

SWISS  DERBY

# WETTGUIDE

22. und 23. Juni 2014 ✦ Allmend Frauenfeld





[www.swissderby.ch](http://www.swissderby.ch)

# WETTGUIDE

## 1. WETTINFORMATION

Im Rennprogramm finden Sie zu allen Rennen detaillierte Angaben über die einzelnen Pferde, die Jockeys sowie ihre Gewinnchancen. Folgende Zeichen und Abkürzungen werden hierbei verwendet:

	Pferd (Scheuklappen / Seitenblender)	Reiter	Formkurve
<b>Galopp</b>	Alter, Farbe, Geschlecht (Abstammung) Besitzer - Trainer	Gewicht Startboxe	GAG Statistik (Nur Schweiz)
1 	<b>Fury (Skl)</b> 10j br W (Blitz - Jolly Jumper) Stall Newton - Jim Newton	<b>Jim Newton-4</b> 61/62.5 3	<b>2c rlc [11] 3j 1 4 <u>aghi</u></b> 82.0 CH: 30 St. 3 Siege 14 Pl.

	Pferd (Eisen)	Fahrer	Formkurve
<b>Trab</b>	Alter, Farbe, Geschlecht (Abstammung) Besitzer - Trainer	Distanz Startreihe	Gewinn total / Rekord Statistik (Nur Schweiz)
1 	<b>Black Beauty* (DP)</b> 8j br H (Mr. Ed - Esperanza) Stall Dreamer - Vicky Solis	Am. <b>Vicky Solis</b> 2525 Reihe 1	<b>1 5 0m [11] 9 0 3 1 <u>dG</u></b> 227'538 CHF / 1:12,3 CH: 64 St. 21 Siege 37 Pl.

### Farbe

Der Jockey trägt im Rennen die Farbe des Pferdebesitzers, damit alle Reiter eindeutig zu erkennen und voneinander zu unterscheiden sind.

### Pferd

Der Name des Pferdes sowie dessen Charakteristik steht über dem Namen des Besitzers und des Trainers.

- \* nach dem Namen = Inländer (Pferd aus Schweizer Zucht)
- (H) nach dem Namen = Halbblüter
- Skl = Scheuklappen, S.B. = Seitenblender
- DA = vorne ohne Eisen, DP = hinten ohne Eisen, D4 = ohne Eisen
- Farbe: br = braun, dbr = dunkelbraun, F = Fuchs, sw = schwarz, Sch = Schimmel
- Geschlecht: H = Hengst, W = Wallach, St = Stute



# WETTGUIDE

---

## Reiter / Fahrer

Der Name des Jockeys / des Fahrers steht über dem Gewicht des Reiters und der Startbox resp. der Distanz des Rennens und der Startreihe.

- Am. = Amateur (alle anderen sind Profis)
- Minus-Zahl hinter dem Namen des Reiters = Reitererlaubnis (nur Galopp)
- Zweite Zahl rechts des Schrägstrichs beim Gewicht (61/62.5) = Mehrgewicht des Reiters

## Formkurve

Die letzten Starts, Siege und Platzierungen des Pferdes sind in der Formkurve zusammengefasst.

- Zahl (1, 2, 3 etc.) = Rang (jüngstes Resultat links)
- Falls nicht im Ziel: agh = angehalten, agb = ausgebrochen, rtl = reiterlos, gef = gefallen, dis = disqualifiziert
- Bei Trab zusätzlich: uG = unreine Gangart, dG = disqualifiziert (zu viel Galopp)
- Der Buchstabe hinter dem Rang/Ergebnis = Disziplin
- Galopp: ohne Buchstabe = Flach, h = Hürden, j = Jagd, c = Cross, s = Skijöring
- Trab: ohne Buchstabe = Sulky-Rennen, m = monté/beritten
- Zahl in eckigen Klammern [11] = Trenn-Zeichen zwischen zwei Saisons
- GAG = Handicap-Marke (nur in Flachrennen)
- Rekord = schnellste Kilometer-Zeit (nur Trab)
- Unterstrichen: Resultate, die im Ausland erzielt wurden



## 2. WETTARTEN

### Siegwette

*Sie spielen 1 Pferd*



Sieg

Sie wetten, dass „Ihr“ Pferd als Sieger durchs Ziel läuft. Wenn das geschieht, haben Sie gewonnen.

### Platzwette

*Sie spielen 1 Pferd*



Platz

Sie wetten, dass „Ihr“ Pferd unter den ersten drei Pferden durchs Ziel läuft. Wenn das geschieht, haben Sie gewonnen. Bei vier bis sieben Startern muss das Pferd unter den ersten zwei Pferden einlaufen.

### Zweierwette Sieg

*Sie spielen 2 Pferde*



Zweier Sieg

Sie wetten, dass „Ihre“ Pferde unter den ersten zwei Pferden durchs Ziel laufen. Dabei spielt die Reihenfolge des Einlaufs keine Rolle, ausser in Rennen mit vier bis sieben Pferden; da wird die «richtige» Reihenfolge verlangt.



## Zweierwette Platz

*Sie spielen 2 Pferde*



Zweier Platz

Sie wetten, dass „Ihre“ Pferde unter den ersten drei Pferden durchs Ziel laufen. Für die Gewinnauszahlung gibt es drei verschiedene Quoten: Für 1. + 2. Platz, 1. + 3. Platz und 2. + 3. Platz, jeweils in beliebiger Reihenfolge. Diese Wettart gibt es bei Rennen mit acht oder mehr Pferden.

## Dreierwette

*Sie spielen 3 Pferde*



Dreier

Sie wetten, dass „Ihre“ Pferde unter den ersten drei Pferden durchs Ziel laufen. Wenn das in der richtigen Reihenfolge geschieht, haben Sie gewonnen. Wird keine Dreierwette in der richtigen Reihenfolge gespielt, gewinnen Sie mit den zwei Erstplatzierten (1. + 2. + x.); wird auch diese nicht getroffen, gewinnen Sie mit dem Erstplatzierten (1. + x. + x.). Die Dreierwette ist ab sechs im Programm aufgeführten Pferden möglich.



## WETTGUIDE

---

### Tipps

- Verdoppeln Sie Ihren Einsatz und spielen **Sieg und Platz auf dasselbe Pferd**. Siegt das Pferd, gewinnen Sie sowohl die Siegquote als auch die Platzquote.
- **Setzen Sie auf mehrere Pferde** (Zweierwette drei oder mehr, Dreierwette vier oder mehr) und mischen Sie dabei auch den einen oder anderen Aussenseiter dazu.
- Bei der Dreierwette (und Zweierwette Sieg in Rennen mit vier bis sieben Pferden) wird die richtige Reihenfolge verlangt. Spielen Sie z. B. die Pferde 4-11-2, dann müssen sie auch in dieser Reihenfolge einlaufen. **Tätigen Sie die Wette «kombiniert»**, dann spielen Sie alle sechs Varianten: 4-11-2, 4-2-11, 11-2-4, etc. und haben die Gewähr, nicht nur auf die richtigen Pferde gesetzt zu haben, sondern auch in der richtigen Reihenfolge.

### Weitere Spielmöglichkeiten

Kombinieren Sie Ihre Favoriten mit einer Auswahl der anderen Starter (Basispferd(e) mit reduziertem Feld) oder mit allen anderen Startern des Rennens (mit ganzem Feld).



## 3. WETTEINSATZ

Alle Wetten haben einen Basispreis (Grundeinsatz) von CHF 2.-.

Beispiel: Zweierwette bei einem Grundeinsatz von CHF 2.-

Anzahl Pferde	Kombination		Basispferd und ganzes Feld		Basispferd und reduziertes Feld
	Zweier Sieg/Platz	Zweiersieg*	Zweier Sieg/Platz	Zweiersieg*	Zweier Sieg/Platz
2	2.-	4.-			4.-
3	6.-	12.-			6.-
4	12.-	24.-		12.-	8.-
5	20.-	40.-		16.-	10.-
6	30.-	60.-		20.-	12.-
7	42.-	84.-		24.-	14.-
8	56.-		14.-		16.-
9	72.-		16.-		18.-
10	90.-		18.-		20.-
11	110.-		20.-		22.-
12	132.-		22.-		24.-
13	156.-		24.-		26.-
14	182.-		26.-		28.-
15	210.-		28.-		30.-

\* = Vollkombination

Beispiel: Dreierwette bei einem Grundeinsatz von CHF 2.-

Anzahl Pferde	Kombination	Basispferd und ganzes Feld*		Basispferd und reduziertes Feld*		
		Einsatz	1-x-x total	1-2-x total	1-x-x reduziert	1-2-x reduziert
3		12.-			12.-	6.-
4		48.-			24.-	8.-
5		120.-	24.-	6.-	40.-	10.-
6		240.-	40.-	8.-	60.-	12.-
7		420.-	60.-	10.-	84.-	14.-
8		672.-	84.-	12.-	112.-	16.-
9		1008.-	112.-	14.-	144.-	18.-
10		1440.-	144.-	16.-	etc.	20.-
11		etc.	180.-	18.-		22.-
12			220.-	20.-		24.-
13			264.-	22.-		26.-
14			312.-	24.-		28.-
15			364.-	26.-		30.-

\* = in richtiger Reihenfolge



### 4. WISSENSWERTES RUND UMS WETTEN

- **Wetten Sie frühzeitig:** Warten Sie nicht bis zum letzten Moment, um Ihre Wette zu tätigen. Denn zehn Minuten vor dem Rennen beginnt der Ansturm auf die Wettschalter. Beim Startzeichen wird die Wettannahme gestoppt.
- **Anzahl Pferde im Rennen:** Bei kleinen Feldern können einzelne Wettarten nicht gespielt werden. Mindestzahl Pferde im Rennen gemäss Programm: Siegwette: 2, Platzwette: 4, Zweierwette Sieg: 4, Zweierwette Platz: 8, Dreierwette: 6.
- **Nichtstarter:** Die Anzahl startende Pferde richtet sich nach der Publikation im Rennprogramm. Nichtstarter haben keinen Einfluss auf die Durchführung der Zweierwetten Sieg und Platz sowie der Dreierwette.
- **Anzahl Quoten bei der Platzwette:** Bei Rennen mit acht oder mehr Pferden gemäss Programm gibt es drei Platzquoten, auch wenn weniger als acht Pferde am Start sind. Bei Rennen mit vier bis sieben Pferden gibt es dagegen nur zwei Platzquoten.
- **Umtausch einer getätigten Wette:** Gekaufte Tickets können grundsätzlich nicht umgetauscht werden. In Ausnahmefällen (z. B. falscher Inhalt der Wette) ist dies systembedingt nur innerhalb von 5 Minuten nach Kauf möglich.
- **Gewinnauszahlung:** Im Unterschied zu Toto/Lotto wird auf Pferdewetten nicht nur 50% sondern 70% des Wettumsatzes an die Gewinner ausbezahlt. Die Mindestquote beträgt 10:1. Würde die Quote unter 1:10 liegen (Beispiel: kleines Feld, der Favorit gewinnt, ein weiterer Favorit ist Nichtstarter), werden die Einsätze zurückbezahlt. Die Auszahlung ist bis 30 Minuten nach Quotenbekanntgabe für das letzte Rennen möglich.
- **Rückzahlungen:** Wetten auf Nichtstarter werden nach den Rennen nach Bekanntgabe des endgültigen Einlaufes zurückbezahlt, ausser bei den Zweierwetten, da gibt es dafür eine Quote «1-R», sofern ein Nichtstarter mit einem platzierten Pferd gespielt wurde.
- **«Totes Rennen»:** Wenn zwei Pferde auf einer Linie ins Ziel kommen und auch mit dem Zielfoto kein Unterscheid auszumachen ist, werden beide gleich klassiert (ex aequo).

