

4 ANHANG 4 ZUM JOUEZSPORT- REGLEMENT – DIE PAPIER- SPIELSCHEINE

4. Ausgabe – Juni 2020

Der vorliegende Anhang beschreibt die verschiedenen Schritte der von den Teilnehmern auf den JOUEZSPORT -Papier-Spielscheinen. Er ergänzt das JOUEZSPORT-Reglement (nachstehend « Reglement »).

ARTIKEL 1 ALLGEMEINES

Der JOUEZSPORT-Spielschein ermöglicht es, eine oder mehrere Single-Einheitswette(n), eine einzige Kombiniert-Einheitswette oder ein einziges System abzuschliessen. Die Spielselektionen auf dem JOUEZSPORT-Spielschein werden in fünf Schritten vorgenommen :

- Der 1. Schritt ist die Wahl der Wettart ;
- Der 2. Schritt ist die Wahl des Sportereignisses (Spiels), auf dem jede Wette beruht ;
- Der 3. Schritt ist die Wahl der Wette(n) aus den im Wettangebot an der Verkaufsstelle angebotenen Wetten ;
- Der 4. Schritt ist die Wahl der Voraussage, die jeder ausgewählten Wette entspricht ;
- Der 5. Schritt ist die Wahl des Einheitseinsatzes und der Anzahl Male, die er gezeichnet wird.

Der JOUEZSPORT-Spielschein weist zehn Spielfelder auf, die es dem Teilnehmer ermöglichen, eine bis zehn Voraussagen, die je mit einem Sportereignis und einer Wette verbunden sind, gemäss den nachstehenden Artikeln 2.2 (Single-Wette(n)), 2.3 (Kombiniert-Wette) und 2.4 (System) einzutragen.

ARTIKEL 2 WAHL DER WETTART

2.1 Mit einem JOUEZSPORT-Spielschein kann der Teilnehmer eine der zwei Arten von Einheitswetten (Single oder Kombiniert) oder ein System auswählen.

2.2 Wählt der Teilnehmer das Kästchen SINGLE, leistet er seinen Einheitseinsatz auf die oder auf jede der auf dem Spielschein ausgewählte(n) Single-Einheitswette(n) (Art. 5.3 des Reglements). Er füllt für jede der Single-Einheitswetten, die er abschliessen möchte, ein Spielfeld aus. Jedes Spielfeld mit seiner Bezeichnung eines Sportereignisses und einer sich darauf beziehenden Wette und Voraussage entspricht einer Single-Einheitswette.

2.3 Wählt der Teilnehmer das Kästchen COMBI, leistet er seinen Einheitseinsatz auf die auf dem Spielschein ausgewählte Kombiniert-Einheitswette (Art. 5.4 des Reglements). Je nach der Anzahl Voraussage(n) in der Kombiniert-Einheitswette, die er abschliessen möchte, füllt er 2 bis 10 Spielfelder aus. Auf jedem Spielfeld bezeichnet er ein Sportereignis und eine sich darauf beziehende Wette und Voraussage; die Gesamtheit der auf diesen Spielfeldern eingetragenen Voraussagen bildet eine Kombiniert-Einheitswette.

2.4 Wählt der Teilnehmer ein SYSTEM, so leistet er seinen Einheitseinsatz auf jede der Kombiniert-Einheitswetten des ausgewählten Systems (Art. 5.5 des Reglements) (vgl. Anhang 3 des Reglements über die Systeme). Der Teilnehmer füllt die Anzahl Spielfelder aus, die der Anzahl Voraussagen des gewählten Systems entsprechen (diese Anzahl entspricht der Anzahl Voraussagen des Systems, das heisst zum Beispiel 4 Spielfelder, wenn die ausgewählten Systeme 2/4 oder 3/4 sind). In jedem Spielfeld bezeichnet er ein Sportereignis und eine sich darauf beziehende Wette und Voraussage ; alle in diese Spielfelder eingetragenen Voraussagen werden untereinander kombiniert, um alle möglichen Kombiniert-Einheitswetten des gewählten Systems zu bilden.

ARTIKEL 3 WAHL DES SPORTEREIGNISSES/SPIELS

3.1 Bei diesem Schritt wird die Referenznummer des Sportereignisses eingetragen, auf dem die in jedem Spielfeld ausgewählte Wette beruht. Die Referenznummer eines Sportereignisses ist in dem zum Zeitpunkt der Registrierung der Spielselektionen des Teilnehmers laufenden Wettangebot (oder Wettprogramm) angegeben. Pro Spalte kann nur ein Kästchen angekreuzt werden. Beispiel : Wenn der Teilnehmer das Spiel mit der Nummer 226 im Wettangebot wählt, muss er auf seinem Papier-Spielschein das Kästchen « 200 », das Kästchen « 20 » und das Kästchen « 6 » ankreuzen.

3.2 Wählt der Teilnehmer auf dem JOUEZSPORT-Spielschein das Kästchen SINGLE (Art. 2.2 oben), kreuzt er auf dem Spielfeld jeder ausgewählten Single-Einheitswette die Referenznummer des Sportereignisses an, auf dem die in diesem Spielfeld ausgewählte Wette beruht. Wählt der Teilnehmer das Kästchen COMBI (Art. 2.3 oben), kreuzt er auf dem Spielfeld jeder ausgewählten Voraussage die Referenznummer des Sportereignisses an, auf dem die Wette beruht, zu der diese Voraussage gehört. Wählt der Teilnehmer das Kästchen SYSTEM (Art. 2.4 oben), kreuzt er auf dem Spielfeld jeder ausgewählten Voraussage die Referenznummer des Sportereignisses an, auf dem die Wette beruht, zu der diese Voraussage gehört.

ARTIKEL 4 WAHL DER WETTE

4.1 Für jedes ausgewählte Sportereignis kreuzt der Teilnehmer im entsprechenden Spielfeld die Wette an, auf die er eine Voraussage machen möchte.

4.2 Je nach dem laufenden Wettangebot hat der Teilnehmer die Wahl zwischen dem Kästchen TR, dem Kästchen MT, dem Kästchen HC oder dem Kästchen +/-.

4.3 Kreuzt der Teilnehmer keine Wette an, wird vom Terminal standardmässig das Kästchen TR ausgewählt.

4.4 Kreuzt der Teilnehmer das Kästchen TR an, wählt er folgende Wette :

- « 1X2 » (Art. 1 von Anhang 1), bestehend aus der Voraussage des Ausgangs eines Spiels am Ende der regulären Spielzeit (Art. 45 von Anhang 1), wenn die betroffene Sportart Basketball, Fussball, Handball, Eishockey oder Rugby ist.
Diese Wette wird im Wettangebot an Verkaufsstellen mit TR oder 1X2 TR abgekürzt.
- « Head to Head » (Ausgang einer Periode eines Sportereignisses) (Art. 7 von Anhang 1), bestehend aus der Voraussage des Ausgangs eines Spiels (Art. 41 von Anhang 1), wenn die betroffene Sportart Tennis oder Volleyball ist.
Diese Wette wird im Wettangebot an Verkaufsstellen mit FF oder FF MATCH abgekürzt.

4.5 Kreuzt der Teilnehmer das Kästchen MT an, wählt er eine Wette 1X2 (Art. 1 von Anhang 1), bestehend aus der Voraussage des Ausgangs der 1. Halbzeit eines Spiels (Art. 47.1 von Anhang 1). Diese Wette wird im Wettangebot an Verkaufsstellen mit MT oder 1X2 MT abgekürzt.

4.6 Kreuzt der Teilnehmer das Kästchen HC an, wählt er folgende Wette :

- « 1X2 Handicap » (Ausgang einer Periode eines Sportereignisses) (Art. 3 von Anhang 1), bestehend aus der Voraussage des Ausgangs eines Spiels am Ende der regulären Spielzeit (Art. 43 von Anhang 1) unter Berücksichtigung des angegebenen Handicaps, wenn die betroffene Sportart Basketball, Fussball, Eishockey oder Rugby ist.
- « Head to Head Handicap » (Ausgang einer Periode eines Sportereignisses) (Art. 11 von Anhang 1), bestehend aus der Voraussage des Ausgangs eines Spiels am Ende der regulären

Spielzeit (Art. 43 von Anhang 1) unter Berücksichtigung des angegebenen Handicaps, wenn die betroffene Sportart Handball ist.

Wenn die Tore oder Punkte Vorsprung dem ersten Team gewährt werden, werden diese Wetten mit HC xx.0 oder HC +xx.0 oder HC xx.5 oder HC +xx.5 abgekürzt. Wenn die Tore oder Punkte Vorsprung dem zweiten Team gewährt werden, werden diese Wetten mit HC -xx.0 oder HC -xx.5 abgekürzt. « xx.0 » und « xx.5 » bezeichnen die Anzahl Tore oder Punkte Vorsprung, die dem einen oder anderen Teams gewährt werden.

4.7 Kreuzt der Teilnehmer das Kästchen +/- an, wählt er eine Wette der Wett-Unterkategorie « Über oder Unter » (Art. 16 von Anhang 1), bestehend aus der Voraussage, ob die Anzahl Tor(e) eines Fussball-, Handball- oder Eishockeyspiels oder die Anzahl Punkt(e) eines Rugby-Spiels höher oder tiefer als der angegebene Wert ist.

Diese Wetten werden im Wettangebot an Verkaufsstellen mit +/- x,5 oder +/- x,5 TR abgekürzt, x,5 für die auf eine Dezimalstelle erzielte Anzahl Tore/Punkte, welche die zwei möglichen Voraussagen eingrenzt.

ARTIKEL 5 WAHL DER VORAUSSAGE

5.1 Für jede ausgewählte Wette wählt der Teilnehmer die Voraussage seiner Wahl aus den verfügbaren Voraussagen aus (Art. 4.2 des Reglements).

5.2 Hat der Teilnehmer das Kästchen TR im Rahmen einer Wette « 1X2 » (Art. 4.4 oben) angekreuzt, hat er die Wahl zwischen den verfügbaren Voraussagen « 1 », « X » oder « 2 » (Art. 1 von Anhang 1).

5.3 Hat der Teilnehmer das Kästchen TR im Rahmen einer Head-to-Head-Wette (Art. 4.4 oben) angekreuzt, hat er die Wahl zwischen den verfügbaren Voraussagen « 1 » oder « 2 » (Art. 7 von Anhang 1).

5.4 Hat der Teilnehmer das Kästchen MT angekreuzt (Art. 4.5 oben), hat er die Wahl zwischen den verfügbaren Voraussagen « 1 », « X » oder « 2 » (Art. 1 von Anhang 1).

5.5 Hat der Teilnehmer das Kästchen HC im Rahmen einer Wette « 1X2 Handicap » (Art. 4.6 oben) angekreuzt, hat er die Wahl zwischen den verfügbaren Voraussagen « 1 », « X » oder « 2 » (Art. 3 von Anhang 1).

5.6 Hat der Teilnehmer das Kästchen HC im Rahmen einer Wette « Head to Head Handicap » (Art. 4.6 oben) angekreuzt, hat er die Wahl zwischen den verfügbaren Voraussagen « 1 » oder « 2 » (Art. 11 von Anhang 1).

5.7 Hat der Teilnehmer das Kästchen +/- angekreuzt (Art. 4.7 oben), hat er die Wahl zwischen den verfügbaren Voraussagen « + » (entspricht « Über») oder « - » (entspricht « Unter ») (Art. 16 von Anhang 1).

ARTIKEL 6 WAHL DES EINSATZES

6.1 Auf dem JOUEZSPORT-Spielschein wählt der Teilnehmer den Einheitseinsatz (Art. 9.1 und Art. 9.2 des Reglements) der ausgewählten Einheitswette(n), einschliesslich derjenigen der Systeme, indem er eines oder mehrere der Kästchen 2.-, 3.-, 5.-, 10.-, 20.- oder 50.- ankreuzt.

6.2 Kreuzt der Teilnehmer mehrere Kästchen an, entspricht der Einheitseinsatz der Summe der ausgewählten Beträge.

6.3 Der maximal mögliche Einheitseinsatz pro Einheitswette beträgt CHF 90.- auf dem JOUEZSPORT-Spielschein.

6.4 Der Einheitseinsatz einer Single-Wette (Art. 2.2 oben), derjenige einer Kombiniert-Einheitswette (Art. 2.3 oben) und der Gesamteinsatz (Art. 5 von Anhang 3) eines Systems (Art. 2.4 oben) können durch Ankreuzen von einem oder mehreren der Kästchen 2x,

3x, 4x oder 10x miteinander multipliziert werden. Kreuzt der Teilnehmer eines oder mehrere dieser Kästchen an, wird der Einheitseinsatz beziehungsweise der Gesamteinsatz mit der Summe der ausgewählten Faktoren multipliziert.

6.5 Es gibt so viele Single- oder Kombiniert-Einheitswetten beziehungsweise Systeme, wie die der Summe der ausgewählten Faktoren entsprechende Zahl.

6.6 Der Gesamtbetrag der Spieltransaktion (Art. 10 des Reglements) eines JOUEZSPORT-Spielscheins, auf dem das Kästchen SINGLE angekreuzt ist (Art. 2.2 oben), entspricht dem ausgewählten Einheitseinsatz (Art. 6.1 bis 6.3 oben), multipliziert mit der Anzahl ausgewählter Single-Einheitswette(n), eventuell multipliziert mit der Summe der ausgewählten Faktoren (Art. 6.4 oben).

6.7 Der Gesamtbetrag der Spieltransaktion (Art. 10 des Reglements) eines JOUEZSPORT-Spielscheins, auf dem das Kästchen COMBI angekreuzt ist (Art. 2.3 oben), entspricht dem ausgewählten Einheitseinsatz (Art. 6.1 bis 6.3 oben), multipliziert mit der Summe der ausgewählten Faktoren (Art. 6.4 oben).

6.8 Der Gesamtbetrag der Spieltransaktion (Art. 10 des Reglements) eines JOUEZSPORT-Spielscheins, auf dem ein SYSTEM angekreuzt ist (Art. 2.4 oben), entspricht dem ausgewählten Einheitseinsatz (Art. 6.1 bis 6.3 oben), multipliziert mit der Anzahl ausgewählter Kombiniert-Einheitswette(n), die das gewählte System aufweist (Art. 5.5 des Reglements und Anhang 3), eventuell multipliziert mit der Summe der ausgewählten Faktoren (Art. 6.4 oben).

Lausanne, Juni 2020

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE