

SPIELREGELN

WM-Tippspiel 2018 der Feldmusik Bennau

Teilnahmeberechtigt sind alle, die Spass an diesem Spiel haben!

Der Einsatz beträgt CHF 20.--, CHF 5.-- davon fliessen in die Vereinskasse, der Rest ausbezahlt.

Es gibt 3 Möglichkeiten, den Einsatz zu bezahlen:

1. Barbezahlung an Daniel Petrig
2. 20'er Nötli schicken an: Daniel Petrig, Neuberg 9, 8836 Bennau
3. Banküberweisung an:
Raiffeisen Einsiedeln
IBAN: CH67 8136 1000 0305 6436 9
Konto lautet auf: Feldmusik Bennau, 8836 Bennau



Bitte einen Vermerk „Tippspiel“ machen mit Angabe deines UserNamens !!

Für Mitspieler, die den Einsatz nicht bezahlen, wird der Zugang gesperrt.

Die Gewinnverteilung wird im Verlauf des Tippspieles bekannt gegeben.

Wie und wann tippe ich?

Das Spiel gliedert sich in drei Teile. Wichtig ist, dass die Zeiten der Tipps eingehalten werden!

→ zu späte Tipps geben keine Punkte!

• Teil 1: Fragen

Es gibt **20 Fragen** zur WM (1 Frage bei gleicher Punktezahl).


Der **letzte Zeitpunkt** von allen Fragen steht **auf der Tippseite** (alle Fragen können schon komplett getippt werden).

Die Lösungen gibt es während oder erst am Schluss der WM.



• Pro Frage 6 Punkte

Ein gesetzter Joker bei einer richtig beantworteten Frage ergibt mehrfache Punkte.

Joker können so gesetzt werden:

- **goldener Joker**  kann bei EINER Frage gesetzt werden (bis zu 7-facher Punktegewinn)

ODER

- **normaler Joker**   kann bei ZWEI Fragen gesetzt werden (bis zu 3-facher Punktegewinn)

Punkte beim **goldenen Joker**

Frage 1-4 / 6 / 7 / 17-20 → bei richtiger Tipp siebenfacher Punkte gewinn (max. 42 Punkte)

Frage 9-16 → pro richtige Mannschaft vierfacher Punkte gewinn (max. 2x12 Punkte)

Punkte beim **normalen Joker**

Frage 1-4 / 6 / 7 / 17-20 → pro richtiger Tipp dreifacher Punkte gewinn (max. 2x18 Punkte)

Frage 9-16 → pro richtige Mannschaft doppelter Punkte gewinn (max. 4x6 Punkte)

Bei den Fragen 5 und 8 kann kein Joker gesetzt werden.

SPIELREGELN

• Teil 2: Gruppenspiele

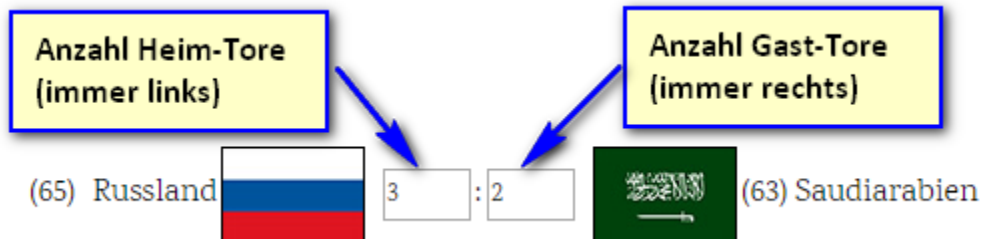
Es wird das **Endresultat** getippt (auch Unentschieden ist möglich).

5 Minuten vor dem Spiel muss das Resultat abgegeben sein (man kann Spiel um Spiel tippen – Empfehlung: alle Spiele bereits nach der Anmeldung tippen, so gehen keine Spiele vergessen).

Alle Gruppenspiele können schon getippt werden (Spiele 1-48).

- **5 Punkte bei korrektem Siegertipp**
- **2 Punkte bei korrekter Anzahl Heim-Tore**
- **2 Punkte bei korrekter Anzahl Auswärts-Tore**
- **1 Punkt bei korrekter Tordifferenz (Sieger muss richtig sein)**

Zur Erklärung Heim-Gast-Tore:



• Teil 3: Achtelfinale / Viertelfinale / Halbfinale / um Platz 3 / Finale

Es wird das **Endresultat** getippt (es gibt kein Unentschieden).

5 Minuten vor dem Spiel muss der Tipp abgegeben sein.

Wenn unentschieden nach 90 Minuten → Verlängerung (30 Min.)

Noch unentschieden nach 120 Minuten → Elfmeter schießen.

Endresultat: Spielstand nach 120 Minuten plus 1 Tor des Siegers.

- **10 Punkte bei korrektem Siegertipp**
- **4 Punkte bei korrekter Anzahl Heim-Tore**
- **4 Punkte bei korrekter Anzahl Auswärts-Tore**
- **2 Punkte bei korrekter Tordifferenz (Sieger muss richtig sein)**

Erinnerungen:

MAIL:

Falls ihr bei einem Spiel vergessen habt, den Tipp abzugeben, wird 2 Tage vor dem entsprechenden Spieltag ein Mail mit der Erinnerung versendet. Falls du dies nicht möchtest, kannst du dies in deinem Benutzerprofil angeben (Mail unterdrücken aktivieren)

SMS:

Am Spieltag wird bei vergessenem Tipp zusätzlich noch ein SMS versendet mit der entsprechenden Erinnerung. Falls du dies nicht wünschst, lösche in deinem Profil einfach die Natel-Nummer.