



2. Virtuelle Pferderennen

Version 6.0 Stand August 2018



2.1 Spielregeln

Das VHC (Virtual Horse Racing) bietet 24/7/365 virtuelle Pferderennen an, die mit realen Wetteinsätzen bewettet werden können. Der VHC betreibt 2 unabhängige Rennkanäle parallel, wobei jeder Kanal kontinuierlich generierte Renntage anzeigt.

Wetten können bis zu 10 Sekunden vor dem Start des nächsten Rennens sowie jederzeit auf alle zukünftigen Rennen der aktuellen Renntage platziert werden.

2.2 Renntags-Informationen

Die Renntage werden kontinuierlich generiert - ein neuer wird gestartet, sobald der aktuelle beendet ist. Der einzelne Renntag umfasst 9 Rennen auf der gleichen Rennstrecke (Rasen oder Sand) mit einer durchschnittlichen Gesamtdauer von 35 Minuten.

2.3 Renn-Informationen

Abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Pferde (8, 10 oder 12 Pferde) und der Renndistanz (3 verschiedene Distanzen pro Strecke) hat das Einzelrennen eine Gesamtdauer von ca. 3 bis 5 Minuten und ist unterteilt in die Zeiträume "Rennbeginn" (15 Sekunden), "Pferdbeschreibung" (6 Sekunden pro Pferd), "Einsatzstopp" (10 Sekunden), "Rennen" (70 bis 160 Sekunden, abhängig von der Renndistanz) und "Rennende" (10 Sekunden).

Zu Beginn und am Ende des Renntages gibt es auch einen 'Renntag Beginn'/'Renntag Ende' (jeweils 30 Sekunden).

2.4 Wetten

Wetten auf ein VHC-Rennen sind bis zu 10 Sekunden vor dem Start möglich. Die Wettmärkte für zukünftige Rennen der aktuellen Renntage (Rennkanal 1 und Rennkanal 2) bleiben offen. Wenn ein zukünftiges Rennen aus dem 'Rennkalender' ausgewählt wird, scrollt die Quoten-Tabelle unten automatisch zur entsprechenden Position. Die folgenden rennbezogenen Wettarten sind möglich:

Wettarten	Beschreibung
Siegwette	Das gewettete Pferd gewinnt das Rennen
Platzwette	Das gewettete Pferd wird Erster, Zweiter oder Dritter im Rennen
PLATZ 1 UND 2 (Zweierwette / Dreierwette)	Bei der Zweierwette werden 2 Pferde ausgewählt, die in korrekter Reihenfolge als Erster und Zweiter einlaufen müssen. Bei der Zwillingswette werden ebenfalls 2 Pferde ausgewählt die als Erster und Zweiter einlaufen müssen, wobei die Reihenfolge hier egal ist. Deshalb ist Ihr Gesamteinsatz der doppelte des Original-Einsatzes. Sobald die gewetteten Pferde unter den ersten 2 einlaufen haben Sie gewonnen. Ihre Wette. Das Angebot ist auf die 20 wahrscheinlichsten Kombinationen begrenzt.
TOP3 (Dreierwette / Drillingswette)	Bei der Dreierwette werden 3 Pferde ausgewählt, die als Erster, Zweiter und Dritter einlaufen müssen - und zwar in korrekter Reihenfolge. Bei der Drillingswette werden drei Pferde gewettet, die unter den ersten drei Pferden einlaufen müssen, wobei die Reihenfolge hier auch egal ist. Deshalb beträgt der Wetteinsatz das 6fache des Original-Einsatzes. Sobald Ihre Pferde unter den ersten drei einlaufen haben Sie gewonnen. Das Angebot ist auf die 20 wahrscheinlichsten Kombinationen begrenzt.



2.5 Verschiedenes

Alle Rennen werden als Live-Videostreams über einen integrierten Media-Player in Ihrem Browser übertragen. Sie können frei zwischen den beiden unabhängigen Rennkanälen wechseln oder alternativ nur Ihrem Lieblingskanal folgen. Die Rennsimulationen werden durch eine Kombination aus künstlicher Intelligenz und unabhängigen Zufallszahlengeneratoren erstellt. Die Leistungsparameter der VHC-Pferde basieren auf den realen Leistungsparametern der Pferde (z.B. in Bezug auf Beschleunigung, Geschwindigkeit und Ausdauer, fortlaufende Rennstatistik, etc.).