

3 ANHANG 3 ZUM JOUEZSPORT- REGLEMENT – TEILNAHME MIT SYSTEMEN

4. Ausgabe – Juni 2020

Allgemeine Bestimmungen

ARTIKEL 1

Neben den einschlägigen Bestimmungen des JOUEZSPORT-Reglements (nachstehend : das Reglement) gehorcht die Teilnahme mit Systemen an JOUEZSPORT nachstehenden Regeln :

- Zulässig sind allein die angebotenen Systeme auf den Papier-Spielscheinen, die in den Verkaufsstellen der Loterie Romande für die Spieler zur Verfügung stehen (nachstehend : die Papier-Spielscheine), auf den Spielscheinen der Applikation Loro (nachstehend : E-Spielscheine) sowie auf den Internet-Spielscheinen, die über die Internet-Spielplattform der Loterie Romande verfügbar sind (nachstehend : die Internet-Spielscheine).
- Alle angebotenen Systeme sind Vollkombinationssysteme. Ein Vollkombinationssystem ist ein System, das alle Kombiniert-Wetten (Art. 5.5 des Reglements) – und nicht nur einen Teil davon – umfasst, die aus der Auswahl einer höheren Anzahl Voraussagen gebildet werden können, als die im gewählten System enthaltene Kombiniert-Wette umfasst.
- Auf den Papier-Spielscheinen kann ein System gemäss Artikel 27 des Reglements multipliziert werden. Auf den E-Spielscheinen und den Internet-Spielscheinen hingegen kann ein System nicht multipliziert werden.

Erklärung der Systeme

ARTIKEL 2 ALLGEMEINES

JOUEZSPORT ermöglicht es den Teilnehmern, über eine Teilnahme mit System(en) Einsätze auf Kombiniert-Einheitswetten zu zeichnen (Art. 5.5 des Reglements). Eine Kombiniert-Wette setzt sich aus mehreren Voraussagen zusammen; alle Voraussagen der Kombiniert-Wette müssen richtig sein, damit der Spieler Anspruch auf einen Gewinn hat (Art. 12.6 des Reglements).

Die Systeme setzen sich aus mehreren Kombiniert-Wetten zusammen und ermöglichen es den Spielern, in einer einzigen Selektion alle Kombiniert-Wetten zu spielen, die aus der Auswahl einer höheren Anzahl Voraussagen gebildet werden können, als die im gewählten System enthaltene Kombiniert-Wette umfasst.

Möchte ein Teilnehmer zum Beispiel Kombiniert-Wetten zeichnen, die sich aus 4 Voraussagen zusammensetzen, aber Voraussagen auf 6 Wetten machen, so ermöglicht es ihm das System 4/6, alle Kombinationen von 4 Voraussagen zu generieren, die aus seinen 6 Voraussagen gebildet werden können. Mathematisch kann man mit 6 Voraussagen 15 Kombinationen von 4 verschiedenen Voraussagen bilden. Der Teilnehmer hat Anspruch auf einen Gewinn, wenn mindestens 4 Voraussagen richtig sind (mit anderen Worten, wenn zwei der vom Teilnehmer für sein System 4/6 gewählten Voraussagen falsch sind, gibt das System 4/6 trotzdem Anspruch auf einen Gewinn).

Die Tabelle 1 sowie die Rückseite der Papier-Spielscheine präsentieren die im Rahmen von JOUEZSPORT angebotenen Systeme sowie die bei jedem einzelnen System generierte Anzahl Kombiniert-Wetten.

Die Tabelle 2 gibt für jedes System an, ob eine oder mehrere Kombiniert-Wette(n) gewinnberechtigt ist/sind, und gegebenenfalls, wie viele in Abhängigkeit von der Anzahl unrichtiger Voraussage(n).

Der für ein System zu bezahlende Gesamteinsatz entspricht dem Einheitseinsatz, multipliziert mit der Anzahl Kombiniert-Wetten dieses Systems.

Die Tabelle 3 enthält Beispiele von Gesamteinsätzen, die je nach dem vom Teilnehmer gewählten Einheitseinsatz für ein System zu bezahlen sind.

Die Tabelle 4 unten gibt den maximalen Einheitseinsatz (Art. 9.3 des Reglements) pro System an.

Der Gesamtgewinnbetrag des gewählten Systems hängt von der Anzahl richtiger Voraussage(n) sowie von der jeder richtigen Voraussage zugewiesenen Quote ab. Ein Beispiel findet man in der Tabelle 5.

ARTIKEL 3 TABELLE DER SYSTEME UND DER ANZAHL KOMBINIERT-WETTEN PRO SYSTEM

Das System wird in der Form « PrCombi/PrMu » bezeichnet, wobei PrCombi für die Anzahl der im System enthaltenen Voraussagen der Kombiniert-Wette (das heisst die Mindestanzahl richtiger Voraussagen, die für einen Gewinnanspruch zu erzielen sind) und PrMu (Anzahl Voraussagen des Systems) für die Anzahl Wetten steht, auf die der Teilnehmer eine Voraussage machen möchte.

PrCombi : Anzahl Voraussagen pro Kombiniert-Wette	6	6/7 7 KW	Die Bezeichnung des Systems (fett) sowie die Anzahl der vom System generierten Kombiniert-Wetten (KW) findet man an der Schnittstelle der Anzahl Voraussagen des Systems und der Anzahl Voraussagen jeder Kombiniert-Wette des Systems			
	5	5/7 21 KW	5/6 6 KW			
	4	4/7 35 KW	4/6 15 KW	4/5 5 KW		
	3	3/7 35 KW	3/6 20 KW	3/5 10 KW	3/4 4 KW	
	2	2/7 21 KW	2/6 15 KW	2/5 10 KW	2/4 6 KW	2/3 3 KW
			7	6	5	4
		PrMu : Anzahl Voraussagen des Systems				

Tabelle 1 Verfügbare Systemwetten

Die Formel für die Anzahl Kombiniert-Einheitswetten eines Systems hängt von der Anzahl der im System enthaltenen Voraussagen der Kombiniert-Wette (PrCombi) und von der Anzahl Voraussagen des Systems (PrMu) ab ; diese Formel lautet :

$$C_{PrMu}^{PrCombi} = \frac{PrMu!}{(PrMu - PrCombi)! \times PrCombi!}$$

= Kombiniert-Einheitswetten

Wählt der Spieler beispielsweise das System 3/7 :

$$C_7^3 = \frac{7!}{(7 - 3)! \times 3!} = 35 \text{ Kombiniert-Einheitswetten}$$

$$= \frac{7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1}{(4 \times 3 \times 2 \times 1) \times 3 \times 2 \times 1}$$

$$= \frac{5040}{144} = 35 \text{ Kombiniert - Einheitswetten}$$

ARTIKEL 4 TABELLE DER IN EINEM SYSTEM ENTHALTENEN GEWINNBERECHTIGTEN KOMBINIERT-WETTEN IN ABHÄNGIGKEIT VON DER ANZAHL FALSCHER VORAUSSAGE(N) DES SYSTEMS

Unabhängig vom gewählten System hat der Teilnehmer Anspruch auf einen Gewinn, wenn nur eine seiner Voraussagen falsch ist. Je nach dem gewählten System hat der Spieler jedoch selbst dann Anspruch auf einen Gewinn, wenn die Anzahl unrichtiger Voraussagen höher ist.

In der nachfolgenden Tabelle ist für jedes System je nach Anzahl falscher Voraussage(n) des Systems angegeben, ob alle Kombiniert-Wetten des Systems verlierend sind oder ob gewisse und gegebenenfalls wie viele von ihnen gewinnberechtigt sind.

Anzahl falscher Voraussage(n) des Systems

Gewähltes System

	Alle richtigen Voraussagen	1 Falsche Voraussage	2 Falsche Voraussagen	3 Falsche Voraussagen	4 Falsche Voraussagen	5 Falsche Voraussagen	6 und mehr falsche Voraussagen
2/3	3 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	-	-	-
2/4	6 KW gewinnb.	3 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	-	-
2/5	10 KW gewinnb.	6 KW gewinnb.	3 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	-
2/6	15 KW gewinnb.	10 KW gewinnb.	6 KW gewinnb.	3 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.
2/7	21 KW gewinnb.	15 KW gewinnb.	10 KW gewinnb.	6 KW gewinnb.	3 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.
3/4	4 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	-	-
3/5	10 KW gewinnb.	4 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	-
3/6	20 KW gewinnb.	10 KW gewinnb.	4 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.
3/7	35 KW gewinnb.	20 KW gewinnb.	10 KW gewinnb.	4 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.
4/5	5 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	-
4/6	15 KW gewinnb.	5 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.
4/7	35 KW gewinnb.	15 KW gewinnb.	5 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.
5/6	6 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.
5/7	21 KW gewinnb.	6 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.
6/7	7 KW gewinnb.	1 KW gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.	nicht gewinnb.

Tabelle 2 Anzahl gewinnberechtigter Kombiniert-Wette(n) je nach Anzahl falscher Voraussagen des Systems

ARTIKEL 5 GESAMTEINSATZBETRAG

Der Gesamteinsatzbetrag eines Systems wird folgendermassen berechnet :

$$\text{Einheitseinsatz} \times \text{Anzahl Kombiniert} - \text{Wetten des Systems} \\ = \text{Gesamteinsatz des Systems}$$

Die nachstehende Tabelle 3 enthält Beispiele von Gesamteinsatzbeträgen, die je nach Wahl des Systems und Wahl des Einheitseinsatzes zu bezahlen sind. Den Gesamteinsatz findet man an der Schnittstelle des Einheitseinsatzes und des gewählten Systems.

Beispiele von Einheitseinsätzen

	2.-	3.-	5.-	10.-	20.-	50.-	90.-
2/3	6.-	9.-	15.-	30.-	60.-	150.-	270.-
2/4	12.-	18.-	30.-	60.-	120.-	300.-	540.-
2/5	20.-	30.-	50.-	100.-	200.-	500.-	900.-
2/6	30.-	45.-	75.-	150.-	300.-	750.-	1350.-
2/7	42.-	63.-	105.-	210.-	420.-	1050.-	1890.-
3/4	8.-	12.-	20.-	40.-	80.-	200.-	360.-
3/5	20.-	30.-	50.-	100.-	200.-	500.-	900.-
3/6	40.-	60.-	100.-	200.-	400.-	1000.-	1800.-
3/7	70.-	105.-	175.-	350.-	700.-	1750.-	3150.-
4/5	10.-	15.-	25.-	50.-	100.-	250.-	450.-
4/6	30.-	45.-	75.-	150.-	300.-	750.-	1350.-
4/7	70.-	105.-	175.-	350.-	700.-	1750.-	3150.-
5/6	12.-	18.-	30.-	60.-	120.-	300.-	540.-
5/7	42.-	63.-	105.-	210.-	420.-	1050.-	1890.-
6/7	14.-	21.-	35.-	70.-	140.-	350.-	630.-

Tabelle 3 Gesamteinsatz des Systems für 7 Beispiele von Einheitseinsätzen

ARTIKEL 6 MAXIMALER EINSATZBETRAG PRO SYSTEM

Gemäss Artikel 10.1 des Reglements beträgt der Höchstbetrag einer Spieltransaktion CHF 7'500.-.

In der nachstehenden Tabelle 4 ist der maximale Einheitseinsatz jeder im fraglichen System enthaltenen Kombiniert-Wette aufgelistet. Diese maximalen Einheitseinsätze sind nur auf die E-Spielscheine und die Internet-Spielscheine anwendbar, da die JOUEZSPORT-Papier-Spielscheine die Auswahl solcher Einheitseinsätze nicht erlauben.

		Maximaler Einheitseinsatz
Gewähltes System	2/3	500.-
	2/4	500.-
	2/5	500.-
	2/6	500.-
	2/7	357.-
	3/4	500.-
	3/5	500.-
	3/6	375.-
	3/7	214.-
	4/5	500.-
	4/6	500.-
	4/7	214.-
	5/6	500.-
	5/7	357.-
	6/7	500.-

Tabelle 4 Höchsteinsatz pro Systemwette

ARTIKEL 7 BERECHNUNGSBEISPIEL GESAMTGEWINNBETRAGES EINES SYSTEMS

DES

Die nachstehende Tabelle 5 enthält ein Berechnungsbeispiel des Gesamtgewinnbetrages eines auf Wetten 1X2 gezeichneten Systems 2/4 mit einem Einheitseinsatz von CHF 3.-. In diesem Beispiel werden folgende Voraussagen gewählt (die jeder ausgewählten Voraussage zugewiesene Quote ist in Klammern angegeben) :

Spiel A : Voraussage 1 (Quote 1.45)

Spiel B : Voraussage 2 (Quote 1.18)

Spiel C : Voraussage X (Quote 3.66)

Spiel D : Voraussage X (Quote 1.24)

	Spiele und Voraussagen				Gesamtquote	Möglicher Gewinn pro KW	Gewinnberechtigte Voraussage(n)												
	A	B	C	D			0 oder nur eine	A+B	A+C	A+D	B+C	B+D	C+D	A+B+C	A+B+D	A+C+D	B+C+D		A+B+C+D
1. KW	1	2			1.71	5.15	0	5.15	0	0	0	0	0	5.15	5.15	0	0	5.15	Gewinn der KW/je gewinnberechtigten Voraussagen
2. KW	1		X		5.31	15.95	0	0	15.95	0	0	0	0	15.95	0	15.95	0	15.95	
3. KW	1			X	1.80	5.40	0	0	0	5.40	0	0	0	0	5.40	5.40	0	5.40	
4. KW		2	X		4.32	12.95	0	0	0	0	12.95	0	0	12.95	0	0	12.95	12.95	
5. KW		2		X	1.46	4.40	0	0	0	0	0	4.40	0	0	4.40	0	4.40	4.40	
6. KW			X	X	4.54	13.60	0	0	0	0	0	0	13.60	0	13.60	13.60	13.60	13.60	
Gesamtgewinnbetrag des Systems je nach gewinnberechtigten Voraussagen :							CHF 0	CHF 5.15	CHF 15.95	CHF 5.40	CHF 12.95	CHF 4.40	CHF 13.60	CHF 34.05	CHF 28.55	CHF 34.95	CHF 30.95	CHF 57.45	

Tabelle 5 Berechnungsbeispiel des Gesamtgewinnbetrages eines Systems 2/4

Die Gesamtquote einer Kombiniert-Wette (KW) ist das Produkt der Quoten der Voraussagen der Kombiniert-Wette.

Der mögliche Gewinn einer Kombiniert-Wette ist das Produkt der Gesamtquote dieser Wette und des Einheitseinsatzes.

Lausanne, Juni 2020

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE