Handbuch

WETTARTEN

bookmaker5

www.bookmaker5.com

... die zukunftssichere Lösung für den modernen Wettanbieter!

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Version 5.9.10.6 - 01/2013

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1. Einzelwetten (1 aus n) 3
1.1 Einzelwetten und Banktipps 5
1.2 Reihenberechnung bei Einzelwetten: 6
2. Kombinationswette (n aus n) 7
2.1 Kombinationswetten und Banktipps: 8
2.2 Reihenberechnung bei Kombinationswetten: 8
3. Vollsystem (m aus n) 9
3.1 Vollsystemwetten mit Banktipps: 11
3.2 Reihenberechnung bei Vollsystemwetten: 12
4. System/Mehrweg (n aus n System) 13
4.1 System-, Mehrwegwetten mit Banktipps: 14
4.2 Reihenberechnung bei System-, Mehrwegwetten: 14
5. Vollsystem System (m aus n System) 15
5.1 Vollsystem Systemwetten mit Banktipps: 18
5.2 Reihenberechnung bei Vollsystem Systemwetten: 18
6. Einzelwette System (1 aus n System) 19
7. Multiwette 21

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

1. Einzelwetten (1 aus n)

In diesem Kapitel erfahren Sie

- welche Arten von Einzelwetten es gibt
- wie Sie maximale Quote und maximalen Gewinn berechnen

Eine Einzelwette ist eine Wette bei der auf ein Ereignis gewettet wird. Hierbei gilt es das Ergebnis eines Spiels vorherzusagen.
Sie tippen im Fußball z.B. auf Heimsieg (Tipp 1), Unentschieden (Tipp X) oder Auswärtssieg (Tipp 2) einer Mannschaft.
Damit die Wette gewinnt, muss dieses Ereignis richtig getippt sein.

BEISPIEL 1:

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30

Gewinn = Wetteinsatz x Quote

Sie spielen mit einem Wetteinsatz von € 200,00 auf:

Spiel 101 Tipp 1 Quote 2,70

Gewinn = € 200,00 x 2,70 = € 540,00

Wenn Sie diese Einzelwette (1 aus 1) gewinnen, beträgt der Gewinn € 540,00.

Screenshot *bookmaker5* – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1278	29	19.07.2005 12:42	1 aus 1	0,00	200,00	2,70	540,00	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open

BEISPIEL 2:

Bei der Kombination mehrerer Einzelwetten in einem Wettschein (1 aus n) berechnen sich die max. Quote sowie der mögliche Gewinn folgendermaßen:

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60

Sie haben nun die Möglichkeit ein 1 aus 3 zu spielen (= 3 Einzelwetten auf einem Wettschein) und spielen mit einem Wetteinsatz von € 300,00 auf:

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

Spiel 101 Tipp 1 Quote 2,70
Spiel 102 Tipp X Quote 3,90
Spiel 103 Tipp 2 Quote 3,60

Max. Quote = (Quote 1 + Quote 2 + Quote 3) / Anzahl der Reihen

Max. Gewinn = Wetteinsatz x Max. Quote

Max. Quote = (2,70 + 3,90 + 3,60) / 3 = 3,40

Max. Gewinn = 300 x 3,40 = € 1020,00

Eigentlich spielen Sie drei Einzelwette zu je € 100,00 Einsatz:

Spiel 101	Tipp 1	Quote 2,70	Einsatz = € 100,00	Gewinn = € 270,00
Spiel 102	Tipp X	Quote 3,90	Einsatz = € 100,00	Gewinn = € 390,00
Spiel 103	Tipp 2	Quote 3,60	Einsatz = € 100,00	Gewinn = € 360,00
		Max. Quote = 3,40	Summe Einsatz = € 300,00	max. Gewinn = € 1020,00

Sie gewinnen, wenn ein Tipp richtig ist. Je nachdem wie viele Tipps gewonnen werden, variiert der Gewinn. Wenn alle drei Wetten gewonnen werden, dann beträgt der Gewinn € 1020,00.

Screenshot *bookmaker5* – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1279	29	19.07.2005 12:43	1 aus 3	0,00	300,00	3,40	1020,00	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,90		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,60		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

1.1 Einzelwetten und Banktipps

Bankspiele sind Spiele die den **Wert** einer **Wette erhöhen**. Um die Wette zu gewinnen, **muss** das **Bankspiel auf jeden Fall gewonnen** werden.

Durch ein Bankspiel wird eine **Einzelwette** genau genommen **zu** einer **Kombinationswette**, da jede Einzelwette die auf einem Wettschein abgegeben wird, mit dem Bankspiel multipliziert wird.

BEISPIEL 3:

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103 (=Bank)	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60

Sie haben nun die Möglichkeit ein 1 aus 2 + 1 Bank zu spielen (= 2 Einzelwetten) und spielen mit einem Wetteinsatz von € 200,00 auf:

Spiel 101	Tipp 1	Quote 2,70
Spiel 102	Tipp X	Quote 3,90
Spiel 103	Tipp 2 (Bank)	Quote 3,60

Berechnung der max. Quote:

Max. Quote = (Quote 1 x Bank + Quote 2 x Bank) / Anzahl der Reihen

Max. Gewinn = Wetteinsatz x max. Quote

Max. Quote = (2,70 x 3,60 + 3,90 x 3,60) / 2 = 11,88

Max. Gewinn = € 200,00 x 11,88 = € 2376,00

Eigentlich spielen Sie zwei Einzelwetten, die mit dem Bankspiel kombiniert werden, um eine höhere Quote zu erzielen:

Spiel 101	Tipp 1	Quote 2,70 x 3,60	Einsatz = € 100,00	Gewinn = € 972,00
Spiel 102	Tipp X	Quote 3,90 x 3,60	Einsatz = € 100,00	Gewinn = € 1404,00
		Max. Quote = 11,88	Summe Einsatz = € 200,00	max. Gewinn = € 2376,00

Je nachdem welcher Tipp gewonnen ist, variiert der Gewinn. Das Bankspiel muss auf jeden Fall gewonnen sein, damit die Wette gewinnt.

Wenn alle drei Tipps gewonnen werden, dann beträgt der Gewinn € 2376,00.

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1280	29	19.07.2005 12:44	1 aus 2+1B	0,00	200,00	11,88	2376,00	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,90		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2 (B)	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,60		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

1.2 Reihenberechnung bei Einzelwetten:

1 aus 1 = 1 Reihe
1 aus 2 = 2 Reihe
1 aus 3 = 3 Reihen
1 aus 4 = 4 Reihen
1 aus 5 = 5 Reihen
1 aus 6 = 6 Reihen
1 aus 10 = 10 Reihen
1 aus 11 = 11 Reihen

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

2. Kombinationswette (n aus n)

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Kombinationswetten zusammengesetzt sind
- wie Sie Reihen bei Kombinationwetten berechnen

Bei der so genannten Kombiwette haben Sie die Möglichkeit, bis zu 32 Spiele mit nur einem Wetteinsatz zu spielen. Eine Kombinationswette ist eine Wette bei der auf mehrere Ereignisse gewettet wird.
Damit die Wette gewinnt, müssen alle Ereignisse richtig getippt sein.

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60

Sie spielen eine Wette (3 aus 3) mit einem Einsatz von € 50,00 auf:

Spiel 101	Tipp 1	Quote 2,70
Spiel 102	Tipp X	Quote 3,90
Spiel 103	Tipp 2	Quote 3,60

In einer Kombinationswette werden alle Tipps miteinander kombiniert, d.h. damit die Wette gewinnt, müssen alle Tipps gewonnen werden:

Max. Quote = Multiplikation aller Quoten

Max. Gewinn = Wetteinsatz x max. Quote

Max. Quote = 2,70 x 3,90 x 3,60 = 37,908

Max. Gewinn = € 50,00 x 37,908 = € 1895,40

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1281	29	19.07.2005 12:46	3 aus 3	0,00	50,00	37,91	1895,40	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,90		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,60		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

2.1 Kombinationswetten und Banktipps:

Ein **Banktipp** wird im Falle der Kombinationswette **gleich** behandelt **wie jeder andere Tipp**, da in einer Kombinationswette jeder Tipp richtig sein muss, um zu gewinnen.
Daher wird die **Quote** des **Banktipps** einfach **zur max. Quote multipliziert**.

2.2 Reihenberechnung bei Kombinationswetten:

Eine **Kombinationswette** ist **immer eine Reihe** – diese kann entweder gewonnen werden (alle Tipps richtig) oder verloren (wenn mind. ein Tipp verloren ist)

2 aus 2	= 2er Kombi	= 1 Reihe
3 aus 3	= 3er Kombi	= 1 Reihe
4 aus 4	= 4er Kombi	= 1 Reihe
5 aus 5	= 5er Kombi	= 1 Reihe
6 aus 6	= 6er Kombi	= 1 Reihe
10 aus 10	= 10er Kombi	= 1 Reihe
11 aus 11	= 11er Kombi	= 1 Reihe

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

3. Vollsystem (m aus n)

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Vollsystemwetten zusammengesetzt sind
- wie Sie Reihen bei Vollsystemwetten berechnen

Die **Systemwette** ist eine **Weiterentwicklung** der **Kombinationswette**. Der Sinn der Systemwette besteht darin, **mit einer Wettabgabe gleich mehrere Kombiwetten** abzugeben.

Am einfachsten erklärt ist dies anhand der Vollsystemwette 2 aus 3, d.h. Sie setzen in 3 Spielen auf alle 2er Kombinationen, die möglich sind:

BEISPIEL 1:

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60

Sie geben ein 2 aus 3 mit den folgenden Tipps ab – Gesamteinsatz € 120,00:

Spiel 101 Tipp 1 (Qu. 2,70)
Spiel 102 Tipp X (Qu. 3,90)
Spiel 103 Tipp 2 (Qu. 3,60)

Daraus ergeben sich 3 Kombinationswetten mit je zwei Spielen:

Reihe 1:
Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)
Sp. 102 - T X (Qu. 3,90)

Reihe 2:
Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)
Sp. 103 – T2 (Qu. 3,60)

Reihe 3:
Sp. 102 - TX (Qu. 3,90)
Sp. 103 - T2 (Qu. 3,60)

Max. Quote = [R1(Q1 x Q2) + R2(Q1 x Q2) + R3 (Q1 x Q2)] / Anzahl der Reihen

Max. Gewinn = Wetteinsatz x max. Quote

Max. Quote = (2,70 x 3,90 + 2,70 x 3,60 + 3,90 x 3,60) / 3 = 11,43

Max. Gewinn = € 120 x 11,43 = € 1371,60

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1286	29	19.07.2005 13:06	2 aus 3	0,00	120,00	11,43	1371,60	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,90		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,60		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

BEISPIEL 2:

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60
104	Schalke 04	Kaiserslautern	1,50	3,70	5,00

Sie geben ein 3 aus 4 mit den folgenden Tipps ab – Gesamteinsatz € 240,00:

Spiel 101 Tipp 1 (Qu. 2,70)
Spiel 102 Tipp 1 (Qu. 1,40)
Spiel 103 Tipp 2 (Qu. 3,60)
Spiel 104 Tipp 1 (Qu. 1,50)

Daraus ergeben sich 4 Kombinationswetten mit je drei Spielen:

Reihe 1:
Sp. 101 - T1 (Qu. 2,70)
Sp. 102 - T1 (Qu. 1,40)
Sp. 103 - T2 (Qu. 3,60)

Reihe 2:
Sp. 101 - T1 (Qu. 2,70)
Sp. 103 - T2 (Qu. 3,60)
Sp. 104 - T1 (Qu. 1,50)

Reihe 3:
Sp. 101 - T1 (Qu. 2,70)
Sp. 102 - T1 (Qu. 1,40)
Sp. 104 - T1 (Qu. 1,50)

Reihe 4:
Sp. 102 - T1 Qu. 1,40)
Sp. 103- T2 (Qu. 3,60)
Sp. 104 - T1 (Qu. 1,50)

Max. Quote = (2,70 x 1,40 x 3,60 + 2,70 x 3,60 x 1,50 + 2,70 x 1,40 x 1,50 + 1,40 x 3,60 x 1,50) / 4 = 10,3545

Max. Gewinn = € 240,00 x 10,3545 = € 2485,08

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1287	29	19.07.2005 13:08	3 aus 4	0,00	240,00	10,35	2485,08	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	1,40		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,60		Open
	104	Schalke 04 - Kaiserslautern	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	1,50		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

3.1 Vollsystemwetten mit Banktipps:

Banktipps werden **zu jeder Reihe hinzu multipliziert** und erhöhen so den Wert der Wette. Der Banktipp **muss** in jedem Fall **korrekt sein**, um die Wette zu gewinnen. Wenn der Banktipp nicht eintrifft, dann ist die gesamte Wette verloren.

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60
104	Schalke 04	Kaiserslautern	1,50	3,70	5,00

BEISPIEL 3:

Sie geben ein 2 aus 3 mit einem zusätzlichen Banktipp ab – Gesamteinsatz € 120,00:

Spiel 101 Tipp 1 (Qu. 2,70)
Spiel 102 Tipp 1 (Qu. 1,40)
Spiel 103 Tipp 2 (Qu. 3,60)
Spiel 104 Tipp 1 (Qu. 1,50) = Bank

Daraus ergeben sich nun 3 Kombinationswetten mit je zwei Spielen; zusätzlich kommt zu jeder Kombinationswette das Bankspiel hinzu:

Reihe 1:	**Reihe 2:**	**Reihe 3:**
Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 102 – T1 (Qu. 1,40)
Sp. 102 - T 1 (Qu. 1,40)	Sp. 103 – T2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 - T2 (Qu. 3,60)
Sp. 104 - T1 (Qu. 1,50)	Sp. 104 - T1 (Qu. 1,50)	Sp. 104 - T1 (Qu. 1,50)

Max. Quote = [R1(Q1 x Q2) + R2(Q1 x Q2) + R3 (Q1 x Q2)] x Q-Bank / Anzahl der Reihen

Max. Gewinn = Wetteinsatz x max. Quote

Max. Quote = (2,70 x 1,40 + 2,70 x 3,60 + 1,40 x 3,60) x 1,50 / 3 = 9,27

Max. Gewinn = € 120 x 9,27 = € 1112,40

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1288	29	19.07.2005 13:12	2 aus 3+1B	0,00	120,00	9,27	1112,40	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	1,40		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,60		Open
	104	Schalke 04 - Kaiserslautern	Tipp 1 (B)	Spiel 1X2	19.07.2005 2	1,50		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

3.2 Reihenberechnung bei Vollsystemwetten:

2 aus 3 = 3 Reihen
2 aus 4 = 6 Reihen
2 aus 5 = 10 Reihen
2 aus 6 = 15 Reihen
2 aus 7 = 21 Reihen
2 aus 8 = 28 Reihen
2 aus 9 = 36 Reihen
2 aus 10 = 45 Reihen

3 aus 4 = 4 Reihen
3 aus 5 = 10 Reihen
3 aus 6 = 20 Reihen
3 aus 7 = 35 Reihen
3 aus 8 = 56 Reihen
3 aus 9 = 84 Reihen
3 aus 10 = 120 Reihen

4 aus 5 = 5 Reihen
4 aus 6 = 15 Reihen
4 aus 7 = 35 Reihen
4 aus 8 = 70 Reihen
4 aus 9 = 126 Reihen
4 aus 10 = 210 Reihen

5 aus 6 = 6 Reihen
5 aus 7 = 21 Reihen
5 aus 8 = 56 Reihen
5 aus 9 = 126 Reihen
5 aus 10 = 252 Reihen

6 aus 7 = 7 Reihen
6 aus 8 = 28 Reihen
6 aus 9 = 84 Reihen
6 aus 10 = 210 Reihen

7 aus 8 = 8 Reihen
7 aus 9 = 36 Reihen
7 aus 10 = 120 Reihen

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

4. System/Mehrweg (n aus n System)

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie System/Mehrwegwetten zusammengesetzt sind
- wie Sie Reihen bei System/Mehrwegwetten berechnen

Bei dieser Wette können auf **ein oder mehrere Spiel(e)**, **mehrere Tipps** abgegeben werden. Es handelt sich dabei um **mehrere Kombinationswetten**, die **in eine Wette zusammengefasst** werden.

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60

BEISPIEL 1:

Nun wird folgende Wette abgegeben („Zwei-Weg“) mit einem Gesamteinsatz von € 20,00:

Spiel 101	Tipp 1 (Qu. 2,70)	UND	Tipp X (Qu. 3,00)
Spiel 102	Tipp X (Qu. 3,90)		
Spiel 103	Tipp 2 (Qu. 3,60)		

Man tippt auf Frankfurt Sieg (Tipp 1) und auf Unentschieden (Tipp X).
Daraus ergibt sich eine Wette mit 2 Reihen, d.h. es sind eigentlich zwei 3er Kombinationswetten, aber in einer einzigen Wette zusammengefasst - ein so genannter Zweiweg:

Reihe 1:	**Reihe 2:**
Sp. 101 T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 T X (Qu. 3,00)
Sp. 102 T X (Qu. 3,90)	Sp. 102 T X (Qu. 3,90)
Sp. 103 T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 T 2 (Qu. 3,60)

Bei einer Mehrwegwette kann immer nur eine Reihe / Kombinationswette gewonnen werden. Die max. Quote berechnet sich daher folgendermaßen:

Max. Quote = Kombinationswette mit der höchsten Quote

Max. Gewinn = (Wetteinsatz / Anzahl der Reihen) x Max. Quote

Max. Quote = 3,00 x 3,90 x 3,60 = 42,12

Max. Gewinn = (€ 20,00 / 2) x 42,12 = € 421,20

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1284	29	19.07.2005 13:02	3 aus 3 System	0,00	20,00	42,12	421,20	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,00		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,90		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,60		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

BEISPIEL 2:

Nun wird folgende Wette abgegeben („2 x Zwei-Weg“) mit einem Gesamteinsatz von € 48,00:

Spiel 101	Tipp 1 (Qu. 2,70)	UND	Tipp X (Qu. 3,00)
Spiel 102	Tipp 1 (Qu. 1,40)	UND	Tipp 2 (Qu. 6,00)
Spiel 103	Tipp 2 (Qu. 3,60)		

Nun tippt man auf Frankfurt Sieg (Tipp 1) und auf Unentschieden (Tipp X) bzw. auf Bremen Sieg (Tipp 1) und Bielefeld Sieg (Tipp 2).
Daraus ergibt sich eine Wette mit 4 Reihen, d.h. es sind eigentlich vier 3er Kombinationswetten, aber in einer einzigen Wette zusammengefasst:

Hier handelt es sich um **4 Reihen / Kombinationswetten**:

Reihe 1:	Reihe 2:	Reihe 3:	Reihe 4:
Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 - T X (Qu. 3,00)	Sp. 101 - T1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 - TX (Qu.3,00)
Sp. 102 - T 1 (Qu. 1,40)	Sp. 102 - T 1 (Qu. 1,40)	Sp. 102 - T2 (Qu. 6,00)	Sp. 102 - T2 (Qu. 6,00)
Sp. 103 - T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 - T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 - T2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 - T2 (Qu. 3,60)

Auch hier kann nur eine Reihe / Kombinationswette gewonnen werden.

Max. Quote = 3,00 x 6,00 x 3,60 = 64,80

Max. Gewinn = (€ 48,00 / 4) x 64,80 = € 777,60

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Gew.	Status
⊟1285	29	19.07.2005 13:05	3 aus 3 System	0,00	48,00	64,80	777,60	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	2,70		Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,00		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005 2	1,40		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005 2	6,00		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005 2	3,60		Open

4.1 System-, Mehrwegwetten mit Banktipps:

Systemtipps können **keine Banktipps** darstellen, da es sich um **ODER Kombinationen** handelt (es kann nur ein Tipp gewonnen werden, z.B. Tipp 1 oder Tipp X).

Wenn ein Spiel, das zu den Systemtipps kombiniert wird, als Banktipp deklariert wird, macht das keinen Unterschied, da jeder Reihe eine Kombinationswette darstellt und um diese zu gewinnen, alle Tipps korrekt sein müssen.

Ein Banktipp wird einfach in den Kombinationsreihen hinzumultipliziert – verhält sich in dem Fall also wie ein normaler Tipp.

4.2 Reihenberechnung bei System-, Mehrwegwetten:

1 Zweiweg	= 2 Reihen
2 Zweiwege	= 4 (= 2x2) Reihen
3 Zweiwege	= 8 (= 2x2x2) Reihen
1 Zweiwege + 1 Dreiweg	= 6 (= 2x3) Reihen

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

5. Vollsystem System (m aus n System)

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Vollsystem System-Wetten zusammengesetzt sind
- wie Sie Reihen bei Vollsystem System-Wetten berechnen

Bei dieser Wette spielen Sie im Rahmen einer System-, Mehrwegwette ein **Vollsystem**, d.h. **mehrere Kombinationen**.

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60

BEISPIEL 1:

Nun wird folgende Wette abgegeben („Zwei-Weg“) mit einem Gesamteinsatz von € 50,00.

Spiel 101	Tipp 1 (Qu. 2,70)	UND	Tipp X (Qu. 3,00)
Spiel 102	Tipp X (Qu. 3,90)		
Spiel 103	Tipp 2 (Qu. 3,60)		

Daraus ergeben sich folgende „Hauptreihen“, d.h. Kombinationswetten (dies wäre der Standard-Systemtipp bzw. Zwei-Weg):

Reihe 1:	**Reihe 2:**
Sp. 101 T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 T X (Qu. 3,00)
Sp. 102 T X (Qu. 3,90)	Sp. 102 T X (Qu. 3,90)
Sp. 103 T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 T 2 (Qu. 3,60)

Nun wird in diesem Mehrweg eine Vollsystemwette 2 aus 3 gespielt, d.h. alle 2er Kombinationen, die mit diesen drei Spielen möglich sind.

Daraus ergeben sich dann folgende „Unterreihen“:

Reihe 1.1:	**Reihe 2.1:**
Sp. 101 T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 T X (Qu. 3,00)
Sp. 102 T X (Qu. 3,90)	Sp. 102 T X (Qu. 3,90)
Reihe 1.2:	**Reihe 2.2:**
Sp. 101 T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 T X (Qu. 3,00)
Sp. 103 T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 T 2 (Qu. 3,60)
~~**Reihe 1.3:**~~	**Reihe 2.3:**
~~Sp. 102 T X (Qu. 3,90)~~	Sp. 102 T X (Qu. 3,90)
~~Sp. 103 T 2 (Qu. 3,60)~~	Sp. 103 T 2 (Qu. 3,60)

Insgesamt spielt man hier 5 Reihen, da Reihe 1.3. und 2.3. identisch sind und deshalb nur einmal im Wettschein vorkommen.

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

Auch bei einer Vollsystem System-, Mehrwegwette können immer nur die Kombinationswetten einer Hauptreihe gewinnen.

Die max. Quote berechnet sich daher folgendermaßen (= Hauptreihe mit den höchsten Quoten):

Max. Quote = [R2.1(Q1 x Q2) + R2.2(Q1 x Q2) + R2.3 (Q1 x Q2)] / Anzahl der Vollsystem-Reihen

Max. Quote = (3,00 x 3,90 + 3,00 x 3,60 + 3,90 x 3,60) / 3 = 12,18

Max. Gewinn = (Wetteinsatz / Anzahl der Reihen) x Max. Quote x Anzahl Vollsystem-Reihen

Max. Gewinn = (€ 50,00 / 5) x 12,18 x 3 = € 365,40

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Ge	Status
⊟1296	25	19.07.2005 17:20	2 aus 3 System	0,00	50,00	12,18	365,40	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005	2,70		Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005	3,00		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005	3,90		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005	3,60		Open

BEISPIEL 2:

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00
103	Hamburger SV	Nürnberg	1,60	3,40	3,60
104	Schalke 04	Kaiserslautern	1,50	3,70	5,00

Nun wird folgende Wette abgegeben („Drei-Weg“) mit einem Gesamteinsatz von € 10,00.

Spiel 101	Tipp 1 (Qu. 2,70)	UND	Tipp X (Qu. 3,00)	UND	Tipp 2 (Qu. 2,30)
Spiel 102	Tipp X (Qu. 3,90)				
Spiel 103	Tipp 2 (Qu. 3,60)				
Spiel 104	Tipp 1 (Qu. 1,50)				

Daraus ergeben sich folgende „Hauptreihen“, d.h. Kombinationswetten (dies wäre der Standard-Systemtipp bzw. Drei-Weg):

Reihe 1:
Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)
Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)
Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)
Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)

Reihe 2:
Sp. 101 - T X (Qu. 3,00)
Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)
Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)
Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)

Reihe 3:
Sp. 101 – T2 (Qu. 2,30)
Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)
Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)
Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

Nun wird in diesem Mehrweg eine Vollsystemwette 3 aus 4 gespielt, d.h. alle 3er Kombinationen, die mit diesen vier Spielen möglich sind.

Daraus ergeben sich dann folgende „Unterreihen“:

Reihe 1.1:	**Reihe 2.1:**	**Reihe 3.1:**
Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 - T X (Qu. 3,00)	Sp. 101 – T2 (Qu. 2,30)
Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)	Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)	Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)
Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)
Reihe 1.2:	**Reihe 2.2:**	**Reihe 3.2:**
Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 - T X (Qu. 3,00)	Sp. 101 – T2 (Qu. 2,30)
Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)	Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)
Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)	Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)	Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)
Reihe 1.3:	**Reihe 2.3:**	**Reihe 3.3:**
Sp. 101 - T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 - T X (Qu. 3,00)	Sp. 101 – T2 (Qu. 2,30)
Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)	Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)	Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)
Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)	Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)	Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)
Reihe 1.4:	~~**Reihe 2.4:**~~	~~**Reihe 3.4:**~~
Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)	~~Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)~~	~~Sp. 102 – T X (Qu. 3,90)~~
Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)	~~Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)~~	~~Sp. 103 – T 2 (Qu. 3,60)~~
Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)	~~Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)~~	~~Sp. 104 – T 1 (Qu. 1,50)~~

Insgesamt spielt man hier 10 **Reihen**, da Reihe 1.4, 2.4. und 3.4. identisch sind und deshalb nur einmal im Wettschein vorkommen.

Auch bei einer Vollsystem System-, Mehrwegwette können immer nur die Kombinationswetten einer Hauptreihe gewinnen.

Die max. Quote berechnet sich daher folgendermaßen (= Hauptreihe mit den höchsten Quoten):

Max. Quote = [R2.1(Q1 x Q2 x Q3) + R2.2(Q1 x Q2 x Q3) + R2.3(Q1 x Q2 x Q3) + R2.4(Q1 x Q2 x Q3)] / Anzahl der Vollsystem-Reihen

Max. Quote = (3,00 x 3,90 x 3,60 + 3,00 x 3,60 x 1,50 + 3,00 x 3,90 x 1,50 + 3,90 x 3,60 x 1,50) / 4 = 24,2325

Max. Gewinn = (Wetteinsatz / Anzahl der Reihen) x Max. Quote x Anzahl Vollsystem-Reihen

Max. Gewinn = (€ 10,00 / 10) x 24,2325 x 4 = € 96,93

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Ge	Status
⊟1297	25	19.07.2005 18:09	3 aus 4 System	0,00	10,00	24,23	96,93	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005	2,70		Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005	3,00		Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005	2,30		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp X	Spiel 1X2	19.07.2005	3,90		Open
	103	Hamburger SV - Nürnberg	Tipp 2	Spiel 1X2	19.07.2005	3,60		Open
	104	Schalke 04 - Kaiserslautern	Tipp 1	Spiel 1X2	19.07.2005	1,50		Open

5.1 Vollsystem Systemwetten mit Banktipps:

Systemtipps können **keine Banktipps** darstellen, da es sich um ODER Kombinationen handelt (es kann nur ein Tipp gewonnen werden, z.B. Tipp 1 oder Tipp X).

Wenn ein Spiel, das zu den Systemtipps kombiniert wird, als Banktipp deklariert wird, macht das keinen Unterschied, da jeder Reihe eine Kombinationswette darstellt und um diese zu gewinnen, alle Tipps korrekt sein müssen.

Ein Banktipp wird einfach in den Kombinationsreihen hinzumultipliziert – verhält sich in dem Fall also wie ein normaler Tipp.

5.2 Reihenberechnung bei Vollsystem Systemwetten:

Beispiel 1 (2 aus 3 System):

Spiel 101	Tipp 1 (Qu. 2,70)	UND	Tipp X (Qu. 3,00)
Spiel 102	Tipp X (Qu. 3,90)		
Spiel 103	Tipp 2 (Qu. 3,60)		

Anzahl der Tipps pro Spiel = {2,1,1}
Summe aller 2er Kombinationen = 2 x 1 + 2 x 1 + 1 x 1 = 5 Reihen

Beispiel 2 (3 aus 4 System):

Spiel 101	Tipp 1 (Qu. 2,70)	UND	Tipp X (Qu. 3,00)	UND	Tipp 2 (Qu. 2,30)
Spiel 102	Tipp X (Qu. 3,90)				
Spiel 103	Tipp 2 (Qu. 3,60)				
Spiel 104	Tipp 1 (Qu. 1,50)				

Anzahl der Tipps pro Spiel = {3,1,1,1}
Summe aller 3er Kombinationen = 3 x 1 x 1 + 3 x 1 x 1 + 3 x 1 x 1 + 1 x 1 x 1 = 10 Reihen

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

6. Einzelwette System (1 aus n System)

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie das Einzelwette System zusammengesetzt sind
- wie Sie Reihen bei Einzelwette System-Wetten berechnen

BEISPIEL 1:

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
101	Frankfurt	Leverkusen	2,70	3,00	2,30
102	Bremen	Bielefeld	1,40	3,90	6,00

Sie geben folgende Tipps mit einem Wetteinsatz von € 50,00 ab:

Spiel 101 Tipp 1 (Qu. 2,70) UND Tipp X (Qu. 3,00)
Spiel 102 Tipp X (Qu. 3,90)

Daraus ergeben sich folgende „Hauptreihen“, d.h. Kombinationswetten (dies wäre der Standard-Systemtipp bzw. Zwei-Weg):

Reihe 1:	**Reihe 2:**
Sp. 101 T 1 (Qu. 2,70)	Sp. 101 T X (Qu. 3,00)
Sp. 102 T X (Qu. 3,90)	Sp. 102 T X (Qu. 3,90)

Nun werden aus diesem Mehrweg alle Einzelwetten (d.h. 1 aus 2) gespielt.

Daraus ergeben sich dann folgende „Unterreihen“:

Reihe 1.1:
Sp. 101 T 1 (Qu. 2,70)

Reihe 2.1:
Sp. 101 T X (Qu. 3,00)

Reihe 1.2:
Sp. 102 T X (Qu. 3,90)

~~**Reihe 2.2:**~~
~~Sp. 102 T X (Qu. 3,90)~~

Insgesamt spielt man hier **3 Reihen**, da Reihe 1.2 und 2.2 identisch sind und deshalb nur einmal im Wettschein vorkommen.

Auch bei einer Einzelwette System-, Mehrweg können immer nur die Einzelwetten einer Hauptreihe gewinnen.

Die max. Quote berechnet sich daher folgendermaßen (= Hauptreihe mit den höchsten Quoten):

Max. Quote = [R2.1(Q1) + R2.2(Q1)] / Anzahl der Vollsystem-Reihen

Max. Quote = [3,00 + 3,90] / 2 = 3,45

Max. Gewinn = (Wetteinsatz / Anzahl der Reihen) x Max. Quote x Anzahl Vollsystem-Reihen

Max. Gewinn = (€ 50,00 / 3) x 3,45 x 2 = € 115,00

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Ge	Status
⊟1305	29	21.07.2005 13:51	1 aus 2 System	0,00	50,00	3,45	115,00	Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp 1	Spiel 1X2	23.07.20	2,70		Open
	101	Frankfurt - Leverkusen	Tipp X	Spiel 1X2	23.07.20	3,00		Open
	102	Bremen - Bielefeld	Tipp X	Spiel 1X2	23.07.20	3,90		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

7. Multiwette

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Multiwetten zusammengesetzt sind
- wie Sie Reihen bei Multiwetten berechnen

Mit einer Multiwette können mehrere Wettarten (Einzel, Kombi, Vollsystem, System) auf einem Wettschein abgegeben werden.

BEISPIEL 1:

Spielnummer	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Tipp 1	Tipp X	Tipp 2
110	Vardar Skopje	KS Elbasani	4,00	3,00	1,80
111	Dacia Chisinau	FC Vaduz	35,00	10,00	1,20
112	Ashtarak	FSV Mainz 05	4,50	3,20	1,65
113	Khazar Lenkoran	Nistru Otaci	1,45	4,00	7,50
114	FK Ventspils	Linfield Belfast	2,10	3,10	2,90

Folgende Tipps werden mit einem Gesamteinsatz von € 32,00 abgegeben:

Spiel 110 Tipp 1 (Qu. 4,00)
Spiel 111 Tipp 1 (Qu. 35,00)
Spiel 112 Tipp 1 (Qu. 4,50)
Spiel 113 Tipp 1 (Qu. 1,45)
Spiel 114 Tipp 2 (Qu. 2,90)

Man hat nun die Möglichkeit bei diesem Spiel mehrere unterschiedliche Wettarten auf einem Wettschein zu kombinieren.

Mit diesen Spielen hätte man zum Beispiel die Möglichkeit folgende Wettarten auf einem Wettschein abzugeben:

Wettart	Reihen	Einsatz	Max. Quote	Max. Gewinn
3 aus 5	10	10 x € 2 = € 20	218,53425	20 x 218,53425 = 4370,685
4 aus 5	5	5 x € 2 = € 10	813,4355	10 x 813,43550 = 8134,355
5 aus 5	1	1 x € 2 = € 2	2649,15	2 x 2649,15000 = 5298,300
1+2+3 aus 3	**16**	**16 x € 2 = € 32**	**3681,12**	**17803,340**

Die Kombination der Wettarten ergibt 16 Reihen, der Einsatz pro Reihe ist daher € 2,00 (€ 32,00/16).

Max. Quote = Addition der Max. Quoten aus den unterschiedlichen Wettarten
Max. Gewinn = Addition der Max. Gewinn der einzelnen Wettarten

Screenshot bm5 – Übersicht der Wetten:

ID	KuNr.	Erstellt am	Art	Gewinn	Einsatz	max.Q.	max.Ge	Status
⊟1326	25	21.07.2005 17:37	3+4+5 aus 5	0,00	32,00	3681,12	17803,3	Open
	110	Vardar Skopje - KS Elbasani	Tipp 1	Spiel 1X2	28.07.20	4,00		Open
	111	Dacia Chisinau - FC Vaduz	Tipp 1	Spiel 1X2	28.07.20	35,00		Open
	112	FC Mika Ashtarak - FSV Mainz 05	Tipp 1	Spiel 1X2	28.07.20	4,50		Open
	113	Khazar Lenkoran - Nistru Otaci	Tipp 1	Spiel 1X2	28.07.20	1,45		Open
	114	FK Ventspils - Linfield Belfast	Tipp 2	Spiel 1X2	28.07.20	2,90		Open

© Arland Gesellschaft für Informationstechnologie mbH - Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.