



1. Virtuelle Fußballspiele

Version 6.0 August 2018



1.1 Spielregeln

Die virtuelle Fußball Liga bietet 24/7/365 Spielereignisse an, die mit realen Wetteinsätzen bespielt werden können. Die Spiele werden kontinuierlich generiert und Wetten können jederzeit innerhalb einer Saison platziert werden.

Liga-Modus

- 16 Mannschaften
- Heim- und Auswärtsspiele
- 30 Spieltage
- 8 Spiele gleichzeitig pro Spieltag
- 240 Spiele pro Saison

Europa Cup und Länderspiele

Gruppenphase

- 24 Teams (6 Gruppen à 4 Teams pro Gruppe)
- 9 Spieltage (3 Spieltage à 3 Blöcke pro Spieltag)
- 4 gleichzeitige Spiele pro Spieltag
- 32 Spiele pro Gruppenphase

KO - Phase

- 16 Mannschaften
- 5 Runden (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Halbfinale; Finale & 3. Platz)
- 4 gleichzeitige Spiele (R16[1...4]; R16[5...8]; R8); 2 gleichzeitige Spiele (Halbfinale; Finale & 3. Platz)
- 16 Spiele pro KO-Phase

World Cup

Gruppenphase

- 32 Teams (8 Gruppen à 4 Teams pro Gruppe)
- 12 Spieltage (3 Spieltage à 4 Stück pro Spieltag)
- 4 Spiele gleichzeitig pro Spieltag Block
- 48 Spiele pro Gruppenphase

KO-Phase

- 16 Mannschaften
- 5 Runden (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Halbfinale; Finale & 3. Platz)
- 4 gleichzeitige Spiele (R16[1...4]; R16[5...8]; R8); 2 gleichzeitige Spiele (Halbfinale; Finale & 3. Platz)
- 16 Spiele pro KO-Phase
-

1.2 Spieltag / Pokalrunden Zeiten

Liga Modus

- 01:00 Minute Wettzyklus online 03:00 Minuten Wettzyklus Annahmestelle
- 02:20 Spielzyklus
- 00:20 Minuten Bewertungs-Zyklus online 01:00 Minuten Bewertungs-Zyklus Annahmestellen
- 03:40 Minuten pro Online-Spieltag
- 06:20 Minuten pro Annahmestellen-Spieltag



Europa Cup, Länderspiele, Worldcup

Gruppenphase

- 01:00 Minuten Online-Wettzyklus (einschließlich 00:10 Minuten Wettstopp) 03:00 Minuten Annahmestellen-Wettzyklus (einschließlich 00:10 Minuten Wettstopp)
- 02:20 Spielzyklus
- 00:20 Bewertungs-Zyklus online
- 01:00 Minuten Bewertungs-Zyklus in Annahmestellen
- 03:40 Minuten pro Online-Spieltag
- 06:20 Minuten pro Spieltag in Annahmestellen

KO-Phase

- 01:00 Minuten Online-Wettzyklus (einschließlich 00:10 Minuten Wettstopp) 03:00 Minuten Annahmestellen-Wettzyklus (einschließlich 00:10 Minuten Wettstopp)
- 02:20 Spielzyklus
- 00:20 Bewertungs-Zyklus online
- 01:00 Minuten Bewertungs-Zyklus in Annahmestellen
- 03:50 Minuten pro online-Pokalrunde
- 06:30 Minuten pro Pokalrunde in Annahmestellen

1.3 Turnier Zeit Informationen

Liga Modus

- 01:00 Minute vor Saison
- Spieltagsverlauf; 30 Spieltage á
- -03:40 Minuten pro Spieltag online
- -06:20 Minuten pro Spieltag Annahmestelle
- 01:00 Minuten nach Saison
- 112 Minuten pro Saison online
- 192 Minuten pro Saison Annahmestelle

Europa Cup und Länderspiel Modus

- 01:00 Minute vor Cup
- Gruppenstufen Verlauf; 9 Spieltags Blocks á
- -03:40 Minuten pro Spieltag online
- -06:20 Minuten pro Spieltag Annahmestellen
- 01:00 Minute Übergabe Gruppenphase zu KO Phase
- KO Stufen Ablauf; 5 Runden á
- -03:50 Minuten pro Spieltag online
- -06:30 Minuten pro Spieltag Annahmestelle
- 01:00 Minute nach Cup
- 55:10 Minuten pro Cup Turnier online
- 92:30 Minuten pro Cup Turnier Annahmestelle

World Cup

- 01:00 Minute vor Cup
- Gruppenstufen Verlauf; 12 Spieltag Blocks á
- -03:40 Minuten pro Spieltag online
- -06:20 Minuten pro Spieltag Annahmestelle
- 01:00 Minute Übergabe Gruppenphase zu KO Phase
- KO Stufen Ablauf; 5 Runden á
- -03:50 Minuten pro Spieltag online



- -06:30 Minuten pro Spieltag Annahmestelle
- 01:00 Minute nach Cup
- 66:10 Minuten pro Cup Turnier online
- 111:30 Minuten pro Cup Turnier Annahmestellen

1.4 Wettmärkte

Wetten auf ein Spiel sind bis zu 10 Sekunden vor Spielbeginn erlaubt. Langzeitwetten werden während der Laufzeit eines Spiels geschlossen. Sobald ein Markt entschieden ist, wird er gelöscht und aus dem Programm entfernt. Die Wettmärkte für zukünftige Spieltage des aktuellen Turniers bleiben offen. Wenn ein zukünftiger Spieltag aus der Leiste unten im Iframe ausgewählt wird, werden die mit diesem Tag verbundenen Spiele zusammen mit den Quoten im unteren Quotenbereich angezeigt. Die folgenden spielbezogenen Wettoptionen sind verfügbar:

Wettmarkt	Beschreibung
Spielbezogene Wettmärkte	
Spielzeit 3 Wege / 1X2	Ergebnis nach 90 Minuten - reguläre Spielzeit (1-Heimmannschaft gewinnt; X-unentschieden; 2-Auswärtsmannschaft gewinnt)
Erste Halbzeit 3 Wege / 1X2	Halbzeitergebnis (1 - Heimmannschaft führt; X-unentschieden; 2-Auswärtsmannschaft führt)
Anzahl Tore gesamt	Anzahl der im Spiel geschossener Tore. Die 3 höchsten Über/Unter Vorgaben für alle Spiele - 1.5,2.5,3.5 (U/O)
Handicap	Die Handicap Punkte werden zu dem Spiel-Endergebnis addiert und der Gewinner ist die Mannschaft, die mit diesen Vorgaben gewinnt. 1- Heimmannschaft gewinnt; X-unentschieden; 2-Auswärtsmannschaft gewinnt.
1. Tor	Das 1. Tor des Spiels schießt: (1-Heimmannschaft; X-keine Mannschaft; 2-Auswärtsmannschaft)
Korrektes Ergebnis	Ergebnis nach 90 Minuten (0:0 bis 3:3; oder andere)
Asian Handicap* Details Tabelle weiter unten	siehe unten
1. Halb. 3 Wege / Spiel 3 Wege	Eine Kombination aus ganzer Spielzeit 3 Wege / 1X2 und 1. Halb. 3 Wege / 1X2, wobei Sie eine Kombi-Wette auf beide Ergebnisse platzieren (XX; 1X; 11; X1; 2X; 22; X2)
Doppelte Chance	Ergebnis nach 90 Minuten regulärer Spielzeit. Double Chance umfasst zwei von drei möglichen Ergebnissen. Quoten für nachfolgende Kombinationen: 1X; 2X; 12 an.
Doppelte Chance Halbzeit	Ergebnis nach der 1. Halbzeit. Double Chance umfasst zwei von drei möglichen Ergebnissen. Wir berechnen und zeigen alle 3 Kombinationen: 1X; 2X; 12 an.
Beide Teams treffen	Ergebnis nach 90 Minuten regulärer Spielzeit. (Ja - beide Mannschaften schießen mindestens ein Tor; Nein - mindestens eine Mannschaft erzielt kein Tor.
Mannschafts Tore (Heim- / Auswärtsmannschaft)	Ergebnis nach 90 Minuten regulärer Spielzeit. 1-Heimmannschaft erzielt mindestens 1 Tor; 2 - Auswärtsmannschaft schießt mindestens 1 Tor; 0 - keine Mannschaft schießt ein Tor



Halbzeit mit meisten Toren	Ergebnis nach 90 Minuten regulärer Spielzeit. In welcher Halbzeit werden die meisten Tore geschossen: 1 - 1.Halbzeit; 2 - 2.Halbzeit ; gleich
Mannschafts Gesamt-Tore	Ergebnis nach 90 Minuten regelmäßiger Spielzeit. Anzahl der Tore der benannten Mannschaft (Heimmannschaft; Auswärtsmannschaft;
Anzahl Tore Heimteam	Exakte Anzahl der erzielten Tore des Heimteams; Über / Unter
Anzahl Tore Auswärtsteam	Exakte Anzahl der erzielten Tore des Auswärtsteams; Über / Unter
Anzahl Tore	Exakte Anzahl der im Spiel geschossenen Tore (0/1/2/3/4/5/6+)
Tore Gerade/Ungerade	Anzahl der Tore nach 90 Minuten regulärer Spielzeit gerade oder ungerade. Nullspiele werden als gerade bewertet.
Unentschieden - keine Wette	Ergebnis nach 90 Minuten regulärer Spielzeit (Wetter erhalten ihren Einsatz) zurück wenn das Spiel unentschieden ist (1 - Heimmannschaft gewinnt; 2 - Auswärtsmannschaft gewinnt)
1. Halbzeit Tore	Über / Unter 0.5, 1.5, 2.5 (O/U)
Combo 1X2 and Total	Kombination aus "1X2" und Gesamt-Toren(1U/1O/XU/XO/2U/2O)

Langzeit Wetten

Wettmarkt	Beschreibung
Liga Mode	
Spieltagsbezogene Spiele	
Spieltag Tore Summe	Anzahl der erzielten Tore von allen Teams (Über/Unter)
Anzahl Tore Heimteams	Anzahl der erzielten Tore von allen Heimteams (Über/Unter)
Anzahl Tore Auswärtsteams	Anzahl der erzielten Tore von allen Auswärtsteams (Über/Unter)
Meiste Tore Heim oder Auswärts	Wer erzielt mehr Tore Heim- oder Auswärtsteams? 1- Heimteam; X - unentschieden; 2 - Auswärtsteam
Anzahl Heimsiege	Anzahl der Heimteams Siege (Über/Unter)
Anzahl Unentschieden	Anzahl der unentschiedenen Spiele (Über/Unter)
Anzahl Auswärtssiege	Anzahl der Auswärtsteams Siege (Über/Unter)
Ligabezogene	(Wettmärkte geschlossen während der Spiele)
Saison Gewinner	Anfangs angeboten für alle teilnehmenden Teams, sobald ein Team nicht mehr gewinnen kann, wird es aus dem Angebot entfernt.
Unter Top 5	Platziert sich das Team letztlich auf Tabellenplatz 1-5 (J/N)
Unter den letzten 3	Platziert sich das Team letztlich auf Tabellenplatz 14-16 (J/N)
Kopf an Kopf	Welches Team platziert sich besser? 12 Märkte; limitiert auf 20 Kombinationen
Euro-, Länder-und World Cup	
Gruppenphase	(Wettmärkte geschlossen während der Spiele)
Cup Sieger	Gleicher Markt wie in der KO Phase, aber bereits während der Gruppenphase angeboten. Wird zunächst für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten, sobald ein Team nicht mehr gewinnen kann, wird es aus dem Angebot entfernt.



Gruppen Sieger	Wird zunächst für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten, sobald ein Team nicht mehr gewinnen, wird es aus dem Angebot entfernt.
Qualifizieren sich für Play offs	Wird zunächst für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten, sobald ein Team nicht mehr gewinnen kann, wird es aus dem Angebot entfernt.
Genaue Platzierung je Gruppe (Erster-Zweiter je Gruppe)	Erster-Zweiter in korrekter Reihenfolge. Alle möglichen Kombis sind in einer Matrix zu sehen (wie auch bei den Hunderennen (Zweierwette).
KO Stufe	(Wettmärkte geschlossen während der Spiele)
Cup Sieger	Wird zunächst für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten, sobald ein Team nicht mehr gewinnen kann, wird es aus dem Angebot entfernt.
Final Teilnehmer	Wird zunächst für alle teilnehmenden Mannschaften angeboten, sobald ein Team nicht mehr gewinnen kann, wird es aus dem Angebot entfernt.
Genaue Platzierung im Wettbewerb (Erster-Zweiter)	Erster-Zweiter in korrekter Reihenfolge. Alle möglichen Kombis sind in einer Matrix zu sehen (wie auch bei den Hunderennen (Zweierwette).



* Asian Handicap Einzelheiten

Asiatische Handicap-Wetten wenden ein Handicap auf den Favoriten an und reduzieren die mögliche Anzahl der Ergebnisse von drei (bei traditionellen 1X2-Wetten) auf zwei, indem sie das Ergebnis "unentschieden" streichen. Das Handicap, das entweder eine ganze Zahl, eine halbe Zahl oder eine Mischung davon ist, versucht den Markt auszugleichen. Für den Fall, dass eine ganze Zahl für das Handicap verwendet wird, könnte das Handicap angepasste Endergebnis zu einem Unentschieden führen, bei dem alle Wettenden ihre ursprünglichen Wetten zurückbekommen, da es keinen Gewinner gibt, während das Handicap (¼) die Wette zwischen den beiden nächsten ½ Intervallen aufteilt, in denen der Wettende gewinnen und unentschieden spielen kann (½ von Wette gewinnen) oder verlieren und unentschieden spielen kann (½ von Wette verlieren). Der Einsatz wird automatisch zu gleichen Teilen aufgeteilt und als 2 separate Wetten platziert. Bitte beachten Sie die folgenden Beispiele zur Abwicklung von Wetten:

Handicap	Team result	Bet result	Handicap	Team result	Bet result
0	Win	Win	0	Win	Win
	Draw	Stake refund		Draw	Stake refund
	Lose	Lose		Lose	Lose
- 0.25	Win	Win	+ 0.25	Win	Win
	Draw	Half lose		Draw	Half win
	Lose	Lose		Lose	Lose
- 0.50	Win	Win	+ 0.50	Win	Win
	Draw	Lose		Draw	Win
	Lose	Lose		Lose	Lose
- 0.75	Win by 2+	Win	+ 0.75	Win	Win
	Win by 1	Half win		Draw	Win
	Draw	Lose		Lose by 1	Half Lose
	Lose	Lose		Lose by 2+	Lose
- 1.00	Win by 2+	Win	+ 1.00	Win	Win
	Win by 1	Stake refund		Draw	Win
	Draw	Lose		Lose by 1	Stake refund
	Lose	Lose		Lose by 2+	Lose
- 1.25	Win by 2+	Win	+ 1.25	Win	Win
	Win by 1	Half lose		Draw	Win
	Draw	Lose		Lose by 1	Half win
	Lose	Lose		Lose by 2+	Lose
- 1.50	Win by 2+	Win	+ 1.50	Win	Win
	Win by 1	Lose		Draw	Win
	Draw	Lose		Lose by 1	Win
	Lose	Lose		Lose by 2+	Lose
- 1.75	Win by 3+	Win	+ 1.75	Win	Win
	Win by 2	Half win		Draw	Win
	Win by 1	Lose		Lose by 1	Win
	Draw	Lose		Lose by 2	Half lose
	Lose	Lose		Lose by 3+	Lose
- 2.00	Win by 3+	Win	+ 2.00	Win	Win
	Win by 2	Stake refund		Draw	Win
	Win by 1	Lose		Lose by 1	Win
	Draw	Lose		Lose by 2	Stake refund
	Lose	Lose		Lose by 3+	Lose

1.5 Verschiedenes

Alle Spiele werden als Live-Videostream über einen integrierten Media-Player in Ihrem Browser übertragen. Sie können frei zwischen den vier verfügbaren Spielen wechseln oder alternativ nur Ihrem Lieblingsspiel folgen. Die Matchsimulationen werden durch eine Kombination aus künstlicher Intelligenz und unabhängigen Zufallszahlengeneratoren erstellt. Gleichzeitig basieren die Leistungsparameter der Spieler auf professionellen Fußballspielern (z.B. Anzahl der Tore, Fitness, fortlaufende Spielstatistik, etc.).