

ADMIRAL

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) und Wettbestimmungen der Admiral Sportwetten GmbH als Buchmacher in Übereinstimmung mit dem österreichischen Sportwettenverband für das Bundesland

Burgenland

Gültig für Wettterminals, die unter Marke „easybet7“ betrieben werden

I.

Allgemeine Bestimmungen

1. Gesetzliche Grundlage

Der Abschluss von Wetten erfolgt auf Grundlage der Rechtsvorschrift für Gebühren von Totalisateur- und Buchmacherwetten sowie Maßnahmen zur Unterdrückung des Winkelwettwesens in der jeweils geltenden Fassung. Die ADMIRAL Sportwetten GmbH („Wettunternehmerin“) ist Inhaberin einer aufrechten Bewilligung, ein Wettunternehmen für die Tätigkeit als Buchmacherin im Burgenland zu betreiben, in dieser Funktion betreibt sie auch Wettterminals unter der Marke „easybet7“. Sämtliche Wetten, die an Wettterminals bzw. in Wettannahmestellen der Wettunternehmerin und im Rahmen dieser AGB abgeschlossen werden, erfolgen seitens der Wettunternehmerin in ihrer Eigenschaft als Buchmacherin.

2. Geltung dieser AGB, Wettbedingungen inkl. Nutzungsbedingungen

Für alle Wettverträge gelten diese AGB bzw. Wettbedingungen inkl. Nutzungsbedingungen, die der Wettkunde mit Vertragsabschluss ausdrücklich anerkennt.

Bei der Teilnahme an einer Wette über ein Wettterminal anerkennt der Wettkunde nach Kenntnisnahme vom Inhalt dieser AGB bzw. den Wettbedingungen inkl. Nutzungsbedingungen – durch Drücken der Bildschirm-Schaltfläche „AGBs gelesen und akzeptiert.“ – unwiderruflich diese Bedingungen.

Wird die Wette in der Wettannahmestelle mit einem Angestellten des Vertragspartners der Wettunternehmerin, der für die Wettunternehmerin handelt, abgeschlossen, anerkennt der Wettkunde diese AGB bzw. die Wettbedingungen inklusive Nutzungsbedingungen durch Auflegen seines Fingers am Fingerprint Scan.

Die Wettunternehmerin hat die vorliegenden Wettbedingungen entsprechend den Bestimmungen des anwendbaren Landesgesetzes kundgemacht bzw. der Behörde vorgelegt.

3. Spielteilnahme

- 3.1 Die Spielteilnahme ist ausschließlich persönlich und nur volljährigen Personen gestattet, die ihre Volljährigkeit nachgewiesen haben bzw. die über eine virtuell ausgestellte Wettkundenkarte verfügen und sich durch Abgleich ihrer biometrischen Daten (zB Fingerabdruck oder Gesichtserkennung) identifizieren können. Im Zuge des Registrierungsprozesses für die virtuelle Ausstellung der Wettkundenkarte werden die dafür notwendigen personenbezogenen Daten des Wettkunden (Foto, Vor- und Zuname, Geburtsdatum, Geschlecht, Telefonnummer, E-Mail, Ausweisdaten, Fingerabdruck, Gesichtsfeld, Staatsbürgerschaft) verarbeitet. Am Ende des Registrierungsprozesses erhält der Wettkunde von Angestellten des Vertragspartners der Wettunternehmerin einen Beleg, auf welchem er die Richtigkeit der angegebenen Daten sowie die AGB / Wettbedingungen inkl. Nutzungsbedingungen ua. zur Identifizierung mittels biometrischer

ADMIRAL

Daten mit seiner Unterschrift bestätigt.3.2 Sofern der Identifizierungsvorgang durch Auflegung des Fingers / Fingerprintabgleich aus welchem Grund auch immer nicht erfolgreich durchgeführt werden kann, kann dem Wettkunden von Angestellten des Vertragspartners der Wettunternehmerin nach Ausweisabgleich und Ausweisscan ein Authentifizierungsticket samt Barcode ausgestellt werden, mit welchem diesem eine Nachfolgeidentifikation möglich ist.

- 3.3 An jeder Wette sind einerseits die Wettunternehmerin oder ihr Erfüllungsgehilfe und andererseits der Wettkunde als Vertragsparteien beteiligt.
- 3.4 Der Wettkunde erklärt, dass er mindestens 18 Jahre alt ist. Die Wettunternehmerin oder ihr Erfüllungsgehilfe ist berechtigt, eine Ausweiseistung zu verlangen.

4. Spieldurchführung; Wettvertrag

- 4.1 Das Wettereignis, auf dessen Eintritt gewettet werden kann, wird von der Wettunternehmerin bestimmt. Der Wettvertrag kommt durch Annahme eines Wettangebots zustande.
- 4.2 Die Spieldurchführung bzw. das Zustandekommen des Wettvertrages gestaltet sich am Wettterminal wie folgt: Nach getroffener Wettauswahl und Drücken der Bildschirm-Schaltfläche „AGBs gelesen und akzeptiert.“ sowie nach Aufbuchen des Wettguthabens wird die Schaltfläche „WETTABGABE“ grün. Das Aufbuchen von Wettguthaben erfolgt entweder mittels Bargeld direkt am Wettterminal durch Scheineinzug bzw. Münzeinwurf, oder durch Angestellte des Vertragspartners der Wettunternehmerin mittels vom Wettkunden übergebenen Bargeld, oder mittels Fingerprint einsetzbaren (und zuvor an der PayStation aufgebuchten) Wettguthaben. Wird anschließend die grün hinterlegte Schaltfläche „WETTABGABE“ gedrückt, erscheint am Bildschirm die Aufforderung sich zu identifizieren. Die erforderliche Identifikation erfolgt durch eine sogenannte Nachfolgeidentifikation bereits zuvor identifizierter Personen und damit zusammenhängend bereits zuvor registrierten Fingerprints. Diesfalls wird durch Auflegen des Fingers auf dem Fingerprint-Scan des Wettterminals die Suche nach einer Übereinstimmung (aufgrund vorangegangener Registrierung samt Fingerprintabgabe) im System der Wettunternehmerin aktiviert. Wird keine passende Übereinstimmung in der Datenbank der Wettunternehmerin gefunden, erfolgt eine automatisch anschließende Durchsuchung der Datenbank der PA Entertainment & Automaten AG, sowie danach in der Datenbank der Excellent Entertainment AG, hinsichtlich einer möglichen Übereinstimmung (aufgrund vorangegangener Registrierungen bei diesen Unternehmen). Wird eine Übereinstimmung mit dem beim Wettterminal aufgelegten Finger in einer der beiden zuletzt genannten Datenbanken gefunden, erfolgt eine Übernahme in die Datenbank der Wettunternehmerin. Gleichzeitig erfolgt die Annahme des Angebots durch das Wettunternehmen durch Abbuchen des eingesetzten Wettbetrages und das Ticket (Wettschein) über die abgeschlossene(n) Wette(n) wird ausgedruckt.

Bei Nutzung der easybet7 App verliert der ausgedruckte Wettschein durch Übertragung auf die easybet7 App seine Gültigkeit und kann nicht mehr zur Auszahlung verwendet werden. Für die Auszahlung gilt die Regelung unter 6.1.

Ist der Wert der zusammengestellten Wette höher als EUR 70,00, erscheint am Wettterminal – sofern der Wettkunde noch über keine virtuelle Wettkundenkarte verfügt - ein Hinweis, dass der Wettkunde bei Angestellten der Wettunternehmerin eine Registrierung entsprechend Punkt 3. vorzunehmen hat, und erst danach ein erfolgreicher Abschluss der Wette möglich ist. Nach Abschluss dieses Prozesses kann schließlich durch erneute Fingerprintauflegung bzw. nach abgelaufenem „Timeout“ nach erneutem Zusammenstellen der Wette und erneutem Auflegen des Fingers beim Wettterminal die erforderliche Identifikation durchgeführt und die Wette abgeschlossen

ADMIRAL

werden – der Wettbetrag wird abgebucht und das Ticket über die abgeschlossene Wette ausgedruckt.

Wurde dem Wettkunden gemäß Punkt 3. ein Authentifizierungsticket ausgestellt, kann dieses anstelle des Fingerprintabgleiches zur Identifizierung verwendet werden. Dazu hat der Wettkunde dieses Authentifizierungsticket, welches einen Barcode enthält, in das Wettterminal einzuschieben.

- 4.3 Die Wettunternehmerin ist jederzeit berechtigt, die Annahme von Wettangeboten ohne Angabe von Gründen zu verweigern, die Höhe der Wetteinsätze vor Annahme der Wettangebote zu begrenzen und/oder Quotenänderungen vor Wettabschluss vorzunehmen. Ebenso liegt es in ihrem freien Ermessen, Quoten und Auszahlungslimits für den Wettkunden verbindlich festzulegen.
- 4.4 Für die Auslegung des Vertragsinhaltes sind die Aufzeichnungen der Wettunternehmerin - insbesondere auch der Wettschein - maßgebend. Die Wettunternehmerin ist berechtigt von sich aus - und zwar auch ohne, dass die Voraussetzungen des § 871 ABGB vorliegen - Schreib-, Rechen-, Quoten- oder sonstige Fehler jederzeit - auch nach Vertragsabschluss - zu berichtigen, sofern nach sorgfältiger Abwägung dadurch die Äquivalenz der Leistungen nicht erheblich verschoben wird. Das Recht der Wettunternehmerin auf Anfechtung des Vertrages wegen Irrtums (§ 871 ABGB) bleibt unberührt. Sollte sich nach Wettvertragsabschluss herausstellen, dass der Inhalt des Wettvertrages - aus welchem Grund auch immer - weder bestimmt noch bestimmbar ist, ist die Wette ungültig und der Wetteinsatz zurückzubezahlen.
- 4.5 Ein einseitiges Rücktrittsrecht des Wettkunden nach Abschluss des Wettvertrages ist ausgeschlossen.

5. Mindesteinsatz, Gewinnlimits

a. Mindesteinsatz pro Wette: € 0,50 Mindestgesamteinsatz für System- bzw. Wegewetten € 0,50

b. Höchstgewinn pro Wette ist der 5000-fache Einsatz, maximal aber € 25.000,-

Übersteigt der Nettogewinn € 25.000,-, so werden nur € 25.000,- und der Wetteinsatz ausgezahlt.

Übersteigt die Auszahlung das 5000-fache des Einsatzes, so wird nur der 5000-fache Einsatz ausgezahlt; z.B. Wetteinsatz € 5,- höchstmögliche Auszahlung € 25.000,-

Wetteinsatz € 70,- höchstmögliche Auszahlung € 25.070,-

Höchstgewinn pro Kunde und Woche € 50.000,-

c. Für den Fall, dass ein Wettkunde eine Mehrzahl von identen Wetten auf ein Wettereignis abgibt, gilt das in 5.b vorgesehene Gewinnlimit („Höchstgewinn“) pro Wettereignis, und zwar unabhängig von der Anzahl der durch den Wettkunden auf ein Wettereignis ident abgegebenen Wetten. In diesem Fall hat die Wettunternehmerin im Falle eines Gewinnes das Recht, die ident abgegebenen Wetten im Wege einer Gesamtbetrachtung als eine Wette mit dem in 5.b. genannten Höchstgewinnlimit zu behandeln.

6. Auszahlung

6.1 Die Auszahlung des Wettgewinnes erfolgt ausnahmslos gegen Rückgabe des Original-Wettscheines oder mittels Übertragung durch QR-Code von der easybet7 App auf das Terminal sowie im Falle der Verwendung eines Guthabentickets durch den jeweiligen Wettkunden, der die konkrete(n) Wette(n) abgeschlossen hat. Der Wettkunde muss sich dabei jeweils auf Verlangen der

ADMIRAL

Wettunternehmerin identifizieren, zB mittels eines Lichtbildausweises oder biometrischer Erkennungsverfahren. Solange diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, wird eine Auszahlung vorbehalten. Den Wettschein erhält der Wettkunde nach Wettabgabe entweder von der Wettunternehmerin bzw. ihrem Erfüllungsgehilfen, oder bei Wettabgabe am Terminal durch einen Ausdruck von diesem Terminal. Das Guthabenticket erhält der Wettkunde ggf. nach Rückgabe des Wettscheines, wobei im Rahmen der Terminalnutzung das Guthabenticket von jenem Automat ausgestellt wird, von dem der Wettschein ausgegeben (und auch zurückgenommen) wurde. Die Wettunternehmerin trifft für jedweden Verlust oder Beschädigung (Zerstörung) des Wettscheines und/oder des Guthabentickets keine wie immer geartete Haftung oder Zahlungsverpflichtung.

Kann sich der Wettkunde im Zuge der Wettschein- oder Ticketvorlage bzw. -rückgabe nach wiederholter Aufforderung nicht identifizieren, zB mittels eines Lichtbildausweises oder biometrischer Erkennungsverfahren, ist es der Wettunternehmerin dadurch unmöglich, den ihr gesetzlich auferlegten Jugend- und Wettkundenschutz einzuhalten (zB keine Teilnahme von Minderjährigen bzw. gesperrten Personen, folglich auch keine Auszahlung an diese), sodass der Wettunternehmerin diesfalls das Recht auf Stornierung des Wettvertrages zukommt. Bei Ausübung dieses Stornierungsrechtes wird eine allfällige Auszahlung/Gewinn endgültig einbehalten.

- 6.2 Werden Wettscheine von dem Wettkunden, der die konkrete(n) Wette(n) abgeschlossen hat, nicht innerhalb von 90 Tagen, ab dem auf die Beendigung des Wettereignisses folgenden Tag zurückgegeben - samt Identifikation (zB mittels Lichtbildausweis oder biometrischer Erkennungsverfahren) sofern von der Wettunternehmerin gefordert - so erlischt der Anspruch des Wettkunden auf den Wettgewinn, außer die Einhaltung dieser Frist ist dem Wettkunden aus triftigen nachweisbaren Gründen (zB stationärer Krankenhausaufenthalt) nicht möglich.

Nach Erhalt eines bar auszubezahlenden Guthabentickets, muss dieses Ticket durch den jeweiligen Wettkunden der die konkrete(n) Wette(n) abgeschlossen hat, innerhalb von 90 Tagen ab Ausstellungsdatum vorgelegt und übergeben werden, - dies samt Identifikation (zB mittels Lichtbildausweis oder biometrischer Erkennungsverfahren) sofern von der Wettunternehmerin gefordert. Andernfalls erlischt der Anspruch des Wettkunden auf Auszahlung, außer die Einhaltung dieser Frist ist dem Wettkunden aus triftigen nachweisbaren Gründen (zB stationärer Krankenhausaufenthalt) nicht möglich. Nach Vorlage/Übergabe des Guthabentickets und Erbringung des allenfalls geforderten Identifikationsnachweises erfolgt nach erfolgreicher Überprüfung und Verifizierung umgehend, längstens nach 45 Tagen, die Auszahlung. Die Vorlage und Auszahlung kann an jedem der Standorte vorgenommen werden.

7. Nach Erhalt eines nicht bar auszubezahlenden Guthabentickets, muss das Guthabenticket durch den jeweiligen Wettkunden der die konkrete(n) Wette(n) abgeschlossen hat innerhalb von 90 Tagen ab Ausstellungsdatum vorgelegt bzw. eingelöst werden, dies samt Identifikation (zB mittels Lichtbildausweis oder biometrischer Erkennungsverfahren) sofern von der Wettunternehmerin gefordert. Andernfalls erlischt der Anspruch des Wettkunden auf das Guthaben, außer die Einhaltung dieser Frist ist dem Wettkunden aus triftigen nachweisbaren Gründen (zB stationärer Krankenhausaufenthalt) nicht möglich. Die Einlösung des Guthabens kann nur am Ort der Aufstellung des Automaten, der das Guthabenticket ausgestellt hat, vorgenommen werden. Am Wett-Terminal ist ausnahmslos kein Storno möglich. Beurteilung Wettausgang

- 7.1 Für die Beurteilung des Wettausgangs gelten insbesondere folgende Regelungen:

ADMIRAL

- a. Maßgeblich sind die unmittelbar nach Beendigung des Wettereignisses bekanntgegebenen Ergebnisse (z.B. Siegerehrung, sofern diese im unmittelbaren Anschluss an das Wettereignis stattfindet).
 - b. Bei Fußballspielen ist das Ergebnis nach 90 Minuten (reguläre Spielzeit), bei Eishockeyspielen nach 60 Minuten (reguläre Spielzeit) maßgebend. Etwaige Verlängerungen oder Elfmeterschießen usw. haben daher keinen Einfluss auf den Wettvertrag, außer die Vertragsteile haben davon Abweichendes durch Vermerk in den Aufzeichnungen der Wettunternehmerin (z.B. Europacup - Aufstiegsvette) vereinbart.
 - c. Finden zwei oder mehrere Bewerbe derselben Art (z.B. zwei Riesenslaloms) an einem Ort statt, so gelten alle Wetten, die vor Beginn des ersten Ereignisses abgeschlossen wurden, nur für das erste Ereignis, es sei denn, es wurde ausdrücklich etwas anderes vereinbart.
- 7.2 Bei "toten Rennen" (2 oder mehrere Gleichplatzierte) werden die Auszahlungen entsprechend geteilt (z.B.: Wetteinsatz € 100, Quote auf den Sieger: 1,8, ergibt eine Wett auszahlung von € 180, bei zwei Siegern beträgt die Auszahlung daher je € 90, bei drei Siegern je € 60). Nehmen an Wett ereignissen lediglich zwei Starter (Mannschaften) teil (z.B. Trainingsduell) und wird keine Unentschieden-Quote angeboten, werden im Falle von "toten Rennen" die Auszahlungen nicht geteilt. In diesem Fall ist die Wette ungültig und es wird der gesamte Einsatz zurückbezahlt.
- 7.3 Findet das Wett ereignis nach Maßgabe der vorliegenden Allgemeinen Wettbestimmungen statt und tritt ein Teilnehmer oder eine Mannschaft zu diesem Ereignis nicht an, so bleibt der Wettvertrag aufrecht ("play or pay"); dies bedeutet, dass eine auf einen Nichtteilnehmer oder auf eine nicht teilnehmende Mannschaft platzierte Wette als für den Kunden verloren gilt.
- 7.4 Werden mehrere Wett ereignisse in einer Wette kombiniert ("Kombinationsvette"), gilt folgendes:
- a. Werden ein oder mehrere Ereignisse abgesagt, abgebrochen oder finden sie aus sonstigen Gründen nicht statt, ohne dass ein Nachtrag im Sinne des Punktes 8 c erfolgt bzw. ohne dass eine offizielle Wertung im Sinne des Punktes 8 d erfolgt, so wird (werden) diese(s) Wett ereignis(se) mit der Quote 1,0 gewertet; das gilt auch für durch w.o. beendete Tennisspiele.
 - b. Werden alle Wett ereignisse abgesagt, abgebrochen oder finden sie aus sonstigen Gründen nicht statt, ohne dass ein Nachtrag im Sinne des Punktes 18 c erfolgt, bzw. ohne dass eine offizielle Wertung im Sinne des Punktes 18 d erfolgt, dann wird der Wettvertrag rückwirkend aufgehoben und es ist der Wetteinsatz zurückzuzahlen. Das gilt auch für durch w.o. beendete Tennisspiele.
 - c. Erfolgt der Vertragsabschluss erst nach dem Beginn eines oder mehrerer Ereignisse, gilt für diese Ereignisse die Quote 1,0; das gilt nicht für die im Punkt 8 b, zweiter Satz angeführten Wetten. Erfolgt der Wettabschluss erst nach dem Beginn aller Ereignisse, dann gilt Punkt 8 b sinngemäß.
 - d. Wenn es sich um eine Kombinationsvette aus einem Match (Match Kombi) handelt, führt das Nicht-Bewerten eines Bestandteils der Match Kombi dazu, dass die gesamte Match Kombi storniert (mit der Quote 1 bewertet) wird.
8. Ungültige / Aufgehobene Wette

In nachstehenden Fällen ist die Wette ungültig bzw. gilt der Wettvertrag nachträglich als aufgehoben und zwar mit der Rechtsfolge, dass der Wetteinsatz an den Wettkunden zurückbezahlt wird:

ADMIRAL

- a. Wenn das Wettereignis nicht wie im Quotenblatt angegeben stattfindet (z.B. vertauschtes Heimrecht, außer die Heimmannschaft übt - aus welchen Gründen auch immer - ihr Heimrecht auf einer fremden Sportanlage aus).
- b. Wenn der Wettabschluss nach dem tatsächlichen Beginn des der Wette zugrundeliegenden Wettereignisses bzw. nicht entsprechend den Wettbestimmungen stattfindet. Dies gilt allerdings nicht für jene Wetten, die aufgrund ihrer Art von der Wettunternehmerin laufend auch noch nach dem Beginn des Wettereignisses angeboten werden und als solche Wetten - die eben auch noch nach Beginn des Wettereignisses abgeschlossen werden können - gekennzeichnet sind, etwa zum Beispiel Langzeitwetten oder Livewetten. Die von der Wettunternehmerin bestimmte Zeit des Wettvertragsabschlusses ist für den Wettkunden verbindlich.
- c. Wenn ein Wettereignis abgesagt wird oder nicht stattfindet, es sei denn, dass
 - i. zum Zeitpunkt der Absage bereits ein Ersatztermin für dieses Wettereignis feststeht, der innerhalb der folgenden zwei Kalendertage, gerechnet vom ursprünglich vorgesehenen Beginn des Wettereignisses liegt, oder
 - ii. das Wettereignis im Rahmen einer sportlichen Turnierveranstaltung (z.B. Welt-, Europa- oder Staatsmeisterschaften, Olympiade, Tennisturnier etc.) nachgetragen wird.
- d. Wenn das Wettereignis abgebrochen wird, ohne dass unmittelbar nach dem Abbruch eine offizielle Wertung erfolgt. Nachträgliche Änderungen des Klassements (z.B. Entscheidungen "am grünen Tisch") bleiben daher unberücksichtigt.
- e. Wenn ein Tennisspiel durch w.o. beendet wird.

9. Verbotene Wetten

Es ist Wettunternehmen verboten, folgende Wetten anzubieten, abzuschließen oder zu vermitteln:

- i. Wetten während eines laufenden Ereignisses (Livewetten), ausgenommen Livewetten auf das Endergebnis, das Zwischenergebnis sowie darauf, welche Mannschaft bei Fußball und Eishockey das nächste Tor erzielt;
- ii. Wetten, die nach dem allgemeinen sittlichen Empfinden die Menschenwürde gröblich verletzt;
- iii. Wetten über sportliche Ereignisse, die zum Zeitpunkt des Wettabschlusses bereits stattgefunden haben, wie voraufgezeichnete oder virtuelle Sportereignisse;
- iv. Wetten, die auf die Tötung oder Verletzung von Menschen oder Tieren abzielen;
- v. Wetten, durch die Menschen auf Grund des Geschlechts, der sexuellen Orientierung, der ethnischen Zugehörigkeit, des religiösen Bekenntnisses, des Alters oder einer Behinderung herabgesetzt werden;

ADMIRAL

vi. Wetten auf Sportveranstaltungen, an welchen überwiegend Kinder und Jugendliche teilnehmen;

vii. Wetten mit Kindern und Jugendlichen als Wettkundinnen/Wettkunden.

10. Wettverbote des Wettkunden (Manipulation/Wettbetrug; Wetten mit fremdem Geld/auf fremde Rechnung)

10.1 Dem Wettkunden ist es untersagt, Wetten auf Ereignisse abzugeben, an denen er selbst beteiligt ist. Wetten auf Ereignisse im Auftrag von an diesen Ereignissen Beteiligten, sind ebenso untersagt. Der Wettkunde erklärt darüber hinaus vom Ausgang des der jeweiligen Wette zugrunde liegenden sportlichen Ereignisses vor Vertragsabschluss keine Kenntnis zu haben. Bei einem Verstoß gegen diese Bestimmung, bzw. bei Verdacht auf Manipulationen oder Wettbetrug eines Wettereignisses, hat die Wettunternehmerin das Recht auf Stornierung des Wettvertrages. Der Verdacht auf Manipulation oder Wettbetrug eines Wettereignisses ist insbesondere dann gegeben, wenn zum Beispiel eines oder mehrere der nachfolgenden Kriterien erfüllt sind: (i) Wetteinsätze auf Wettereignisse mit ungewöhnlichem Ausgang oder ungewöhnlich hohen Auszahlungsergebnissen, (ii) Kombinationswetten auf ungewöhnliche Spiele/Ligen, (iii) gestaffelte Wetten mit gleichen oder auffällig abgewandelten Kombinationen und/oder (iv) Wetten, die auf eine Wettgemeinschaft schließen lassen und in zeitlichem und inhaltlichem Zusammenhang stehen.

Bei Ausübung dieses Stornierungsrechtes wird eine allfällige Auszahlung /Gewinn endgültig einbehalten.

10.2 Der Wettkunde erklärt, dass die von ihm für den Wetteinsatz, verwendeten Vermögenswerte nicht mit Rechten Dritter belastet sind, der Wettkunde somit ausschließlich mit eigenen Vermögenswerten und auf eigene Rechnung an Wetten teilnimmt. Dem Wettkunden ist es, vor allem aus Gründen des Jugend- und Wettkundenschutzes, untersagt, mit fremden Geldern bzw. auf fremde Rechnung an Wetten teilzunehmen. Bei einem Verstoß gegen diese Bestimmung, bzw. bei Verdacht auf einen Einsatz mit fremden Vermögenswerten, hat die Wettunternehmerin das Recht auf Stornierung des Wettvertrages. Bei Ausübung dieses Stornierungsrechtes wird eine allfällige Auszahlung/Gewinn einbehalten.

Ein Verdacht auf eine Wettteilnahme mit fremden Vermögenswerten bzw. auf fremde Rechnung liegt insbesondere dann vor, wenn eine vom Wettkunden (der die Wette abgeschlossen hat) verschiedene Person, den Wettschein bzw. ein- Guthabenticket zur Einlösung an die Wettunternehmerin vorlegt. Von der Wettunternehmerin kann nämlich nicht überprüft werden, ob die eingesetzten Geldmittel tatsächlich vom Wettkunden stammen, oder – in diesem Fall naheliegend - von der „einlösenden“ dritten Person, wobei diese eine von der Wettteilnahme ausgeschlossene Person sein kann (gesperrte Person; Minderjährige). Eine zulässige Einlösung würde die Umgehung von Wettkundenschutz begünstigen: Nämlich, mittelbare Wettteilnahme unzulässiger Personen (zB gesperrte Personen, Minderjährige), bzw. könnte die Wettunternehmerin auch ihre Pflichten zur Überwachung hinsichtlich auffälligen Wettverhaltens und Existenzgefährdung nicht wirkungsvoll erfüllen.

11. Selbst-/Fremdsperre

ADMIRAL

- 11.1 Der Wettkunde kann sich von der Teilnahme an einer Wette selbst sperren lassen (Selbstsperre). Die Selbstsperre erfolgt durch schriftliche Mitteilung an die Wettunternehmerin. Die Dauer der freiwilligen Selbstsperre bestimmt der Wettkunde selbst.
- 11.2 Die Wettunternehmerin kann Personen ohne Angaben von Gründen von der Teilnahme an einer Wette ausschließen (Fremdsperre). Die Dauer der Fremdsperre kann dabei temporär oder unbefristet ausgesprochen werden. Die konkrete Sperrdauer ist jeweils einzelfallbezogen durch die Wettunternehmerin oder seinen Erfüllungsgehilfen festzusetzen. Bei Verstoß gegen das Abtretungsverbot (bzw. „Ticketweitergabe“ an Dritte) gemäß Punkt 12. erfolgt jedenfalls eine Sperre. Gleiches gilt für solche Wettkunden, die mit fremden Geldern bzw. für fremde Rechnung an Wetten teilnehmen, sowie für Dritte, die anderen (Wettkunden) Geld für eine Wettteilnahme zur Verfügung stellen, um auf deren Rechnung zu wetten. Bei Verdacht auf Geldwäsche erfolgt ebenso eine Sperre. Darüber hinaus bei wiederholter Verweigerung der Erbringung eines Identitätsnachweises im Zuge einer Auszahlung.

12. Abtretungs-, und Aufrechnungsverbot Wettkunde

- 12.1 Dem Wettkunden ist es nicht gestattet, zB durch Weitergabe eines Guthabentickets an einen Dritten, allfällige Forderungen gegen die Wettunternehmerin aus Wettverträgen entgeltlich oder unentgeltlich abzutreten, zu verpfänden oder darüber in sonstiger Weise rechtsgeschäftlich zu verfügen, sofern es dadurch der Wettunternehmerin nicht mehr möglich ist, einen effizienten Wettkundenschutz zu gewährleisten. Dieser Umstand liegt zB dann vor, wenn eine andere Person als diejenige, die als registrierter Wettkunde eine Wette gesetzt hat, das Guthabenticket vorlegt. Von der Wettunternehmerin kann nämlich nicht überprüft werden, ob die eingesetzten Geldmittel vom Wettkunden stammen, oder tatsächlich – in diesem Fall naheliegend - von der „einlösenden“ dritten Person, wobei diese eine von der Wettteilnahme ausgeschlossene Person sein kann (gesperrte Person; Minderjährige). Eine zulässige Abtretung würde die Umgehung von Wettkundenschutz begünstigen: Nämlich, mittelbare Wettteilnahme unzulässiger Personen (zB gesperrte Personen, Minderjährige), bzw. könnte die Wettunternehmerin auch ihre Pflichten zur Überwachung hinsichtlich auffälligen Wettverhaltens und Existenzgefährdung nicht wirkungsvoll erfüllen.

Bei einem Verstoß gegen diese Bestimmung hat die Wettunternehmerin daher das Recht auf Stornierung des Wettvertrages. Bei Ausübung dieses Stornierungsrechtes wird eine allfällige Auszahlung/Gewinn einbehalten.

- 12.2 Der Wettkunde darf mit allfälligen Forderungen gegen Forderungen der Wettunternehmerin nicht aufrechnen, außer im Falle der Zahlungsunfähigkeit der Wettunternehmerin, oder bei Gegenforderungen, die in rechtlichem Zusammenhang mit der Verbindlichkeit des Wettkunden stehen, oder bei Forderungen, die gerichtlich festgestellt oder von der Wettunternehmerin anerkannt sind.

13. Daten; Datenschutz

- 13.1 Der Wettkunde bestätigt, dass er seine Daten vollständig und wahrheitsgetreu bekanntgegeben hat und ist verpflichtet sicherzustellen, dass sämtliche Daten jederzeit vollständig und aktuell sind.

ADMIRAL

13.2 Der Wettkunde hat das Recht, eine Auskunft über seine personenbezogenen Daten einzuholen sowie die Berichtigung, Löschung, Einschränkung der Verarbeitung sowie Datenübertragung seiner angegebenen personenbezogenen Daten zu verlangen. Der Wettkunde kann unter bestimmten Umständen der Verarbeitung seiner personenbezogenen Daten widersprechen sowie seine Einwilligung zur Verarbeitung seiner biometrischen Daten (Fingerabdruck), zum automatisierten Abgleich sowohl in der Datenbank der ADMIRAL Sportwetten GmbH als auch in den Datenbanken der PA Entertainment & Automaten AG und der Excellent Entertainment AG und zum Erhalt von Werbung widerrufen. Diese Anträge können vom Wettkunden unter Nachweis seiner Identität jederzeit schriftlich mittels Brief an die ADMIRAL Sportwetten GmbH (Novomaticstraße 5, 2352 Gumpoldskirchen) oder per E-Mail an datenschutz@admiral.at gerichtet werden.

Sollte der Wettkunde dennoch der Ansicht sein, dass die Verarbeitung seiner personenbezogenen Daten rechtswidrig erfolgt, dann kann er sich zusätzlich an die Österreichische Datenschutzbehörde wenden.

13.3 Ausdrücklich festgehalten wird, dass die Verwendung der personenbezogenen Daten auf Grundlage der jeweils geltenden österreichischen Gesetzeslage, insbesondere der anzuwendenden Datenschutzgesetze, erfolgt.

13.4 Die Wettunternehmerin ist berechtigt, bei Verdacht des Wettbetruges oder der Manipulation von Spielen, die von der Wettunternehmerin gespeicherten Daten an Behörden, Sportverbände oder sonstige Dritte, die mit der Klärung des Verdachtes oder der Manipulation befasst sind, weiterzugeben. Dies beinhaltet auch die Informationen über die unter Verdacht stehenden Wetten.

14. Geldwäscheprävention

- 14.1 Es ist verboten Gelder, deren Ursprung aus Geldwäscherei bzw. Terrorismusfinanzierung stammen, einzusetzen.
- 14.2 Der Wettkunde erklärt, dass die von ihm eingesetzten Vermögenswerte nicht für Zwecke der Geldwäscherei bzw. der Terrorismusfinanzierung dienen bzw. solchen Ursprungs sind.

15. Haftungsausschluss

- 15.1 Schadenersatzansprüche (Personenschäden ausgenommen) - soweit es sich nicht um Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit handelt - des Wettkunden gegenüber der Wettunternehmerin wegen verzögerter, fehlerhafter, manipulierter oder missbräuchlicher Datenübertragung, wegen Systemausfällen oder wegen Eingabe- und/oder Auswertungsfehler sind ausgeschlossen.
- 15.2 Schadenersatzansprüche (Personenschäden ausgenommen) – soweit es sich nicht um Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit handelt – des Wettkunden gegenüber der Wettunternehmerin wegen eines Verhaltens oder Fehler die von Drittanbietern verursacht wurden oder aus deren Sphäre stammen oder in deren Verantwortungsbereich liegen (insbesondere betreffend von Drittanbietern bezogene Quoten oder Wertung von Ereignissen), sind ausgeschlossen.
- 15.3 Die Wettunternehmerin übernimmt keine Haftung für die Angaben von Informationsdiensten, weder für die Vollständigkeit, die Aktualität noch die Richtigkeit. Alle Angaben in Statistiken erfolgen ohne Gewähr. Dies gilt auch für Zwischenstände bei Livewetten.

II.

Besondere Bestimmungen

1. Ergänzende Wettbestimmungen und Erläuterungen für Spezialwetten
 - a. Bei allen Spezialwetten gilt, falls nicht anders angegeben, das Resultat nach der regulären Spielzeit.
 - b. Spezialwetten eines Spieles können nicht untereinander kombiniert werden (Ausnahme: die einzelnen Halbzeiten, Dritteln, Vierteln etc.).
 - c. Zur Bewertung aller Sportarten und den dazugehörigen Spezialwetten wird jeweils die offizielle Verbandsseite herangezogen.
 - d. Internationale Fußballspiele laut www.fifa.com bzw. www.uefa.com
2. Fußball
 - a. Die Spezialwette "Wie ist der Spielverlauf" ist weder vom Halbzeitstand abhängig, noch davon, welche Mannschaft in Führung geht:
 - i. Eine der beiden Mannschaften geht in Führung und gewinnt am Ende Führung/Sieg
 - ii. Eine der beiden Mannschaften geht in Führung und das Spiel endet Remis Führung/Remis
 - iii. Eine der beiden Mannschaften geht in Führung und die andere gewinnt am Ende Führung/NiederlageAlle Wetten auf Führung/Sieg, Führung/Remis und Führung/Niederlage gelten als verloren, falls keine Mannschaft in Führung geht (Resultat 0:0)!
 - b. Wetten auf den ersten Torschützen gelten, falls der betreffende Spieler zum Zeitpunkt des ersten Tores am Spielfeld war oder gewesen ist, bzw. bei 0:0 zu irgendeinem Zeitpunkt am Spielfeld gewesen ist.
 - c. Wetten auf die Anzahl der erzielten Tore eines Spielers gelten, falls der betreffende Spieler bei Spielbeginn in der Anfangsformation seiner Mannschaft gestanden hat. Bei späterer Einwechslung wird die Wette mit 1,0 gewertet, bei Auswechslung ist die Wette gültig. Diese Wetten können nicht untereinander kombiniert werden.
 - d. Erhält bei einem Fußballspiel ein Spieler die Gelb-Rote Karte, wird diese Aktion als eine Gelbe und eine Rote Karte bewertet.

ADMIRAL

- e. Endet ein Spiel nach der regulären Spielzeit 0:0, werden bei der Spezialwette "Welches Team schießt das erste Tor", alle Wetten auf "erstes Tor Team A oder B" als verloren gewertet. Basketball, Baseball
- f. Spiel-, Handicap- und Over/Under-Wetten beziehen sich auf das Ergebnis der regulären Spielzeit inklusive eventueller Verlängerung (bei Baseball inklusive Extra Innings).
- g. Head-to-Head Scoring Play Off Wetten: Beide Spieler müssen im offiziellen Play Off Kader eingetragen sein und jeweils für mindestens ein Spiel im Play Off Bewerb eingesetzt werden. Sollte ein Spieler verletzungsbedingt oder aus welchen Gründen auch immer nicht eingesetzt werden, wird die Wette mit 1,0 gewertet.

3. Golf

- a. Turniersieg: Findet das Wettereignis nach Maßgabe der vorliegenden Wettbestimmungen statt und tritt ein Teilnehmer zu diesem Ereignis nicht an, so bleibt der Wettvertrag aufrecht ("play or pay"); dies bedeutet, dass eine auf einen Nichtteilnehmer platzierte Wette für den Kunden als verloren gilt. Play-offs entscheiden über den Sieger, wenn 2 oder mehr Spieler schlaggleich sind. Startet das Turnier und wird dann - aus welchen Gründen auch immer - abgebrochen und nicht fortgesetzt, werden alle abgegebenen Wetten auf den Turniersieg mit 1,0 gewertet.
- b. Platzierungswette 1 – 5: Sollten zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Schlägen aufweisen, z.B.: 3 Spieler mit 68 Schlägen am 2. Platz, so gibt es keinen 3. und 4. Platz; 4 Spieler mit 68 Schlägen am 2. Platz, so gibt es keinen 3., 4. und 5. Platz.
- c. Head-to-Head Duelle: Bei Head-to-Head Wetten wird auch ein Unentschieden angeboten. Sobald beide Spieler an den Start gehen und den ersten Ball schlagen wird die Runde gewertet. Haben beide Teilnehmer die gleiche Anzahl an Schlägen, so wird die Wette als Unentschieden gewertet. Sollte ein Spieler während der Runde aufgeben oder wird disqualifiziert, dann wird der andere Spieler als Sieger erklärt wenn er die Runde beendet. Sollten beide Spieler aufgeben oder disqualifiziert werden, dann wird die Wette mit 1,0 gewertet.
- d. Teambewerbe (z. B. Ryder Cup): Wird ein Match, aus welchen Grund auch immer, nicht beendet, so wird die Wette nach dem offiziellen Resultat gewertet.
- e. Grundsätzliches: Wird eine Runde abgebrochen und innerhalb eines Turniers fortgesetzt, behalten alle Wetten ihre Gültigkeit.
- f. Zur Bewertung aller Wetten wird jeweils die offizielle Homepage des Turniers herangezogen. Gibt es bei einem Turnier keine offizielle Homepage, so werden folgende Internetseiten herangezogen: www.pgatour.com www.europeantour.com

4. Motorrad

- a. Gewinner eines Head-to-Head Duells ist, falls nicht gesondert angeführt, der im Endklassement besser platzierte Teilnehmer. Falls aus dem Endergebnis für beide Teilnehmer keine eindeutige Platzierung hervorgeht, werden alle auf dieses Head-to-Head Duell abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet. Beide Teilnehmer müssen für das Rennen genannt sein und daran teilnehmen, damit die Wette gültig ist. Sollte ein Teilnehmer, aus welchen Gründen auch immer, das Rennen nicht beginnen, so werden alle auf dieses Duell abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet.

5. Radsport

- a. Gewinner eines Head-to-Head Duells ist, falls nicht gesondert angeführt, der im Endklassement besser platzierte Teilnehmer. Falls aus dem Endergebnis für beide Teilnehmer keine eindeutige Platzierung hervorgeht, werden alle auf dieses Head-to-Head Duell abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet. Beide Teilnehmer müssen für das Rennen genannt sein und daran teilnehmen, damit die Wette gültig ist. Sollte ein Teilnehmer, aus welchen Gründen auch immer, das Rennen nicht beginnen, so werden alle auf dieses Duell abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet.

6. Tennis

a. Siegwetten

Falls ein Spiel nicht beendet wird, werden alle auf dieses Match abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet. Falls einer der beiden genannten Spieler vor Beginn des Spieles geändert wird, werden alle auf dieses Match abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet.

b. Satzwetten

Falls sich die Anzahl der zu spielenden Sätze ändert, werden alle auf dieses Match abgegebenen Satzwetten bzw. Spezialwetten mit 1,0 gewertet. Wetten auf das Match behalten ihre Gültigkeit.

c. Turniersieg

Findet das Wettereignis nach Maßgabe der vorliegenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen statt und tritt ein Teilnehmer oder eine Mannschaft zu diesem Ereignis nicht an, so bleibt der Wettvertrag aufrecht ("play or pay"). Dies bedeutet, dass eine auf einen Nichtteilnehmer oder auf eine nicht teilnehmende Mannschaft platzierte Wette als für den Kunden verloren gilt.

d. Anzahl der Games

Diese Bestimmung bezieht sich auf die Anzahl der im Match gespielten Games. Das gesamte Match muss beendet werden, andernfalls werden alle auf dieses Match abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet. Ein Tie Break wird als ein Game gerechnet.

e. Games Handicap

Falls ein Spiel nicht beendet wird, werden alle auf diese Spezialwette abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet. Zur Bewertung werden die Games der jeweiligen Spieler addiert, und dann zur Bewertung des Games Handicaps herangezogen.

f. Die Handicapwette beim Tennis bezieht sich auf das ganze Spiel, d.h. zum Endergebnis ist die Satzvorgabe dazu zu rechnen.

g. 1., 2., 3., 4., 5. Satz - Resultatwette

Falls ein Spiel nicht beendet wird, werden alle auf diese Spezialwette abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet.

h. 1., 2., 3., 4., 5. Satz - Anzahl der Games

Falls ein Spiel nicht beendet wird, werden alle auf diese Spezialwette abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet.

i. Falls auf dem Quotenblatt irrtümlich eine falsche Anzahl der zu gewinnenden Sätze angegeben ist, (z.B. "Best of Three" anstatt "Best of Five"), so werden Handicap-, Over&Under-, Satzwetten sowie Spezialwetten, die sich auf die Anzahl der gespielten Games und Sätze beziehen mit 1,0 gewertet. Wetten auf das Match behalten ihre Gültigkeit.

j. Grundsätzliches

In folgenden Fällen behalten Wetten ihre Gültigkeit:

i. Wechsel des Spieltages

ii. Änderung des Austragungsorts

iii. Wechsel von "Indoor" nach "outdoor" und umgekehrt

7. Formel 1

a. Für alle Formel 1-Wetten gilt das offizielle Resultat zum Zeitpunkt der Siegerehrung.

b. Qualifying - Welcher Fahrer gewinnt das Qualifying?

Alle vor und nach dem Qualifying gegen einen Fahrer verhängten Strafen (Zeitstrafe, Rückversetzung etc.) werden dabei nicht berücksichtigt.

c. Qualifying - Head-to-Head Fahrer

Gewinner des Head-to-Head-Duells ist, der im Qualifying besser platzierte Fahrer. Alle vor und nach dem Qualifying gegen einen Fahrer verhängten Strafen (Zeitstrafe, Rückversetzung

ADMIRAL

etc.) werden dabei nicht berücksichtigt. Beide Fahrer müssen am Qualifying teilnehmen. Sollte ein Fahrer, aus welchen Gründen auch immer, das Qualifying nicht beginnen, so werden alle auf dieses Duell abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet.

d. Qualifying - Head-to-Head Team

Das Team mit dem besser platzierten Fahrer gewinnt das Duell. Beide Teams müssen am Qualifying teilnehmen, damit die Wette gültig ist. Alle vor und nach dem Qualifying gegen einen Fahrer verhängten Strafen (Zeitstrafe, Rückversetzung etc.) werden dabei nicht berücksichtigt.

e. Zweiter und dritter Qualifying-Abschnitt

Erreicht der Fahrer den zweiten/dritten Qualifying-Abschnitt? Ja oder Nein. Alle vor und nach dem Qualifying gegen einen Fahrer verhängten Strafen (Zeitstrafe, Rückversetzung etc.) werden dabei nicht berücksichtigt. Der Fahrer muss am Qualifying teilnehmen, damit die Wette gültig ist.

f. Rennen - Head-to-Head Fahrer

Gewinner eines Head-to-Head Duells ist, der im Endklassement besser platzierte Fahrer. Beide Fahrer müssen das Rennen beginnen (gilt ab der Aufwärmrunde), damit die Wette gültig ist. Scheiden beide Fahrer vorzeitig aus, und keiner der beiden wird im offiziellen Endklassement gewertet, wird die Wette mit 1,0 gewertet.

g. Punkte - Head-to-Head Team

Das Team mit mehr Punkten im Endklassement gewinnt das Duell. Beide Fahrer eines Teams müssen das Rennen beginnen (gilt ab der Aufwärmrunde), damit die Wette gültig ist. Hat kein Team mindestens einen Fahrer in den Punkterängen, oder bei Punktegleichstand, wird die Wette mit 1,0 gewertet.

h. Gruppensieger

Alle Fahrer einer Gruppe müssen das Rennen beginnen (gilt ab der Aufwärmrunde), und zumindest 1 Fahrer in die offizielle Wertung kommen, andernfalls werden alle Wetten auf die jeweilige Gruppe(n)/Wettart(en) mit Quote 1,0 gewertet.

i. Wer beendet den Grand Prix?

Ein Fahrer beendet einen Grand Prix, wenn er in die offizielle Wertung kommt, also 90 % der Renndistanz absolviert. Der Fahrer muss das Rennen starten (gilt ab der Aufwärmrunde), damit die Wette gültig ist.

j. Wie viele Autos kommen in die Wertung?

Es gilt das offizielle Resultat laut FIA: www.fia.com.

ADMIRAL

k. Gibt es eine Safety Car-Phase?

Wird ein Rennen mit einem Safety Car gestartet, wird die Wette mit 1,0 gewertet.

8. Wintersport

- a. Gewinner eines Head-to-Head Duells ist, falls nicht gesondert angeführt, der im Endklassement besser platzierte Teilnehmer. Es gilt das Endergebnis laut FIS (<http://www.fis-ski.com>). Falls aus dem Endergebnis für beide Teilnehmer keine eindeutige Platzierung hervorgeht, werden alle auf dieses Head-to-Head Duell abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet. Beide Teilnehmer müssen für den Wettkampf genannt sein und daran teilnehmen, damit die Wette gültig ist. Sollte ein Teilnehmer, aus welchen Gründen auch immer, den Wettkampf nicht beginnen, so werden alle auf dieses Match abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet. Bei Slalom, RTL und Kombination wird bei den Head-to-Head Duellen eine dritte Möglichkeit "Beide scheiden aus" angeboten. Gewinner eines Head-to-Head Duells ist, falls nicht gesondert angeführt, der im Endklassement (nur Teilnehmer am 2. Durchgang) besser platzierte Teilnehmer. Qualifiziert sich ein Teilnehmer nicht für den 2. Durchgang so gilt dieser Teilnehmer als ausgeschieden. Qualifizieren sich beide Teilnehmer nicht für den 2. Durchgang so gelten beide Teilnehmer als ausgeschieden.
- b. Gewinner eines Head-to-Head Duells beim Skispringen ist, falls nicht gesondert angeführt, der im Endklassement besser platzierte Teilnehmer. Es gilt das Endergebnis laut FIS: www.fis-ski.com. Qualifizieren sich beide Teilnehmer nicht für den 2. Durchgang, so gilt die bessere Platzierung im 1. Durchgang. Das Head-to-Head Duell beginnt mit der Qualifikation.

9. Asian Handicap

- a. Bei ganzen Asian Handicaps (Asian Handicap 1:0, 0:1, 2:0 oder 0:2) wird wie bei allen anderen Handicapwetten einfach das getippte Handicap dem tatsächlichen Ergebnis hinzugezählt. Führt das Resultat zu einem Unentschieden in der Asian-Handicap-Wette, wird die Wette mit Quote 1,0 bewertet.
- b. Da bei halben Asian Handicaps (Asian Handicap 0.5, Handicap 1.5 oder Handicap 2.5) immer "halbe" Tore zu dem tatsächlichen Ergebnis addiert werden, gibt es bei halben Handicaps kein Unentschieden.

10. Livewetten Allgemein

- a. Bei allen Wetten gilt, falls nicht anders angegeben (z.B.: 1. Tor in der Verlängerung, Wer steigt auf, Wer gewinnt den Pokal, etc.), das Resultat nach der regulären Spielzeit.
- b. Die Gültigkeit der Livewette ist gänzlich unabhängig davon, ob es eine Liveübertragung des Ereignisses gibt, da die Wettunternehmerin keinen Einfluss auf die Übertragung von Ereignissen hat. Alle Wetten werden nach dem Ende des Spieles/Ereignisses nach Vorliegen eines offiziellen Ergebnisses bewertet.

ADMIRAL

- c. Falls ein Spiel abgebrochen wird, behalten alle schon bewerteten Wetten jedenfalls ihre Gültigkeit. Alle abgegebenen, noch nicht bewerteten Wetten, behalten ihre Gültigkeit, falls:
- i. zum Zeitpunkt des Abbruchs bereits ein Termin zur Fortsetzung für dieses Wettereignis feststeht, der innerhalb der folgenden 2 Kalendertage, gerechnet vom ursprünglich vorgesehenen Beginn des Wettereignisses liegt, oder
 - ii. das Wettereignis im Rahmen einer sportlichen Turnierveranstaltung (z.B. Tennisturnier, etc.) fortgesetzt wird. Falls zum Zeitpunkt des Abbruchs kein neuer Termin zur Fortsetzung feststeht bzw. vorgesehen ist, so werden die Wetten, deren Ausgang noch nicht endgültig feststeht, mit 1,0 gewertet.
 - iii. z.B. Abbruch in der zweiten Halbzeit beim Stand von 3:0 (Over/Under 1,5 Tore, Over/Under 2,5 Tore [nur bei der Livewette, nicht die normale Spezialwette] gelten, 4. Tor sowie das Match, die Handicapwetten, Wetten auf einen oder mehr Elfmeter im Spiel, eine oder mehr rote Karten im Spiel und alle Wetten auf Over/Under 3,5 Tore, Over/Under 4,5 Tore usw. werden mit 1,0 gewertet);
 - iv. z.B.: Abbruch beim Tennis im 2. Satz (Wetten auf den 1. Satz, Over/Under-Wetten der Games des 1. Satzes sowie die bereits bewerteten Gamewetten des 2. Satzes gelten, Wetten auf den 2. Satz, sowie auf das Match, Over/Under-Wetten der Games des 2. Satzes und Handicapwetten werden mit 1,0 gewertet.). Falls ein Spiel nicht fortgesetzt, sondern neu ausgetragen wird, behalten alle schon bewerteten Wetten ihre Gültigkeit. Die noch nicht bewerteten Wetten, werden mit 1,0 gewertet. Dies gilt für alle Sportarten (z.B. 1. Drittel, 1. Viertel, Match, Handicap, Over/Under Tore, usw). Alle Zeitangaben beziehen sich auf Mitteleuropäische Zeit (MEZ).
- d. Alle Zusatzinformationen - wie z. B. Spielzeit, Spielstand, Textinformationen etc. - sind ohne Gewähr.
- e. Wetten, die nach dem tatsächlichen Eintreffen des Wettausgangs platziert werden, werden mit Quote 1,0 bewertet.
- f. Die Handicapwetten beim Tennis (Satz oder Games) beziehen sich auf das ganze Spiel, d.h. zum Endergebnis ist die Satz- oder Gamevorgabe dazu zu rechnen. Handicapwetten beim Fußball und beim Eishockey beziehen sich auf das ganze Spiel, d.h. zum Endergebnis (nach regulärer Spielzeit, ohne etwaige Verlängerungen) ist die Torvorgabe dazu zu rechnen.

Fußball – Livewetten

- a. Erhält bei einem Fußballspiel ein Spieler die Gelb-Rote Karte, wird diese Aktion als eine Gelbe und eine Rote Karte bewertet.
- b. Für die Wette "Offizielle Nachspielzeit in der 1. bzw. 2. Halbzeit" gilt die Anzeige des vierten Schiedsrichters. Sollte die Nachspielzeit nicht von einem Offiziellen angezeigt werden, so gilt der Zeitpunkt des Schlusspiffs.
- c. Live - Konferenz:

Bei der Wette "Tore in der Konferenz" zählen lediglich die angebotenen Spiele der Konferenz. Sollte ein Spiel des gleichen Bewerbes am selben Tag, aber nicht innerhalb der Konferenz stattfinden, zählen die möglichen Tore des Spieles nicht dazu. Sollte innerhalb der Konferenz ein Spiel abgebrochen werden, bleiben alle Wetten auf "Tore in der Konferenz", die zum Zeitpunkt des Abbruchs bereits bewertet wurden, aufrecht. Alle noch offenen Wetten werden mit 1,0 gewertet. Beispiel: Wird ein Spiel in der 70. Minute abgebrochen und zu diesem Zeitpunkt waren es insgesamt 16 Tore, bleiben alle Wetten auf "Over/Under 14,5 Tore", "Over/Under 15,5 Tore" aufrecht. Wetten auf "Over/Under 16,5 Tore" oder "Over/Under" 17,5 Tore werden mit 1,0 gewertet.

11. Formel 1 – Livewetten

- a. Qualifying Live: Gewinner des Qualifying ist, falls nicht gesondert angeführt, der im Qualifying, und nicht in der Startaufstellung, am besten platzierte Teilnehmer. Alle gegen einen Fahrer verhängten Strafen werden dabei, anders als zur Pole Position, nicht berücksichtigt.
- b. Qualifying - Head-to-Head Duelle: Live Gewinner des Head-to-Head Duells ist, falls nicht gesondert angeführt, der im Qualifying, und nicht in der Startaufstellung, besser platzierte Teilnehmer. Alle gegen einen Fahrer verhängten Strafen werden dabei, anders als zur Pole Position, nicht berücksichtigt. Beide Teilnehmer müssen am Qualifying teilnehmen, damit die Wette gültig ist. Sollte ein Teilnehmer, aus welchen Gründen auch immer, das Qualifying nicht beginnen, so werden alle auf dieses Duell abgegebenen Wetten mit 1,0 gewertet.
- c. Rennen - Head-to-Head Duelle: Live Gewinner eines Head-to-Head Duells ist, falls nicht gesondert angeführt, der im Endklassement besser platzierte Teilnehmer (laut FIA). Beide Teilnehmer müssen das Rennen beginnen (gilt ab der Aufwärmrunde), damit die Wette gültig ist. Scheiden beide Teilnehmer vorzeitig aus, und keiner der Teilnehmer wird im offiziellen Endklassement gewertet, wird die Wette mit 1,0 gewertet.
- d. Wer beendet den Grand Prix? Ein Fahrer beendet einen Grand Prix, wenn er in die offizielle Wertung kommt, also 90 % der Renndistanz absolviert (gilt ab der Aufwärmrunde).
- e. Wie viele Autos kommen in die Wertung? Es gilt das offizielle Resultat (laut FIA).

12. Tennis – Livewetten

- a. Wird ein Spiel durch w.o. bzw. Disqualifikation vorzeitig beendet, werden alle noch offenen Wetten auf das gesamte Spiel und den laufenden Satz storniert, bereits beendete Games, Over/Under Games im Satz bzw. die Satzwetten behalten Ihre Gültigkeit. Beispiel: Gibt ein Spieler im zweiten Satz w.o. oder wird disqualifiziert, werden Satzwetten, Over/Under-Wetten sowie Gamewetten des ersten Satzes bzw. jene des zweiten Satzes, bis zum Zeitpunkt der Aufgabe oder Disqualifikation, gewertet. Wetten auf den zweiten Satz bzw. Matchwetten werden in diesem Fall mit 1,0 gewertet.

13. Wintersport – Livewetten

- a. Wird während einer Abfahrt oder einem Super G das Rennen abgebrochen, werden alle Wetten auf den Gesamtsieg mit 1,0 gewertet. Alle bereits ausgetragenen Duelle behalten ihre Gültigkeit. Alle noch nicht ausgetragenen Duelle werden mit 1,0 gewertet.
- b. Wird bei einem Wettkampf mit 2 Durchgängen (Slalom, RTL, Skispringen) während dem 2. Durchgang abgebrochen, behalten alle Wetten zum 1. Durchgang ihre Gültigkeit. Alle Wetten zum Gesamtsieg werden mit 1,0 gewertet. Alle bereits ausgetragenen Duelle zur Gesamtwertung behalten ihre Gültigkeit. Alle noch nicht ausgetragenen Duelle zur Gesamtwertung werden mit 1,0 gewertet.
- c. Kommt es beim Skispringen zu einem Neustart eines Durchgangs (z.B. Anlaufveränderung), bleiben alle abgegebenen Wetten aufrecht. Die Auszahlung aller Wetten erfolgt somit erst nach Beendigung des Durchgangs.

14. Livezwischenstände Teletext: Alle Angaben am ORF-Teletext (Seiten 283 und 284) sind ohne Gewähr. Für Irrtümer und Falschangaben wird keine Haftung übernommen.

ADMIRAL

III.

Verantwortung beim Wetten; Spielsuchtprävention

Die moderne Freizeitgesellschaft bietet neben vielfältiger Unterhaltung auch ein breites und immer beliebteres Angebot an Sportwetten. Wir sind daran interessiert, dass unsere Kunden mit Verantwortung und im Rahmen ihrer finanziellen Möglichkeiten wetten. Für eine kleine Gruppe können bestimmte Verhaltensweisen jedoch problematisch sein und im schlimmsten Fall sogar zu einer dauerhaften Abhängigkeit führen. Im Fall einer solchen Abhängigkeit kann die Lebensführung der Betroffenen massiv beeinflusst werden. In einem solchen Fall wird das Wetten großteils dazu missbraucht, innere Konflikte zu verdrängen und ungelösten Problemen auszuweichen. Die unbewussten Beweggründe der Abhängigkeit sind vielfältig. Der Geldgewinn ist zwar ein starker Anreiz, stellt jedoch in den seltensten Fällen das Hauptmotiv dar. Die ADMIRAL Sportwetten GmbH ist sich der Tatsache bewusst, dass die Teilnahme am Wettangebot - welcher Art auch immer - zu persönlichen und sozialen Problemen führen kann und versucht, dieses Gefahrenpotential durch Aufklärung und Prävention zu minimieren: Durch Aufklärung und Prävention nimmt die ADMIRAL Sportwetten GmbH die damit im Zusammenhang stehende Verantwortung durch die Zusammenarbeit mit wissenschaftlichen und therapeutischen Einrichtungen in vielfältiger Weise wahr.

Die ADMIRAL Sportwetten GmbH arbeitet etwa im Bereich des Spielerschutzes seit Jahren mit renommierten, universitären Einrichtungen, wie der Spielsuchtambulanz am Neuromed Campus des Kepler Universitätsklinikum, Beratungsstellen, wie etwa der Schuldnerberatung, Fachstellen, wie dem Institut Suchtprävention zusammen.

Durch dieses Maßnahmenpaket soll primär der Entstehung von Wettmissbrauch vorgebeugt und in weiterer Folge der Kunde auf Therapiemöglichkeiten hingewiesen werden.

Wer folgende Regeln für verantwortliches Wetten befolgt, kann Wettabhängigkeit in der Regel rechtzeitig vermeiden:

- Legen Sie regelmäßige Wettpausen ein!
- Legen Sie das monatliche Wettkapital vorab fest!
- Erhöhen Sie nicht nachträglich den vorab festgelegten, maximalen Wettbetrag!
- Beschließen Sie im Vorhinein, bei welcher Gewinnhöhe Sie nicht mehr Wetten!
- Legen Sie vorneweg fest, wie hoch der Wettverlust sein darf!
- Wetten Sie niemals in depressiver Stimmung, unter Einfluss von Alkohol oder von Medikamenten!

Sollte Ihnen die Einhaltung dieser sechs wichtigsten Regeln schwerfallen, und falls Sie das Gefühl haben, von der Wertsucht betroffen zu sein, wenden Sie sich bitte an die Mitarbeiter von ADMIRAL Sportwetten GmbH - sie werden Ihnen professionelle Beratungs- und Therapieangebote in Ihrer Umgebung nennen.

Für weitere Hilfe besuchen Sie bitte auch die Seite www.gluecksspielsucht.at

Von den verschiedenen Sprachversionen dieser Geschäftsbedingungen gilt im Zweifel nur die deutsche Fassung, da die anderen Sprachversionen lediglich Übersetzungen als Service für Menschen mit einer anderen als der deutschen Muttersprache gedacht sind.

Diese Wettbedingungen inkl. Nutzungsbedingungen treten am 11.08.2022 um 0:00 Uhr in Kraft, wodurch alle bisherigen Fassungen ihre Gültigkeit verlieren.

Gumpoldskirchen, am 18.07.2022