

Spielregeln und Fairness

Reloader.gg

Live published version · No effective date set — last revised 2026-09-27 · generated 2026-10-28 · machine translation (de)

This is a copy of the currently published document. It is not a signed record.

1. Über diese Regeln

- 1.1. Diese Spielregeln & Fairness-Regeln („diese Regeln“) erläutern, wie die Spiele auf dem Service funktionieren, wie deren Ergebnisse erzeugt werden und wie Runden abgerechnet, für ungültig erklärt und erstattet werden. Sie gelten für Reloaded Originals (einschließlich Crash), Cases, Case Battles und Pick’Ems.
- 1.2. Diese Regeln sind Bestandteil unserer Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Bei Widersprüchen zwischen diesen Regeln und den Allgemeinen Geschäftsbedingungen gehen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen vor.
- 1.3. Diese Regeln gelten auf reloaded.gg sowie auf jeder Allianz-Website, die unter reloaded.gg betrieben wird (zum Beispiel <alliance>.reloaded.gg). Dieselben Spiele laufen auf jeder Website nach denselben Regeln.
- 1.4. Diese Regeln können in anderen Sprachen angezeigt werden. Weicht eine Übersetzung von der englischen Fassung ab, gilt die englische Fassung.
- 1.5. Casinospiele, die von Drittanbietern bereitgestellt werden, sowie das Sportsbook fallen nicht unter diese Regeln. Für sie gelten deren eigene Regeln zusammen mit unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

2. Begriffsbestimmungen

- 2.1. Guthaben bezeichnet das in Ihrem Konto angezeigte £-Guthaben. Einsätze, Preise und Gewinne in den von diesen Regeln erfassten Spielen werden in £ angezeigt.
- 2.2. Einsatz bezeichnet den Betrag, den Sie in eine Runde, eine Case-Öffnung oder eine Battle-Teilnahme einbringen.
- 2.3. Runde bezeichnet einen einzelnen Spielablauf, von der Einziehung des Einsatzes bis zur Abrechnung des Ergebnisses.
- 2.4. House Edge bezeichnet den Anteil der Einsätze, den ein Spiel im Laufe der Zeit einbehält. Return to Player (RTP) ist 100 % abzüglich des House Edge.
- 2.5. Server-Seed, Client-Seed und Nonce sind die Eingabewerte, die zur Erzeugung eines Ergebnisses verwendet werden. Sie werden in Abschnitt 4 erläutert.
- 2.6. Verifier bezeichnet eine Seite auf dem Service, die die Eingabewerte einer Runde anzeigt und deren Ergebnis neu berechnet.

3. Allgemeine Regeln für jedes Spiel

Ergebnisse

- 3.1. Jedes Ergebnis wird nach der für dieses Spiel in diesen Regeln beschriebenen Methode erzeugt. Ergebnisse werden nicht durch Ihre vorherigen Ergebnisse, Ihr Guthaben oder die Höhe Ihres Einsatzes beeinflusst.
- 3.2. Bei Originals, Crash, Cases und Case Battles steht das Ergebnis bereits bei Rundenbeginn fest. Animationen zeigen lediglich ein bereits bestehendes Ergebnis. Entscheidungen, die Sie während einer Runde treffen (zum Beispiel, welches Feld aufgedeckt wird), bestimmen, was Sie aufdecken, nicht aber, wo das Ergebnis platziert wurde.

Einsätze und Abrechnung

3.3. Eine Runde beginnt erst, wenn Ihr Einsatz erfolgreich eingezogen wurde. Kann der Einsatz nicht eingezogen werden, findet die Runde nicht statt, und Ihnen wird nichts belastet.

3.4. Können wir nicht bestätigen, ob Ihr Einsatz eingezogen wurde, gilt die Runde als nicht gestartet und wird zur Überprüfung zurückgehalten. Wir erstatten oder rechnen sie nicht automatisch ab. Wir prüfen den Fall und korrigieren Ihr Guthaben bei Bedarf.

3.5. Gewinne werden nach Abrechnung der Runde Ihrem Guthaben gutgeschrieben. Eine Gutschrift kann einige Zeit in Anspruch nehmen.

Unsere Aufzeichnungen

3.6. Weicht ein auf Ihrem Bildschirm angezeigtes Ergebnis, ein Einsatz oder eine Auszahlung von unseren Serveraufzeichnungen ab, haben unsere Serveraufzeichnungen Vorrang. Wenden Sie sich an den Support, wenn Sie der Ansicht sind, dass unsere Aufzeichnungen fehlerhaft sind.

Fehlfunktionen und Fehler

3.7. Eine Fehlfunktion macht alle betroffenen Spiele und Auszahlungen ungültig. Wurde ein Ergebnis bereits vor der Fehlfunktion festgelegt und erfasst, können wir die Runde stattdessen auf Basis dieses erfassten Ergebnisses abschließen, anstatt sie für ungültig zu erklären. Wurde kein Ergebnis erfasst, wird der Einsatz erstattet. Die spielspezifischen Regelungen in den Abschnitten 5 bis 8 gehen vor.

3.8. Wir können eine Runde, eine Case-Öffnung, ein Battle oder eine Auszahlung, die durch einen offensichtlichen Fehler, einen technischen Defekt oder eine Fehlkonfiguration entstanden ist, für ungültig erklären. Erklären wir sie für ungültig, erstatten wir den Einsatz. Wurde eine entsprechende Auszahlung bereits gutgeschrieben, können wir diese Auszahlung rückgängig machen.

Spielverfügbarkeit und Limits

3.9. Wir können jedes Spiel jederzeit öffnen, pausieren, schließen oder ändern, auch für Wartungsarbeiten. Manche Spiele stehen möglicherweise nur bestimmten Konten zur Verfügung.

3.10. Jedes Spiel hat einen Mindest- und einen Höchsteinsatz. Ein Einsatz außerhalb dieser Grenzen wird abgelehnt.

3.11. Spieleinstellungen wie der House Edge, der Höchstgewinn, die Einsatzlimits und die Case-Quoten werden von uns festgelegt und können sich ändern. Eine Änderung gilt nicht für eine bereits begonnene Runde. Sie gilt für die nächste Runde.

Eingeschränkte Länder

3.12. Wenn Ihr Registrierungsland oder das Land Ihrer aktuellen Verbindung für Echtgeldspiele eingeschränkt ist, können Sie in keinem der von diesen Regeln erfassten Spiele Einsätze platzieren. Dies umfasst das Öffnen von Cases sowie das Erstellen oder Beitreten zu Case Battles. Sie können sich weiterhin anmelden, den Service durchsuchen und Auszahlungen vornehmen. Siehe unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Verantwortungsvolles Spielen

3.13. Wenn Sie ein Verlustlimit festgelegt haben und dieses erreichen, können Sie keine neuen Einsätze in diesen Spielen platzieren, bis sich der Limitzeitraum zurücksetzt. Wenn Sie sich selbst ausgeschlossen haben, können Sie Ihr Konto für die Dauer des Ausschlusses nicht nutzen. Siehe unsere Richtlinie zum verantwortungsvollen Spielen.

Bonusguthaben

3.14. Ob Bonusguthaben in einem Spiel verwendet werden kann und wie stark ein Einsatz auf eine Umsatzanforderung angerechnet wird, ist in unseren Bonusbedingungen geregelt. Zusammenfassend:

(a) Case Battles können nur mit Echtgeld-Guthaben betreten werden. Bonusguthaben kann nicht verwendet werden.

(b) Eine Case-Öffnung wird aus Ihrem Echtgeld-Guthaben bezahlt, sofern Ihr Echtgeld den vollen Preis deckt. Sofern der Service das Öffnen einer Case mit Bonusguthaben erlaubt, erhalten Sie bei einer mit Bonusguthaben bezahlten Öffnung den Wert des gewonnenen Gegenstands als Bonusguthaben, nicht den Gegenstand selbst (siehe 7.8).

(c) Weitere Regeln, einschließlich des Umsatzbeitrags für jedes Spiel, finden Sie in den Bonusbedingungen.

4. Wie Ergebnisse erzeugt werden

4.1. Die Spiele in den Abschnitten 5, 7 und 8 verwenden einen Server-Seed, einen Client-Seed und eine Nonce:

(a) Server-Seed. Ein von uns erzeugter Zufallswert. Vor seiner Verwendung zeigen wir seinen SHA-256-Hash (das „Commitment“) an. Der Hash legt den Seed fest: Wir können den Seed später nicht mehr ändern, ohne dass sich der Hash ändert.

(b) Client-Seed. Ein zweiter Wert, der mit dem Server-Seed kombiniert wird. Bei Cases können Sie ihn vor dem Öffnen ändern. Bei Case Battles wird er durch das Battle festgelegt. Bei Originals wird er durch das Spiel festgelegt.

(c) Nonce. Ein Zähler, der bei jeder mit demselben Server-Seed gespielten Runde um eins erhöht wird. Eine Nonce wird nur einmal verwendet, selbst wenn die Runde anschließend fehlschlägt, sodass ein bereits angezeigtes Ergebnis nicht erneut erzeugt werden kann.

(d) Ergebnis. Das Ergebnis wird aus HMAC-SHA256 des Server-Seeds sowie des Client-Seeds und der Nonce berechnet und anschließend nach der für das jeweilige Spiel geltenden Methode in einen Wurf, eine Karte, ein Feldlayout, einen Pfad oder einen Gegenstand umgewandelt.

4.2. Seed-Offenlegung. Ein Ergebnis kann von Ihnen erst dann neu berechnet werden, wenn der Server-Seed selbst offengelegt wurde. Der Status der Seed-Offenlegung ist für jedes Produkt unterschiedlich:

(a) Cases und Case Battles: Sie können Ihren Server-Seed durch Rotation offenlegen (Abschnitte 7 und 8). Durch die Rotation wird der alte Seed offengelegt und ein neuer festgelegter Seed erstellt. Nach der Offenlegung berechnet der Verifier jede mit diesem Seed durchgeführte Öffnung oder jeden Wurf neu.

(b) Originals (Coinflip, Dice, HiLo, Limbo, Mines, Plinko, Towers): Ergebnisse werden aus einem festgelegten Server-Seed, dem Client-Seed und einer Nonce erzeugt, und der Hash des Server-Seeds wird im Spiel angezeigt. Die Seed-Offenlegung für diese Spiele ist noch nicht verfügbar. Bis dahin können Sie das Ergebnis einer Runde nicht selbst neu berechnen. Die Rundendetailseite dieser Spiele zeigt den festgelegten Hash an und weist darauf hin, dass der Seed noch nicht offengelegt wurde.

(c) Crash: Crash verwendet keinen spieterspezifischen Seed. Es nutzt eine Hashkette (Abschnitt 6). Der Hash jeder Runde wird bei Rundenende offengelegt und kann im Crash-Verifier überprüft werden.

5. Reloader Originals

5.1. Spiele. Die Reloader Originals sind Coinflip, Dice, HiLo, Limbo, Mines, Plinko und Towers. Crash ist ebenfalls ein Original und wird in Abschnitt 6 behandelt.

5.2. Wie jedes Spiel funktioniert. Die Regeln jedes Spiels werden auf dessen Seite angezeigt. Zusammenfassend:

(a) Coinflip: Sie wählen eine Seite. Die Seite, auf der die Münze landet, wird durch den Seed festgelegt, und Ihre Wahl ist dafür kein Eingabewert.

(b) Dice: Sie wählen einen Zielwert und ob der Wurf darunter oder darüber landen muss. Der Wurf liegt zwischen 0,00 und 99,99. Die Gewinnchance und der Auszahlungsmultiplikator werden vor dem Wurf angezeigt. Zielwerte, die weniger als das 1,01-fache auszahlen würden, werden nicht angeboten.

(c) Limbo: Sie wählen einen Ziel-Multiplikator. Sie gewinnen, wenn das Ergebnis gleich oder höher als Ihr Ziel ist, und ein Gewinn zahlt Ihren Ziel-Multiplikator aus.

(d) HiLo: Sie sagen voraus, ob die nächste Karte höher oder niedriger als die aktuelle ist. Eine Karte gleichen Rangs gewinnt bei beiden Vorhersagen. Jede Karte wird aus einem vollständigen Kartenspiel gezogen, sodass jeder Rang stets möglich ist. Gewinnende Vorhersagen multiplizieren Ihr Guthaben. Sie können eine Karte überspringen, bis zu dem im Spiel angezeigten Limit. Sie können nach mindestens einer gewinnenden Vorhersage auszahlen. Eine verlorene Vorhersage beendet die Runde, und Sie verlieren den Einsatz.

(e) Mines: Sie wählen die Anzahl der Minen. Die Minen werden bei Rundenbeginn platziert. Jedes aufgedeckte sichere Feld erhöht den Multiplikator. Sie können nach mindestens einem sicheren Feld auszahlen. Das Aufdecken einer Mine beendet die Runde, und Sie verlieren den Einsatz.

(f) Plinko: Sie wählen die Anzahl der Reihen und ein Risikolevel. Der Pfad der Kugel wird durch den Seed festgelegt, und der Behälter, in dem sie landet, bestimmt den auf dem Spielfeld angezeigten Multiplikator.

(g) Towers: Sie wählen einen Schwierigkeitsgrad. Die sicheren Felder in jeder Reihe werden bei Rundenbeginn platziert. Jede geschaffte Reihe erhöht den Multiplikator. Sie können nach mindestens einer Reihe auszahlen. Die Wahl eines unsicheren Feldes beendet die Runde, und Sie verlieren den Einsatz.

5.3. House Edge. Jedes Spiel hat einen von uns festgelegten House Edge. Der Edge ist in die Multiplikatoren, Auszahlungstabellen und Gewinnchancen eingebaut, die jedes Spiel vor dem Spielen anzeigt. Der zum Zeitpunkt Ihres Einsatzes geltende Edge wird mit diesem Einsatz erfasst und gilt für diesen, auch wenn sich der Edge später ändert.

5.4. Höchstgewinn. Jedes Spiel hat einen Höchstgewinn für eine einzelne Runde. Eine Auszahlung ist nie höher als der Höchstgewinn, und jeder Betrag darüber wird nicht ausgezahlt. Die in jedem Spiel angezeigten potenziellen Gewinn- und Auszahlungsbeträge berücksichtigen bereits diese Grenze.

5.5. Ergebnisse. Ergebnisse werden wie in 4.1 und 4.2(b) beschrieben erzeugt. Die Seed-Offenlegung für diese sieben Spiele ist noch nicht verfügbar.

5.6. Unbeendete Runden (Mines, Towers, HiLo). Sofern aktiviert, wird eine Mines-, Towers- oder HiLo-Runde, die 24 Stunden lang unbeendet bleibt, automatisch geschlossen:

(a) wenn Sie mindestens einen erfolgreichen Schritt gemacht hatten (ein sicheres Feld, eine geschaffte Reihe oder eine gewinnende Vorhersage), wird die Runde zum aktuellen Multiplikator ausgezahlt, vorbehaltlich des Höchstgewinns; oder

(b) wenn Sie keinen erfolgreichen Schritt gemacht hatten, wird Ihr Einsatz erstattet.

Kann die Erstattung nicht bestätigt werden, wird die Runde gemäß 3.4 zur Überprüfung zurückgehalten.

5.7. Unterbrochene Runden. Wird eine Runde unterbrochen, nachdem Ihr Einsatz eingezogen wurde, aber bevor das Ergebnis angewendet wurde, schließen wir sie anhand des Ergebnisses ab, das bei Rundenbeginn festgelegt und erfasst wurde. Das Ergebnis wird niemals erneut erzeugt.

5.8. Spielsitzungen. Sofern Spielsitzungen aktiviert sind, kann ein Teil Ihres Guthabens beim Start des Spielens von Originals in eine Spielsitzung verschoben werden, damit Runden schneller abgerechnet werden. Der verbleibende Sitzungsbetrag wird nach einer Zeit ohne Spielaktivität, in regelmäßigen Abständen sowie vor einer Auszahlung oder einer anderen Geldtransaktion auf Ihrem Konto auf Ihr Hauptguthaben zurückgeführt.

6. Crash

6.1. Wie eine Runde funktioniert. Jede Runde hat ein Wettfenster. Wenn dieses schließt, beginnt der Multiplikator bei 1,00× und steigt an, bis die Runde abstürzt. Sie gewinnen, wenn Sie vor dem Absturz aussteigen (Cash-out). Ihre Auszahlung entspricht Ihrem Einsatz multipliziert mit dem Multiplikator, bei dem Sie ausgestiegen sind, vorbehaltlich des maximalen Gewinns. Wenn Sie bei Absturz der Runde nicht ausgestiegen sind, verlieren Sie Ihren Einsatz.

6.2. Ein Einsatz pro Runde. Sie können pro Runde einen Einsatz platzieren, und zwar nur während des Wettfensters. Ein Einsatz, der zu knapp vor Ende des Wettfensters platziert wird, kann abgelehnt werden. Wird Ihr Einsatz erst nach Schließung des Wettfensters bestätigt, nimmt der Einsatz nicht an der Runde teil und Ihr Einsatz wird zurückerstattet.

6.3. Cash-out. Sie können während der laufenden Runde manuell aussteigen (Cash-out). Ein manueller Cash-out, der uns zum oder nach dem Absturzpunkt erreicht, wird abgelehnt. Sie können außerdem einen automatischen Cash-out zwischen 1,01× und dem maximalen Multiplikator festlegen. Ein automatischer Cash-out zahlt bei dem von Ihnen gewählten Multiplikator aus, wenn die Runde diesen erreicht.

6.4. Maximaler Multiplikator und maximaler Gewinn. Crash hat einen von uns festgelegten maximalen Multiplikator. Eine Runde, die den maximalen Multiplikator erreicht, endet dort, und Einsätze, die bis dahin nicht ausgezahlt wurden, verlieren. Eine Auszahlung ist niemals höher als der maximale Gewinn. Der vor dem Cash-out angezeigte potenzielle Gewinn berücksichtigt diese Begrenzung bereits.

6.5. Hausvorteil. Crash hat einen von uns festgelegten Hausvorteil. Die Formel für den Absturzpunkt wendet den Vorteil so an, dass die erwartete Rendite für jedes Cash-out-Ziel gleich ist. Der für jede Runde verwendete Vorteil wird mit der Runde gespeichert und im Crash-Verifier angezeigt.

6.6. Hash-Kette. Crash-Ergebnisse stammen aus einer vorab erzeugten Kette von Hashes:

(a) jeder Hash in der Kette ist der SHA-256-Hash des nächsten, und die Kette wird in umgekehrter Reihenfolge verwendet, ein Hash pro Runde;

(b) der letzte Hash der Kette (der „Endhash“) und das öffentliche Salt der Kette werden bei Erstellung der Kette, vor deren erster Runde, festgelegt und ab diesem Zeitpunkt auf der Crash-Ketten-Seite (/originals/crash/chains) veröffentlicht;

(c) der Hash jeder Runde wird offengelegt, wenn die Runde abstürzt. Sein SHA-256-Hash muss dem Hash der vorherigen Runde entsprechen, oder dem Endhash bei der ersten Runde der Kette; und

(d) der Absturzpunkt wird aus HMAC-SHA256 des Rundenhashs und des Salts berechnet, unter Verwendung der im Crash-Verifier angezeigten Formel.

6.7. Crash-Verifier. Für jede Runde, deren Hash offengelegt wurde, zeigt der Crash-Verifier den Rundenhash, den vorherigen Hash (oder den Endhash), das Salt, den verwendeten Vorteil sowie den neu berechneten Absturzpunkt an und ob diese mit dem gespeicherten Ergebnis übereinstimmen. Sie können auch selbst einen Hash, ein Salt und einen Vorteil eingeben, um einen Absturzpunkt neu zu berechnen.

6.8. Neue Ketten. Wir können die aktuell verwendete Kette durch eine neue ersetzen. Runden einer früheren Kette bleiben im Verifier überprüfbar. Besteht die aktuell verwendete Kette ihre eigene Prüfung nicht, stellen wir deren Verwendung ein.

6.9. Neustarts. Startet unser Spielservers neu, während eine Runde offen oder laufend ist, ist diese Runde ungültig, und ihr Hash wird offengelegt. Bestätigte Einsätze darin werden zurückerstattet. Bereits ausgezahlte Einsätze werden ausgezahlt. Ein Einsatz, dessen Belastung nicht bestätigt werden kann, wird gemäß 3.4 zur Prüfung zurückgehalten.

7. Cases

7.1. Chancen und Werte. Jede Case-Seite listet jeden Gegenstand auf, den die Case geben kann, mit seiner Gewinnchance und seinem angerechneten Wert. Die angezeigten Chancen sind die für Ihre Öffnung verwendeten Chancen. Die verwendete Tabelle wird bei jeder Öffnung gespeichert, sodass eine spätere Änderung der Case eine vergangene Öffnung nicht verändert.

7.2. Wie eine Öffnung entschieden wird. Das Ergebnis wird aus Ihrem Server-Seed, Ihrem Client-Seed und der Nonce (4.1) berechnet. Der Wurf wird den Gegenständen der Case in Reihenfolge der Gegenstands-ID zugeordnet, unter Verwendung der jeweiligen Chance jedes Gegenstands.

7.3. Client-Seed. Sie können Ihren Client-Seed auf der Case-Seite vor dem Öffnen ändern. Er wird mit der Öffnung gespeichert und im Verifier angezeigt.

7.4. Seed-Offenlegung und der Verifier. Die Case-Seite zeigt den Hash Ihres aktuellen Server-Seeds an. Sie können Ihren Seed jederzeit rotieren. Durch die Rotation wird der alte Seed offengelegt und ein neuer verpflichteter Seed erzeugt. Der Cases-Verifier berechnet dann jede mit dem offengelegten Seed durchgeführte Öffnung Schritt für Schritt anhand der mit dieser Öffnung gespeicherten Chancentabelle neu. Bis Sie rotieren, zeigt der Verifier nur den verpflichteten Hash an.

7.5. Was Sie erhalten. Ein Gegenstand kann ein Skin, Bonusguthaben oder nichts sein:

(a) Skin: Der Skin wird Ihrem Inventar zu dem auf der Case-Seite angezeigten angerechneten Wert hinzugefügt. Der Wert wird beim Öffnen der Case festgelegt. Der Marktpreis des Skins kann später abweichen.

(b) Bonusguthaben: Der Betrag wird gemäß den Bonusbedingungen als Bonusguthaben gutgeschrieben.

(c) Nichts: Es wird kein Gegenstand oder Wert gewährt.

7.6. Ersatz bei gleichem Wert. Wo aktiviert, können Sie, wenn der gewonnene Skin derzeit nicht geliefert werden kann, einen anderen Skin mit demselben angerechneten Wert erhalten.

7.7. Rückverkauf oder Auszahlung eines Skins. Sie können einen Skin in Ihrem Inventar zum Zeitpunkt des Verkaufs in Ihrem Inventar angezeigten Rückkaufkurs gegen Echtgeld zurückverkaufen. Der Kurs wird auf den angerechneten Wert des Gegenstands angewendet. Die Auszahlung eines Skins auf Ihr Steam-Konto unterliegt unseren Kauf- und Erstattungsbedingungen.

7.8. Mit Bonusguthaben bezahlte Öffnungen. Wo der Dienst das Öffnen einer Case mit Bonusguthaben erlaubt, wird eine Öffnung entweder vollständig aus Echtgeld-Guthaben oder vollständig aus Bonusguthaben bezahlt, niemals aus beidem. Sie wird aus Echtgeld-Guthaben bezahlt, wenn Ihr Echtgeld-Guthaben den vollen Preis deckt. Eine aus Bonusguthaben bezahlte Öffnung gewährt Ihnen den angerechneten Wert des gewonnenen Gegenstands als Bonusguthaben, und es wird kein Skin Ihrem Inventar hinzugefügt.

7.9. Fehlgeschlagene und erstattete Öffnungen. Schlägt eine Öffnung fehl, nachdem der Preis belastet wurde, wird die Belastung automatisch erstattet. Wird eine Öffnung erstattet, wird jeder dadurch gewährte Gegenstand aus Ihrem Inventar entfernt. Haben Sie diesen Gegenstand bereits verkauft, können wir die Verkaufsgutschrift rückgängig machen.

8. Case Battles

8.1. Was eine Battle ist. In einer Case Battle öffnen zwei oder mehr Teilnehmer dieselbe Liste von Cases, eine Runde pro Case. Der Teilnahmepreis ist der Gesamtpreis der Cases in der Battle. Die Battle zeigt die Anzahl der Plätze, die Cases und den Gewinnmodus an, bevor Sie beitreten.

8.2. Gewinnmodi.

(a) Highest: Der Teilnehmer (oder das Team) mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt.

(b) Crazy: Der Teilnehmer (oder das Team) mit dem niedrigsten Gesamtwert gewinnt.

(c) Jackpot: Ein Teilnehmer (oder ein Team) wird zufällig ausgelost, mit einer Chance proportional zu seinem Gesamtwert.

(d) Crazy Jackpot: Ein Teilnehmer (oder ein Team) wird zufällig ausgelost, mit umso höherer Chance, je niedriger sein Gesamtwert ist.

8.3. Teams. In einer Team-Battle werden Plätze in Teams gruppiert, und der Gesamtwert jedes Teams ist die Summe der Gesamtwerte seiner Mitglieder. Jedes Mitglied des Gewinnerteams teilt sich die Gegenstände.

8.4. Gewinne. Der Gewinner erhält jeden Skin, den jeder Platz in der Battle gewonnen hat, hinzugefügt zu seinem Inventar zu dessen angerechnetem Wert. Case Battles zahlen kein Echtgeld aus. Cases mit Bonusguthaben-Preisen können nicht in Battles verwendet werden.

8.5. Unentschieden. Wenn zwei oder mehr Teilnehmer (oder Teams) im Modus Highest oder Crazy gleichauf liegen, gewinnen alle, und die Gegenstände werden unter ihnen aufgeteilt. Der wertvollste Gegenstand wird zuerst vergeben, jeder Gegenstand geht an den Gewinner mit dem niedrigeren laufenden Gesamtwert, und bei gleichem Gesamtwert an den Gewinner mit dem frühesten Platz.

8.6. Chancen. Jeder Platz in einer Runde würfelt auf derselben Chancentabelle. Diese Tabelle ist entweder die veröffentlichte Chancentabelle der Case oder, wenn wir eine Battle-RTP festlegen, eine für diese Battle bei deren Erstellung berechnete Chancentabelle. Die Battle-RTP wird, falls festgelegt, beim Erstellen einer Battle, im Battle-Raum und im Verifier angezeigt. Die verwendete Tabelle wird bei jedem Wurf gespeichert.

8.7. Haus-Plätze. Case Battles können von uns betriebene Teilnehmer („Haus-Plätze“) enthalten. Haus-Plätze werden auf der Battle-Seite und im Fairness-Verifier stets als solche gekennzeichnet. Haus-Plätze spielen nach demselben Wurfmechanismus wie jeder andere Teilnehmer: Jeder würfelt auf derselben Chancentabelle mit seinem eigenen Server-Seed, der für diese Battle erstellt und bei Abschluss der Battle offengelegt wird. Die Würfe eines Haus-Platzes ändern weder die Chancentabelle noch die Würfe eines anderen Teilnehmers. Wie bei jedem Teilnehmer zählt der Gesamtwert eines Haus-Platzes bei der Entscheidung über den Gewinner, und ein Haus-Platz kann die Battle gewinnen.

8.8. Wie Würfe entschieden werden. Der Wurf jedes Platzes wird aus dem Battle-Server-Seed dieses Teilnehmers, einem aus der Battle entnommenen Client-Seed und einer Nonce (4.1) berechnet. In den Jackpot-Modi wird die Gewinnziehung aus dem eigenen Server-Seed der Battle berechnet. Der Hash des Battle-Seeds wird vor der Battle angezeigt, und der Seed wird bei Abschluss der Battle offengelegt.

8.9. Seed-Offenlegung und der Verifier. Ihr eigener Battle-Server-Seed wird offengelegt, wenn Sie ihn rotieren. Der Case-Battles-Verifier berechnet jeden Wurf, jeden Gesamtwert und den Gewinner einer abgeschlossenen Battle neu. Er verwendet Haus-Platz-Seeds und den Battle-Seed, sobald diese offengelegt sind, sowie Ihren Seed, sobald Sie rotieren.

8.10. Nicht gefüllte Battles. Eine Battle, die sich nicht füllt, bevor ihr Timer abläuft, verfällt, und jede Teilnahme wird erstattet. Die verbleibende Zeit wird im Battle-Raum angezeigt.

8.11. Stornierung. Der Ersteller kann eine Battle stornieren, solange diese noch auf Spieler wartet. Wir können eine Battle stornieren, die wartet, voll ist oder zur Prüfung zurückgehalten wird. Wird eine Battle storniert, wird jede Teilnahme erstattet. Eine Battle wird ebenfalls storniert und erstattet, wenn eine ihrer Cases bei geplantem Start der Battle nicht mehr verfügbar ist.

8.12. Beitritt. Sobald Sie einer Battle beigetreten sind, können Sie diese nicht mehr verlassen. Ihre Teilnahme wird nur zurückerstattet, wenn die Battle verfällt oder storniert wird. Kann die Belastung für Ihre Teilnahme nicht bestätigt werden, wird Ihr Platz gemäß 3.4 zur Prüfung zurückgehalten.

9. Pick'Ems

9.1. Kostenlos spielbar. Pick'Ems ist ein kostenloses Vorhersagespiel. Für die Teilnahme oder die Abgabe von Tipps fällt keine Zahlung an, und es wird kein Einsatz erhoben.

9.2. Wer teilnehmen kann. Jede Pick'Ems-Liga wird von einer Allianz betrieben (der „Gastgeber“ der Liga; die eigenen Ligen von Reloader werden von Reloader betrieben). Um Tipps abzugeben und auf der Bestenliste einer Liga zu erscheinen, müssen Sie dieser Allianz folgen. Mitarbeiterkonten erscheinen nicht auf der öffentlichen Bestenliste und können keine Preise gewinnen.

9.3. Tipps abgeben. Sie können einen Tipp abgeben oder ändern, bis das Spiel gesperrt wird. Nach der Sperrung des Spiels können Tipps weder abgegeben noch geändert werden.

9.4. Punktevergabe. Jede Ligaseite zeigt einen Abschnitt „So funktioniert die Punktevergabe“, der aus denselben Einstellungen erstellt wird, die auch für die Punktevergabe verwendet werden. Je nach Liga gilt:

(a) ein richtiger Tipp erhält feste Punkte, oder, bei Ligen, die auf Quoten basieren, ein Vielfaches der Quote des von Ihnen gewählten Ergebnisses zum Zeitpunkt der Tippabgabe. Wenn Sie einen Tipp ändern, gilt die Quote zum Zeitpunkt der Änderung;

(b) in Ligen, die auf Quoten basieren, können Bonuspunkte für eine Serie richtiger Tipps in Folge („Streak“) sowie dafür vergeben werden, an einem Tag mit mindestens der Mindestanzahl an Spielen alle Spiele richtig zu tippen („perfekter Tag“). Spiele, die Sie nicht getippt haben, sowie annullierte Spiele unterbrechen eine Streak nicht;

(c) sofern aktiviert, können Sie vor der Sperrung des ersten Spiels der Liga einen Champion wählen und erhalten Bonuspunkte, wenn dieses Team die Veranstaltung gewinnt.

9.5. Bestenliste und Gleichstand. Spieler werden nach Punkten eingestuft. Bei Gleichstand entscheidet zunächst die Anzahl der richtigen Tipps, danach, wer seinen letzten Tipp am frühesten abgegeben hat.

9.6. Annullierte und verschobene Spiele. Der Gastgeber der Liga kann ein Spiel annullieren, zum Beispiel wenn es abgesagt wird. Ein annulliertes Spiel ist endgültig aus dem Spielgeschehen ausgeschlossen: Es bringt keine Punkte, und bereits vergebene Punkte dafür werden aus der Bestenliste entfernt. Ein annulliertes Spiel, das später doch noch ausgetragen wird, kann erneut als neues Spiel hinzugefügt werden. In Survivor-Ligen führt ein annulliertes Spiel oder ein über die Kulanzfrist der Liga hinaus verschobenes Spiel nicht zum Ausscheiden eines Spielers.

9.7. Korrigierte Ergebnisse. Wird das Ergebnis eines Spiels korrigiert, werden alle dazugehörigen Tipps anhand des korrigierten Ergebnisses neu bewertet. Punkte und Boni werden entsprechend angepasst.

9.8. Preise. Etwaige Preise werden vom Gastgeber der Liga festgelegt und auf der Ligaseite beschrieben. Preise werden dem Konto zuerkannt, und es gibt einen Preis pro Person. Wir können die Spitze einer Bestenliste auf mehrere Konten einer Person hin überprüfen, bevor Preise vergeben werden.

9.9. Lucky Draw. Einige Ligen führen eine Verlosung (Lucky Draw) durch, wobei die Anzahl der Gewinner und die Mindestanzahl an Tipps auf der Ligaseite angezeigt werden. Vor dem ersten Spiel der Liga wird ein Server-Seed erstellt und dessen Hash auf der Ligaseite angezeigt. Die veröffentlichte Methode zur Auswahl der Gewinner kombiniert diesen Server-Seed mit dem Hash eines Bitcoin-Blocks, der nach Schließung der Liga geschürft wurde, angewandt auf die Liste der berechtigten Spieler. Eine öffentliche Seite zur eigenständigen Überprüfung eines Lucky Draw steht noch nicht zur Verfügung.

10. Fragen und Beschwerden

10.1. Wenn Sie eine Frage zu einer Runde, einer Öffnung oder einer Battle haben, wenden Sie sich an den Support und geben Sie die Runden-, Wett-, Öffnungs- oder Battle-ID an. Beschwerden werden gemäß unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen bearbeitet.