

PRINZIP EINES INSTANT-SPIELS

Jedes Instant-Spiel (virtuelles Los oder Spiel) hat eine einmalige Transaktionsnummer, die in der Spielübersicht des Spielkontos vermerkt ist und ein gespieltes Instant-Spiel kennzeichnet, sobald der Spieler den Kauf dieses Instant-Spiels bestätigt hat. Die Transaktionsnummer wird in dem von der Nationallotterie verwalteten Informatiksystem gespeichert. Ob ein bestimmtes Los aus dem Gewinnverteilungsplan einer bestimmten Transaktionsnummer zugeteilt wird, bestimmt ein Zufallsgenerator in dem Augenblick, in dem der Spieler den Kauf bestätigt und somit eine Transaktionsnummer erstellt wird. Einem Instant-Spiel kann nur dann ein bestimmtes Los zugeteilt werden, wenn die Transaktionsnummer dieses Instant-Spiels in dem von der Nationallotterie verwalteten Informatiksystem als solche gespeichert ist. Wie eine Transaktionsnummer eines Instant-Spiels in dem besagten Informatiksystem gespeichert ist (ob Gewinn oder nicht und ob ein bestimmter Gewinnbetrag gemäß Gewinnverteilungsplan zugeteilt ist), kann der Spieler nach Abschluss des Instant-Spiels in der Spielübersicht seines Spielkontos sehen.

Der Spielmechanismus (Szenario) des Instant-Spiels ist nur eine virtuelle Wiedergabe, die mit der gegebenenfalls erfolgten Zuteilung eines bestimmten Loses zu einer im Informatiksystem gespeicherten Transaktionsnummer übereinstimmt. Die Nationallotterie unternimmt alle Schritte, um die Übereinstimmung dieser virtuellen Wiedergabe mit den Daten im Informatiksystem zu gewährleisten. Ausschlaggebend für die Zuteilung oder Nichtzuteilung eines Loses sind allerdings die Daten, die mit einer Transaktionsnummer verknüpft sind, welche in dem von der Nationallotterie verwalteten Informatiksystem gespeichert sind.

SPIELREGELN DERBY RUN

Gesetzesgrundlage

- Gesetz vom 19.04.2002 zur Rationalisierung des Betriebs und der Verwaltung der Nationallotterie (Art. 3, § 1, Absatz 1, Art. 6, § 1, Punkt 1, und Art. 11, § 1, Absatz 1);
- Königlicher Erlass vom 24. November 2009 zur Festlegung der allgemeinen Teilnahmebedingungen an den öffentlichen Lotterien und Wettbewerben, organisiert von der Nationallotterie mithilfe der Werkzeuge der Informationsgesellschaft;
- Königlicher Erlass vom 10. Juli 2012 zur Festlegung der allgemeinen Teilnahmebedingungen an den öffentlichen Instantlotterien, organisiert von der Nationallotterie mithilfe der Werkzeuge der Informationsgesellschaft;
- Beschluss des Leitungsausschusses der Nationallotterie vom 14.03.2012 und 30.08.2017.

Preis pro Spielteilnahme

5 EUR

Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 1.200.000 ausgegebenen virtuellen Losen

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	1 GEWINNCHANCE VON EINS ZU
1	100.000	100.000	1.200.000
1	50.000	50.000	1.200.000
1	25.000	25.000	1.200.000
1	12.500	12.500	1.200.000
4	1.000	4.000	300.000
5	500	2.500	240.000
10	250	2.500	120.000
10	200	2.000	120.000
10	120	1.200	120.000
10	100	1.000	120.000
20	80	1.600	60.000
20	60	1.200	60.000
100	50	5.000	12.000
500	40	20.000	2.400
500	30	15.000	2.400
1.500	20	30.000	800
30.000	15	450.000	40
210.000	10	2.100.000	5,71
314.180	5	1.570.900	3,82
GESAMTSUMME 556.873		GESAMTSUMME 4.394.400	GESAMTSUMME 2,15

Für zusätzliche Bündel: siehe Art. 10 KE 10.07.2012 zur Festlegung der allgemeinen Teilnahmebedingungen an den öffentlichen Instantlotterien, organisiert von der Nationallotterie mithilfe der Werkzeuge der Informationsgesellschaft. Der in

Art. 10, Absatz 1, Punkt 3 definierte Prozentsatz ist auf 25 % festgelegt (Beschluss des Leitungsausschusses der Nationallotterie vom 14.03.2012).

Spielmechanismus

Das virtuelle Los enthält zwei aufeinanderfolgende Spielbereiche, nämlich den „Einsatz-Spielbereich“ und den „Renn-Spielbereich“.

Der Spieler muss zuerst im „Einsatz-Spielbereich“ fünf Turnierschleifen, auf denen jeweils ein anderer Gewinnbetrag erwähnt ist (beliebig gewählt aus den Gewinnbeträgen des Gewinnverteilungsplan), auf fünf verschiedene Pferde seiner Wahl setzen. Er hat die Wahl aus acht Pferden in unterschiedlichen Farben und mit unterschiedlichen Nummern von 1 bis 8. Er kann auch „Quick Pick“ wählen, wodurch die Turnierschleifen automatisch auf fünf willkürliche Pferde gesetzt werden. Im „Einsatz-Spielbereich“ wird dem Spieler kein Gewinnbetrag zugeteilt. Informationen zu jedem Pferd erhält der Spieler, wenn er den betreffenden Knopf „Information“ aktiviert. Diese Information ist fiktiv und hat keinen Einfluss auf das Spielergebnis.

Nachdem der Spieler das Setzen der fünf Turnierschleifen bestätigt hat, erscheint der „Renn-Spielbereich“, in dem die acht Pferde am Start der Rennbahn stehen. Neben oder unter der Rennbahn befindet sich eine Übersicht der Pferde und derjenigen, auf die der Spieler eine Turnierschleife gesetzt hat. Der Spieler kann den „GO“-Knopf neun- bis zwölfmal aktivieren, wodurch sich jeweils drei bis fünf Pferde vorwärtsbewegen. Ein Pferd bewegt sich ein Feld vorwärts, wenn ein Pfeil bei der Nummer des betreffenden Pferdes erscheint, zwei Felder, wenn zwei Pfeile bei der Nummer des betreffenden Pferdes erscheinen, und drei Felder, wenn drei Pfeile bei der Nummer des betreffenden Pferdes erscheinen.

Es ist möglich, dass nach dem Aktivieren des „GO“-Knopfes ein Multiplikator „2 x“ bei der Nummer des Pferdes erscheint, wodurch sich der Gewinnbetrag des betreffenden Pferdes verdoppelt. In diesem Fall bewegt sich das betreffende Pferd nicht vorwärts. Der Multiplikator „2 x“ kann ein-, zwei- oder dreimal bei der Nummer desselben Pferdes erscheinen, wodurch sich der Gewinnbetrag dieses Pferdes beziehungsweise verdoppelt, vervierfacht oder verachtfacht. Der Gewinnbetrag bei der Nummer des betreffenden Pferdes wird automatisch vervielfacht und geändert. Der Multiplikator an sich löst keinen Gewinn aus.

Wenn ein Pferd die Ziellinie überschritten hat (was bedeutet, dass das Pferd zehn Felder vorwärtsgezogen ist, und dass für dieses Pferd somit insgesamt zehn Pfeile erschienen sind), stoppt das Spiel.

Falls ein Pferd, auf das der Spieler eine Turnierschleife gesetzt hat, als erstes über die Ziellinie gegangen ist, dann ist das ein Hinweis dafür, dass der neben der Nummer des betreffenden Pferdes erwähnte Gewinnbetrag zugeteilt wird, vorbehaltlich der Bestätigung in der Spielübersicht des Spielkontos.

Vorbehaltlich der Bestätigung in der Spielübersicht des Spielkontos gewinnt ein virtuelles Los nur, wenn der „Renn-Spielbereich“ einen Hinweis enthält, dass ein Gewinnbetrag zugeteilt wird. Ein Kumulieren von Gewinnbeträgen ist nicht möglich.

Ein Gewinnlos verleiht lediglich Anrecht auf einen einzigen Gewinnbetrag entsprechend dem Gewinnverteilungsplan.

Falls ein Pferd, auf das der Spieler keine Turnierschleife gesetzt hat, als erstes über die Ziellinie gegangen ist, dann verliert das Los immer.

Kenntnisnahme der Spielregeln

Bevor der Spieler teilnehmen kann, muss er die Spielregeln lesen und ihnen zustimmen/zugestimmt haben. Der Spieler wird aufgefordert, den Spielregeln zuzustimmen:

- wenn es seine erste Spielteilnahme an diesem Spiel betrifft;
- wenn die Spielregeln dieses Spiels nach einer vorherigen Spielteilnahme des Spielers geändert wurden.