

ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN ELEKTRONISCHE LOTTERIEN FOOTY CUP: WIN2DAY

Gewinntabelle:

Einsatzposition	Einsatz x Faktor
Direkter Einsatz (Sektor 1–12)	12
No Goal (Sektor 0)	12
Geteilter Einsatz	6
Vertikale Reihe (Kolonne)	4
Ecke	3
Horizontale Reihe (Querreihe)	3

Spielziel:

„Footy Cup: win2day“ ist ein Spiel, in dem ein Fußball auf ein Tor geschossen wird, das in 12 Sektoren unterteilt ist. Ziel des Spiels ist es, vorherzusagen, in welchem Sektor der Fußball landen wird. Der/die Spielteilnehmer:in kann dabei folgende Einsätze platzieren:

Direkter Einsatz:

Der/die Spielteilnehmer:in platziert einen Einsatz auf einem oder mehreren Sektoren. Wenn der Fußball im mit einem Einsatz versehenen Sektor landet, kommt es zu einer Auszahlung laut Gewinntabelle.

No Goal:

Der/die Spielteilnehmer:in platziert einen Einsatz auf das Feld X (= Sektor 0) oberhalb des Tors. Landet kein Treffer in den Sektoren 1–12, weil der Fußball vom Tormann abgewehrt

wurde und kommt es somit zu einem No Goal, erfolgt eine Auszahlung gemäß Gewinntabelle.

Geteilter Einsatz:

Der/die Spielteilnehmer:in markiert zwei Sektoren, indem er/sie einen Einsatz auf der Trennlinie zwischen zwei Sektoren platziert. Wenn der Fußball in einem der markierten Sektoren landet, kommt es zu einer Auszahlung laut Gewinntabelle.

Vertikale Reihe:

Der/die Spielteilnehmer:in markiert drei Sektoren, indem er/sie einen Einsatz unterhalb des Tors auf jenes Pfeilsymbol platziert, das an die jeweilige vertikale Reihe (= Kolonne) angrenzt. Wenn der Fußball in einem der markierten Sektoren landet, kommt es zu einer Auszahlung laut Gewinntabelle.

Ecke:

Der/die Spielteilnehmer:in markiert vier Sektoren, indem er/sie einen Einsatz auf den gemeinsamen Eckpunkt von vier angrenzenden Sektoren platziert. Wenn der Fußball in einem der markierten Sektoren landet, kommt es zu einer Auszahlung laut Gewinntabelle.

Horizontale Reihe:

Der/die Spielteilnehmer:in markiert vier Sektoren, indem er/sie einen Einsatz links neben dem Tor auf jenes Pfeilsymbol platziert, das an die jeweilige horizontale Reihe (= Querreihe) angrenzt. Wenn der Fußball in einem der markierten Sektoren landet, kommt es zu einer Auszahlung laut Gewinntabelle.

Multiplikatoren:

Nach Ablauf der Einsatzphase können ein oder mehrere Sektoren von 0–12 mit zufälligen Multiplikatoren versehen werden. Befinden sich auf den jeweiligen Sektoren vom/von der Spielteilnehmer:in getätigte Einsätze, werden die ausgewiesenen Multiplikatoren auf diese angewandt und der daraus resultierende Betrag wird (anstatt der regulären Auszahlung) ausbezahlt. Der ausgewiesene Multiplikator im jeweiligen Sektor bezieht sich immer auf den „Direkten Einsatz“ (inkl. „No Goal“), bei allen anderen Einsatzpositionen wird der ausgewiesene Multiplikator anteilig auf den Einsatz angewandt. Folgende Gewinne sind möglich:

Ausgewiesener Multiplikator

	15x	20x	50x	100x
	Gewinn			
Einsatzpositionen	Einsatz x Faktor	Einsatz x Faktor	Einsatz x Faktor	Einsatz x Faktor
Direkter Einsatz	15	20	50	100
No Goal	15	20	50	100
Geteilter Einsatz	7,5	10	25	50
Vertikale Reihe	5	6,66	16,66	33,33
Ecke	3,75	5	12,5	25
Horizontale Reihe	3,75	5	12,5	25

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 95,00 %

Minimaler Gesamteinsatz: EUR 0,10

Maximaler Gesamteinsatz: EUR 40,00