

Lotto informiert: Länderspiel-Spielabsage hat Auswirkungen auf die Sportwetten ODDSET und TOTO

Koblenz. Einen Tag nach dem tragischen Freitod von Nationaltorwart Robert Enke sagte der Deutsche Fußball-Bund (DFB) das geplante Freundschaftsländerspiel in Köln gegen Chile ab. Dies hat auch Auswirkungen auf die Sportwetten-Angebote ODDSET und TOTO von Lotto Rheinland-Pfalz.

Die Spielnummern 68 und 69 „Deutschland – Chile“ sind in der Kombi-Wette gesperrt. Gleiches gilt für die Top-Wette 14 „Deutschland – Chile“. In der ODDSET Kombi- und Topwette werden bereits gespielte Voraussagen für dieses Freundschaftsspiel mit 1,00 ausgewertet. Generell kann ein Spiel bzw. Ereignis des ODDSET Wettangebots aus mehreren Gründen im Rahmen der Gewinnermittlung abgesagt werden. Dies bedeutet, dass sämtliche Quoten der einzelnen Voraussagen auf 1,00 gesetzt werden. Eine Absage kann unter anderem aus folgenden Gründen vorliegen:

Abbruch (Kombi- und TOP-Wette):

Das Ereignis wird vor dem Ende der regulären Spielzeit abgebrochen.

Verlegung (Kombi- und TOP-Wette):

Das Ereignis fällt am ursprünglich angesetzten Termin aus und wird auf einen neuen Termin verlegt, der außerhalb des aktuellen gültigen Spielplans liegt.

Absage (Kombi- und TOP-Wette):

Das Ereignis fällt am ursprünglich angesetzten Termin aus und wird auch nicht mehr nachgeholt.

TOTO-Ersatzwertung

Da bei der 13er-Wette und der Auswahlwette alle Spiele für die Wertung erforderlich sind, benötigt man daher hier eine Ersatzwertung. Das ist ein ausgelostes Ergebnis, da sonst die komplette Wettrunde ungültig wäre. Deswegen greift die Ersatzwertung für die abgesagten Länderspiel Deutschland – Chile und Bulgarien – Bolivien. Basis für die Auslosung ist die Tendenz für jedes einzelne Fußballspiel, die im Sportwetten-Ausschuss des deutschen Lotto-Blocks im Vorfeld abgegeben wird und für jeden Tipper auf dem Spielplan abgebildet ist. Nach einem ausgeklügelten und unmanipulierbaren System wird dann eine Stunde vor Annahmeschluss eine Entscheidung für das Spiel ausgelost.