (z. B. Staffeln, Hockey, Viererbob) zählen als eine Medaille. Sollten deutsche Athleten in einem Wettbewerb exakt die gleiche Platzierung erreichen („totes Rennen“), werden diese Medaillen einzeln gezählt (z. B. Kati Wilhelm und Magdalena Neuner gewinnen beide Gold über 7,5 km = 2 Goldmedaillen).

§ 19 Inkrafttreten

Diese Erklärungstexte gelten erstmals für die Wettrunde am Dienstag, dem 5. Januar 2010.

Erfurt, den 24. November 2009

THÜRINGER LOTTERIEVERWALTUNG

Lotterie-Treuhandgesellschaft mbH Thüringen
Fröhliche-Mann-Straße 3b · 98528 Suhl
Telefon 03681 3545-0
Telefax 03681 3545-339
Infos unter thueringenlotto.de
spielen-mit-verantwortung.de · lotto.de