



ARTIKEL 1 ZWECK

1.1 Das Reglement über das virtuelle Vorausziehungslos HOP ! der Loterie Romande dient dazu, dieses Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2 Im Übrigen gelten das Allgemeine Reglement für virtuelle Vorausziehungslose sowie das Allgemeine Reglement der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande.

ARTIKEL 2 ART DES SPIELS

2.1 Das virtuelle Los HOP ! der Loterie Romande ist ein Lotteriespiel des Typs Rubbellos, an welchem sich das Publikum auf der Internet-Spielplattform der Loterie Romande beteiligt.

2.2 Dabei handelt es sich um ein Glücksspiel, bei dem weder die Adresse des Spielers noch seine Entscheidungen oder die grafische Animation einen Einfluss auf den Spielausgang haben.

ARTIKEL 3 GESTALTUNG DER LOSE

3.1 Die virtuellen Lose HOP ! umfassen zwei Spielbildschirme, wobei der erste der Wurfzone (Art. 3.2) und der zweite der Annahmezone (Art. 3.3) entspricht.

3.2 In der Wurfzone befinden sich ein PINGUIN-Avatar sowie ein Eiswürfel-Katapult ; der Zähler « TIRS RESTANTS » (verbleibende Würfe) gibt an, wie viele Eiswürfel geschleudert werden können ; unter « VOS GAINS » (Ihre Gewinne) ist der Trefferplan durch sieben verschiedene Fruchtsäfte dargestellt, die je mit einem Zähler für drei Eiswürfel verbunden sind und einem potenziellen Gewinn entsprechen.



3.3 Die Annahmezone ist durch eine Insel dargestellt, auf der sich sieben Ziele befinden, die den sieben Fruchtsäften auf dem Trefferplan entsprechen (Art. 3.2).

ARTIKEL 4 ZIEL UND REGELN DES SPIELS

4.1 Das Ziel des Spiels besteht darin, drei Eiswürfel in mindestens einem der sieben Fruchtsäfte in der Annahmezone zu vereinigen, indem sie einer nach dem anderen von der Wurfzone aus geschleudert werden. Ein Fruchtsaft kann nicht mehr als drei Eiswürfel enthalten.

4.2 Der durch seinen PINGUIN-Avatar dargestellte Teilnehmer verfügt anfänglich über acht Würfe. Die Anzahl der verbleibenden Würfe ist auf dem Bildschirm der Wurfzone angegeben.

4.3 Um einen Eiswürfel von der Wurfzone aus zu schleudern, klickt/drückt der Teilnehmer auf seinen PINGUIN-Avatar. Dadurch wird ein Eiswürfel in einen der sieben Fruchtsäfte der Annahmezone geschleudert.

4.4 Jedes Mal, wenn einer der Fruchtsäfte einen Eiswürfel erhält, wird ein weiterer Eiswürfel dem entsprechenden Eiswürfel-Zähler auf dem Trefferplan (Art. 3.2) hinzugefügt.

4.5 Das Spiel endet, wenn der Teilnehmer acht Eiswürfel geschleudert hat.

ARTIKEL 5 GEWINNE

5.1 Wenn einer der Fruchtsäfte drei Eiswürfel auf sich vereinigt, gewinnt der Teilnehmer den diesen Fruchtsäften entsprechenden Betrag.

5.2 Der Betrag des Gewinns oder der Gewinne lautet auf Schweizer Franken.

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



5.3 2 Gewinnmöglichkeiten pro Los.

ARTIKEL 6 LOSPREIS

Der Preis eines Loses beträgt CHF 1.-.

ARTIKEL 7 TREFFERPLAN

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt:

Auflage von 300 000 Losen zu 1.- Auflagewert: 300 000.-		
Anzahl der gewinnenden Lose	Gewinn pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
1 X	10 000.- =	10 000.-
15 X	1 000.- =	15 000.-
150 X	100.- =	15 000.-
300 X	15.- =	4 500.-
800 X	10.- =	8 000.-
900 X	6.- =	5 400.-
1 200 X	5.- =	6 000.-
2 000 X	3.- =	6 000.-
35 550 X	2.- =	71 100.-
39 000 X	1.- =	39 000.-
79 916 gewinnende Lose		180 000.-
26.64%		60.00%

ARTIKEL 8 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Das vorliegende Reglement tritt am 27. August 2019 in Kraft und gilt für alle Auflagen von virtuellen Losen des Spiels HOP !, die über die Internet-Spielplattform der Loterie Romande angeboten werden.



ARTIKEL 9 GELTENDE SPRACHE

Das vorliegende Reglement ist auf Französisch und Deutsch ausgestellt. Bei Abweichungen zwischen der französischen und der deutschen Version gelten die französischen Texte.

Lausanne, August 2019

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE