



Die Mathematik der Wettquoten

VON BJÖRN & SÖREN CHRISTENSEN

Während der Fußball-WM waren die Tipprunden ja wieder fester Bestandteil der Fan-Kultur. Dabei haben vermutlich viele auf einen der zahlreichen Anbieter von Tipprunden im Internet gesetzt, bei denen Wettquoten stets eine wichtige Rolle spielen. Haben Sie sich dabei vielleicht auch gefragt, wie sich die Wettquoten eigentlich berechnen? Was bedeutet es, wenn für ein Spiel eine Quote von 1,30 bei Sieg von Mannschaft A angegeben wird?

Zunächst einmal bedeutet eine Quote von 1,30, dass man bei der Richtigkeit des Tipps das 1,3-Fache des Betrags ausgezahlt bekommt, den man eingesetzt hat. Hat man also 100 Euro gewettet und liegt richtig, erhält man 130 Euro ausgezahlt und hat somit 30 Euro Gewinn gemacht. Lag man falsch, ist der Einsatz weg. Die Quoten für alle möglichen Ausgänge einer Partie (Sieg für Mannschaft A, Unentschieden und Sieg für Mannschaft B) basieren dabei im Wesentlichen auf den Wahrscheinlichkeiten für die jeweiligen Ausgänge. Wenn also die Wahrscheinlichkeiten zum Beispiel als 80 Prozent Gewinn für Mannschaft A, 15 Prozent Unentschieden und 5 Prozent Gewinn für Mannschaft B angenommen werden, berechnen sich die jeweiligen Quoten als $1/0,8 = 1,25$ für Sieg Mannschaft A, $1/0,15 = 6,67$ für Unentschieden und $1/0,05 = 20$ für Sieg Mannschaft B. Da die Buchmacher der Wettanbieter aber natürlich auch noch berücksichtigen müssen, dass Sie selber einen Gewinn einstreichen wollen, werden diese Quoten mit Abschlägen belegt, also beispielsweise mit 0,9 multipliziert. Bei diesem Faktor kalkuliert der Buchmacher also 10 Prozent Gewinn für den Wettanbieter ein.

Die Wahrscheinlichkeiten für die einzelnen Spielausgänge berechnen die Wettanbieter zumeist über komplizierte statistische Algorithmen, die auf den Spielausgängen der einzelnen Teams in der Vergangenheit basieren. Manchmal werden diese

Wahrscheinlichkeiten auch durch Experteneinschätzungen ergänzt. Zusätzlich hat der Wettanbieter auch die Möglichkeit, die Quoten derart zu verändern, dass er das Tippen für die Spieler scheinbar reizvoll macht.

Wenn also Mannschaft A mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit gewinnen wird, die Quote also sehr nahe bei 1 liegt, dann kann er bei Sieg von Mannschaft B die Quote stark hochsetzen. Im Falle des sehr unwahrscheinlichen Siegs von Mannschaft B muss er dann zwar hohe Auszahlungen vornehmen, er hat darüber aber für Zocker einen zusätzlichen Anreiz geschaffen, mitzuwetten. Aber egal wie die Wettquoten sind, die größte Spannung sollte sich auf dem Platz abspielen. ♦

