

Reglement pronostiek Jupilerleague

(Laatste update: 28/07/2010)

1	Het spel	2
1.1	Doel van het spel	2
1.2	Duur van het spel	2
1.3	Bedoeling van het spel.....	2
1.4	Invullen van de pronostiek	2
1.5	Een vooruitgeschoven of uitgestelde wedstrijd	2
2	Geldbedragen.....	2
2.1	Inzet	2
2.2	Datum uitbetaling	2
2.3	Winstverdeling.....	2
3	Punten	3
3.1	Puntentelling.....	3
3.2	Laattijdige inzendingen	3
4	Contactgegevens.....	3
4.1	Vragen en opmerkingen.....	3
4.2	Het bekijken van de pronostiek	3
5	Verantwoordelijkheid	3

1 Het spel

1.1 Doel van het spel

Het doel van het spel is om als winnaar te eindigen bij het einde van de pronostiek. De winnaar is diegene met de meeste punten.

1.2 Duur van het spel

Eén spel komt overeen met de speeltijd van een halve periode van de Jupiler League. Dit komt overeen met 15 speeldagen.

1.3 Bedoeling van het spel

De bedoeling van het spel is om te raden welke ploegen er gaan winnen, verliezen of gelijkspelen. Voor elke juiste gok kan je een punt verdienen.

1.4 Invullen van de pronostiek

Het invullen van de pronostiek kan u doen op de website

<http://www.daanwillems.be/pronostiek>.

U moet wel eerst een gebruikersnaam en een wachtwoord worden toegewezen.

1.5 Een vooruitgeschoven of uitgestelde wedstrijd

Bij een vooruitgeschoven of uitgestelde wedstrijd, zal het tijdstip worden gewijzigd op de website. De speeldag blijft dezelfde. Hierdoor zal u uw gok terug kunnen aanpassen indien gewenst.

2 Geldbedragen

2.1 Inzet

De inzet bedraagt 10 Euro per persoon en per spel.

2.2 Datum uitbetaling

De uitbetaling van de winst zal steeds gebeuren nadat alle speeldagen gespeeld zijn, inclusief de vooruitgeschoven en uitgestelde wedstrijden. Een uitzondering hierop is dat als er een voldoende verschil in punten is, en de volgorde van de spelers niet meer kan wijzigen indien ze met de uitgestelde wedstrijden nog punten zouden kunnen scoren.

2.3 Winstverdeling

De verdeling gebeurt als volgt:

- Indien er 5 spelers of minder zijn:
 - o De winnaar krijgt 50% van de totale inzet.
 - o De 2^{de} krijgt 30% van de totale inzet.
 - o De 3^{de} krijgt 20% van de totale inzet.
- Indien er meer dan 5 spelers zijn:
 - o De winnaar krijgt 38% van de totale inzet.
 - o De 2^{de} krijgt 25% van de totale inzet.
 - o De 3^{de} krijgt 17% van de totale inzet.
 - o De 4^{de} krijgt 12% van de totale inzet.
 - o De 5^{de} krijgt 8% van de totale inzet.

3 Punten

3.1 Puntentelling

Voor elke juiste gok krijg je 1 punt, voor elke foute gok krijg je 0 punten. Bij een te late inzending van jouw pronostiek kan je ook geen punten meer halen. Bijvoorbeeld: er wordt vrijdag een wedstrijd gespeeld, je stuurt zaterdagmiddag je pronostiek in, dan vervalt jouw gok voor de wedstrijd van vrijdag. De andere wedstrijden die nog moeten gespeeld worden na het inzenden van de pronostiek worden wel meegeteld. Indien een ploeg verliest van een andere ploeg door een forfait om welke reden dan ook, vervallen alle gokken op deze wedstrijd. Deze zal niet meer meetellen en er kunnen dan ook geen punten (meer) mee gescoord worden.

3.2 Laattijdige inzendingen

Bij laattijdige of geen inzending kan men geen punten meer scoren op de wedstrijden die reeds aangevangen of reeds gespeeld zijn.

4 Contactgegevens

4.1 Vragen en opmerkingen

Voor vragen en opmerkingen kan je steeds mailen naar daan.willems@scarlet.be

4.2 Het bekijken van de pronostiek

Je kan steeds de pronostiek, puntentelling en andere gegevens bekijken op <http://www.daanwillems.be/pronostiek>

5 Verantwoordelijkheid

Je bent zelf verantwoordelijk voor het tijdig inzenden van de pronostiek. De organisator kan op geen enkele manier verantwoordelijk gesteld worden voor wat dan ook. Indien uw pronostiek niet tijdig binnen is, zal men niet verwittigd worden om alsnog de pronostiek in te zenden.