

*LE JEU DE LA VIE*  
**BESTLIFE**  
*DAS SPIEL DES LEBENS*

**SPIELREGELN &  
TEILNAHMEBEDINGUNGEN**  
**GEWINNSPIEL « BESTLIFE »**



**Kontakt:**

+41 27 323 11 85

**Referenzperson:**

Herr Flavien Claivaz, Direktor FER Valais und WHV

## ERLÄUTERENDE ZUSAMMENFASSUNG

Bei diesem Gewinnspiel geht es darum, sein Kapital gewinnbringend zu investieren, um es zu vermehren und möglichst viele Waren und Dienstleistungen mit Mehrwert anzusammeln. Der Spieler kann sein Einkommen durch die Teilnahme an Schulungen, die Investition in Bankdienstleistungen, Versicherungen oder Immobilien beeinflussen. Jeder der vom Spieler getätigten Käufe hat eine Gewichtung von Bronze, Silber oder Gold (in aufsteigender Reihenfolge der Wichtigkeit), die sich auf die Endpunktzahl auswirkt. Je höher diese Kategorie ist, desto mehr Einfluss hat dieser Kauf auf die Endpunktzahl.

Der Spieler hat 10 Runden Zeit, um so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Jede Runde symbolisiert einen Zeitraum von 5 Jahren, von 15 bis 65 Jahren. Am Ende jeder Runde erhält der Spieler ein Gehalt, das seinem Ausbildungsgrad entspricht, erhält Erträge aus seinen Investitionen (Bankanlagen, Mieten) und zahlt die fälligen Kosten (Steuern und Abgaben, Hypothekenzinsen, Einzahlungen in die Lebensversicherung). Ein positiver, negativer oder neutraler Zufall tritt am Ende jeder Runde zufällig auf und kann eine Veränderung in der Anzahl der gesammelten Punkte oder der vom Spieler getätigten Anschaffungen bewirken. Am Ende der 10. Runde endet das Spiel (Rückzug) und die Punkte werden endgültig gezählt.

## SPIELREGELN

### **1. Teilnahmekarte**

Jeder Spieler verfügt über eine mit einem NFC-Chip ausgestattete Karte, die er sich beim «Empfangsbüro» besorgt. Diese Karte wird für die Dauer des Spiels verliehen und muss am Ende des Spiels im «Empfangsbüro» abgegeben werden.

### **2. Anmeldung**

Der Beginn des Spiels beginnt damit, dass sich der Spieler am zentralen Terminal anmeldet. Nachdem der Spieler die Karte in diese eingeführt hat, akzeptiert er die Teilnahmebedingungen und gibt seinen Vor- und Nachnamen sowie die für den Wettbewerb relevanten Daten an:

- Name der OS und Name der Klasse, wenn er die Kategorie «Klassenwettbewerb» wählt
- Telefonnummer und Geburtsjahr, wenn er die Kategorie «Einzelwettbewerb» wählt

Dann wählt er seinen Avatar sowie ein Accessoire aus und beginnt das Spiel, indem er auf «Fertig» klickt.

### **3. Spielbeginn**

Zu Beginn des Spiels verfügt der Spieler über ein Kapital von 1500 Punkten, das auf seine Karte geladen wird. Er kann seine Punkte nach Belieben ausgeben, indem er Produkte und Dienstleistungen auf den vier zur Verfügung stehenden Mauern (Einkauf, Ausbildung, Versicherungen, Banken) kauft. Jeder Kauf, den der Spieler tätigt, hat eine Gewichtung in Bronze, Silber oder Gold (in aufsteigender Reihenfolge der Wichtigkeit), die sich auf die Endpunktzahl auswirkt. Je höher diese Kategorie ist, desto mehr Einfluss hat dieser Kauf auf die Endpunktzahl.

### **4. Abfrage verfügbarer Punkte**

Der Spieler kann seinen Punktestand jederzeit abfragen, indem er sich zum zentralen Terminal begibt. Dort werden auch die Kosten (Steuern und Abgaben, Hypotheken, Lebensversicherungen) angegeben, die am Ende der Runde abgebucht werden, sowie das **verfügbare Kapital**, das dem Anfangskapital abzüglich der Kosten entspricht, die am Ende der Runde abgebucht werden.

### **6. Abschluss der Runde**

Sobald der Spieler dies entschieden hat, begibt er sich zum zentralen Terminal und schliesst seine Runde ab. Mit dem Abschluss der Runde erhält der Spieler ein Gehalt, das seinem Ausbildungsgrad entspricht, erhält die Erträge aus seinen Investitionen (Bankanlagen, Mieten) und zahlt die fälligen Kosten (Steuern und Abgaben, Hypothekenzinsen, Einzahlungen in die Lebensversicherung). Ein positiver, negativer oder neutraler Zufall tritt zufällig am Ende jeder Runde auf und kann eine Veränderung der gesammelten Punkte oder der vom Spieler getätigten Anschaffungen bewirken. Das für die nächste Runde verfügbare Kapital wird zusammen mit einer Zusammenfassung der Aktionen des Spielers in den vorherigen Runden angezeigt und der Spieler kann die nächste Runde beginnen.

### **7. Ende des Spiels**

Das Spiel endet, wenn der Spieler bei Abschluss der Runde nicht genügend Punkte hat, um die anfallenden Kosten (Steuern und Abgaben, Hypothekenzinsen, Einzahlungen in die Lebensversicherung) zu begleichen: der Spieler hat verloren.

Das Spiel endet in jedem Fall, nachdem der Spieler 10 Runden absolviert hat. Am Ende des Spiels wird die Gesamtpunktzahl auf der Grundlage der Käufe und Aktionen berechnet, die der Spieler während des Spiels getätigt hat. Die so errechnete Gesamtpunktzahl stellt die Endpunktzahl des Teilnehmers dar, die in die Rangliste und die Ergebnisse der Wettbewerbe eingeht.

## TEILNAHMEBEDINGUNGEN

### I. Allgemein

- a) Die Fédération des Entreprises Romandes (FER-Vs), der Walliser Handelsverband (WHV), der Kaufmännischer Verband (KFMV), die Walliser Bankenvereinigung (WBV), die Walliser Kammer der Generalagenten von Versicherungen (WVVG), nachfolgend gemeinsam «Handelsplatz» genannt, haben sich darauf geeinigt, im Rahmen der Einrichtung und Organisation dieses Gewinnspiels eine einfache Gesellschaft zu gründen, und zwar gemäss den Bestimmungen der Artikel 530 ff. des Schweizerischen Obligationenrechts (OR, SR 220).
- b) Das vorliegende Gewinnspiel wird von «Handelsplatz» unter der Bezeichnung «BESTLIFE» organisiert. Das Gewinnspiel findet auf der Grundlage der folgenden Teilnahmebedingungen statt.
- c) Mit der Teilnahme am Gewinnspiel (ab Identifikation gemäss Ziffer III/c) akzeptiert jeder Teilnehmer die vorliegenden Teilnahmebedingungen.
- d) Um die Lesbarkeit dieser Teilnahmebedingungen zu erleichtern, wird nur die männliche Form verwendet. Damit ist gemeint, dass sie sich an alle Geschlechter richtet.

### II. Bedingungen für die Teilnahme

- a) Jede natürliche Person in eigenem Namen, die mindestens zwölf Jahre alt ist und ihren Wohnsitz in der Schweiz hat, ist zur Teilnahme berechtigt. Das Personal des Standes, sowie die Mitarbeiter des „Handelsplatzes“ sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
- b) Die Teilnahme ist nur im Rahmen und für die Dauer der Messe Your Challenge 2025 möglich, d. h. vom 4. bis 9. Februar 2025, und zwar während der folgenden Öffnungszeiten :

Von Dienstag bis Freitag: 8 Uhr 00 - 17 Uhr 00 ;

Samstag und Sonntag: 10 Uhr 00 – 17 Uhr 00 ;

Die Teilnahme am Gewinnspiel erfolgt über die Terminals am Stand Nr. 1314 auf der Messe Your Challenge 2025 in der Rue du Levant 91 in 1920 Martigny.

- c) Die Anzahl der gleichzeitigen Teilnehmer ist begrenzt und wird von den Mitarbeitern des «Empfangsbüros» verwaltet, um einen vernünftigen und verhältnismässigen Zugang zum Gewinnspiel zu gewährleisten. Im Falle einer Warteschlange nehmen die Schülerinnen und Schüler, die eine Ausbildung an einer Walliser Orientierungsschule absolvieren, vorrangig teil.
- d) Die zu Beginn des Spiels ausgehändigte magnetische Spielkarte muss von jedem Teilnehmer beim «Empfangsbüro» zurückgegeben werden, wenn er aufhört zu spielen (max. 1 Spiel, im Falle einer Warteschlange im Sinne von Ziffer II/c). Die Gewährung von Goodies bei Rückgabe der magnetischen Spielkarte ist ein von der «Handelsplatz» freiwillig gewährter Vorteil, so dass dieser jederzeit verweigert werden kann, insbesondere wegen ungenügender Bestände, unangemessenem Verhalten am Stand, Doppelspurigkeit oder Missbrauch.

### III. Ablauf des Gewinnspiels

- a) Der Ablauf sowie die Regeln rund um das Gewinnspiel werden bei der Abgabe der magnetischen Spielkarte über das «Empfangsbüro» bzw. über die Adresse <http://www.fer-valais.ch/bestlife> mitgeteilt und jederzeit zugänglich gemacht.
- b) Zu Beginn jedes Spiels entscheidet jeder Teilnehmer, ob er am Gewinnspiel in einer der folgenden Kategorien teilnimmt:

**Klassenwettbewerb** für Schüler, die eine Ausbildung an einer Walliser Orientierungsschule absolvieren;

**Einzelwettbewerb** offen für jeden Teilnehmer im Sinne von Ziffer II/a, in eigenem Namen und auf eigene Rechnung;

Die Punktzahl, die der Teilnehmer nach dem Spiel erreicht hat, wird ausschliesslich in der gewählten Kategorie berücksichtigt.

- c) Um am Gewinnspiel teilzunehmen, muss der Teilnehmer die erforderlichen Identifikationsfelder ausfüllen und die vorliegenden Teilnahmebedingungen akzeptieren. Die Daten werden entsprechend ihrem Zweck und in Übereinstimmung mit dem Schweizer Bundesgesetz über den Datenschutz behandelt. (DSG, RS 235.1).

### IV. Berechnungsmethoden

- a) Die nach jeder Partie erzielten Punkte werden nach den vom «Handelsplatz» entwickelten Klassifikationsmethoden ermittelt (Punkteverhältnis nach den «Spielregeln» gewährt, gemäss Ziffer III/a mitgeteilt und je nach gewählter Kategorie (Klassenwettbewerb oder Einzelwettbewerb, gemäss Ziffer III/b) berücksichtigt. Die Punktzahlen werden während der gesamten Wettbewerbsdauer gemäss Ziffer II/b gezählt und sofern diese unter Einhaltung der vorliegenden Teilnahmebedingungen erzielt wurden. Am Ende des Wettbewerbs werden die Punkte berücksichtigt, um eine endgültige Rangliste pro Kategorie zu erstellen, wie in Ziffer (IV/b) beschrieben.
- b) Die Gewinner des Gewinnspiels werden durch die Anwendung der kategoriespezifischen Berechnungsmethoden ermittelt:

Beim «**Klassenwettbewerb**» wird die Summe der Punktzahlen gebildet, die von den drei besten Spielern einer Klasse bei derselben OS erzielt wurden, die die Kategorie «Klassenwettbewerb» ausgewählt haben. Die Klasse mit der höchsten Summe gewinnt den Wettbewerb für die Kategorie «Wettbewerb pro Klasse».

Beim «**Einzelwettbewerb**» wird der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl, der die Kategorie «Einzelwettbewerbsspiel» ausgewählt hat, zum Gewinner des Gewinnspiels für die Kategorie «Einzelwettbewerb» ernannt.

Bei Gleichstand in einer Kategorie wird unter den Gewinnern mit gleicher Punktzahl nach dem Zufallsprinzip ausgelost.

## V. Gewinne

- a) Die Klasse, die die Kategorie «**Klassenwettbewerb**» gewonnen hat, gewinnt einen individuellen Reisegutschein von Buchard Reise «Ein Tag im Europa-Park - Junioren ab 12 bis 18 Jahren» im Wert von maximal CHF 105 pro Einheit\* für jeden ihrer Schüler.

Der Teilnehmer, der die Kategorie «**Einzelwettbewerb**» gewonnen hat, gewinnt vier individuelle Reisegutscheine von Buchard Reise „Ein Tag im Europa Park - Erwachsene“ im Wert von maximal CHF 112.pro Stück\*.

*\* Stand 15.01.2025, Preisänderungen bzw. nicht verfügbare Lagerbestände von Buchard sind vorbehalten, in diesem Fall kann ein gleichwertiger Preis über den «Handelsplatz» vergeben werden. Siehe Details und allgemeine Geschäftsbedingungen von Buchard auf der Website [www.buchard.ch/voyage/europapark](http://www.buchard.ch/voyage/europapark)*

- b) Der Preis ist nicht übertragbar. Eine Barauszahlung des Preises oder ein Umtausch gegen einen anderen Preis ist nicht möglich.
- c) Sämtliche Betriebskosten und zusätzlichen Kosten, die durch den Gewinn entstehen, sind von den Gewinnern zu tragen.

## VI. Annahme des Gewinns

- a) Die Gewinner werden per Telefon und/oder SMS über die von ihnen angegebenen Kontaktdaten über ihren Gewinn benachrichtigt.
- b) Der Gewinner der Kategorie «Einzelwettbewerb» muss den Gewinn **innerhalb von 15 Tagen** nach Versand der Benachrichtigung annehmen, indem er dem «Handelsplatz» seine Postadresse bzw. seinen vollständigen Namen per Telefon oder SMS mitteilt. Wird der Gewinn innerhalb dieses Zeitraums nicht angenommen, verfällt der Anspruch auf den Gewinn und der «Handelsplatz» behält sich das Recht vor, einen anderen Teilnehmer zu ermitteln und diesen entsprechend zu benachrichtigen. Ist der Gewinner der Kategorie «Einzelwettbewerb» ein Minderjähriger, der das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat, ist vor der Zusendung des Gewinns die Zustimmung der Eltern erforderlich.
- c) Die Gewinne werden dem Klassenlehrer der Klasse, die das Spiel in der Kategorie «Klassenwettbewerb» gewonnen hat, per Post oder persönlich übergeben.

Der Gewinner der Kategorie «Einzelwettbewerb» erhält den Gewinn direkt per Post oder per Überbringer an die von ihm angegebene Adresse. Ist der Gewinner minderjährig und hat das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet, wird der Gewinn an die Adresse eines seiner gesetzlichen Vertreter geschickt.

- d) Die Kosten für den Versand des Gewinns an den Teilnehmer werden nur dann von dem «Handelsplatz» übernommen, wenn sich die Versandadresse in der Schweiz befindet.
- e) Sind die vom Teilnehmer angegebenen Kontaktmöglichkeiten fehlerhaft (z.B. telefonischer Kontakt oder ungültige Postadressen), ist der «Handelsplatz» nicht verpflichtet, die korrekten Daten zu ermitteln. Nachteile, die sich aus der Angabe falscher Kontaktdaten ergeben, gehen zu Lasten des Teilnehmers.

## VII. Veröffentlichungen

- a) Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel **ermächtigt der Teilnehmer dem «Handelsplatz» sowie die Partner\* des Gewinnspiels, sein Bild im Rahmen von Fotografien für die Leistung der Promotion und Kommunikation der Veranstaltung zu reproduzieren und zu verwerten.**
- b) Der Gewinner des «Einzelwettbewerbs» stimmt ausdrücklich zu, dass **sein Name bzw. sein Bild in den sozialen Netzwerken** des «Handelsplatzes» und/oder der Partner\* des Wettbewerbs **veröffentlicht werden darf.**

**\* Partner des Gewinnspiels : Buchard Reise AG, Groupe Mutuel, Walliser Kantonalbank (WKB) und Centre valaisan de perfectionnement continu (CVPC)**

## VIII. Ablaufstörungen und Haftung

- a) Der «Handelsplatz» behält sich das Recht vor, das Spiel jederzeit ohne Mitteilung oder Begründung zu unterbrechen oder zu beenden, wobei die Interessen der Teilnehmer zu berücksichtigen sind.
- b) Der «Handelsplatz» behält sich das Recht vor, Personen von der Teilnahme auszuschliessen, die gegen diese Teilnahmebedingungen verstossen oder die sich durch unzulässige Beeinflussung oder Manipulation des Gewinnspiels einen Vorteil gegenüber den anderen Teilnehmern verschaffen oder zu verschaffen versuchen. In diesen Fällen kann der «Handelsplatz» auch nachträglich Teilnehmer vom Gewinnspiel ausschliessen, ihnen ihre Gewinne entziehen und deren Rückerstattung verlangen.
- c) Der «Handelsplatz» lehnt jede Verantwortung im Falle einer Fehlfunktion der technischen Träger, über die das Gewinnspiel zugänglich ist, ab.
- d) Der «Handelsplatz» **haftet nur für Schäden, die von ihm oder einem seiner Erfüllungsgehilfen vorsätzlich oder grob fahrlässig verursacht werden**, soweit dies gesetzlich vorgeschrieben ist.

## IX. Rechtliche Hinweise und Schlussbestimmungen

- a) Die im Rahmen dieses Gewinnspiels gesammelten Daten werden streng vertraulich behandelt, für den jeweiligen Zweck zusammengestellt und verarbeitet und anschliessend vernichtet, und zwar unter Einhaltung des Schweizerischen Bundesgesetzes über den Datenschutz (DSG, SR 235.1).
- b) Der «Handelsplatz» ist berechtigt, Subunternehmer einzusetzen.
- c) Dieses Gewinnspiel unterliegt dem Schweizer Recht. Der Gerichtsstand für alle Streitigkeiten befindet sich in Sitten (Kanton Wallis).
- d) Eine Version der vorliegenden „SPIELREGELN & TEILNAHMEBEDINGUNGEN“ ist auch in französischer Sprache verfügbar. Im Falle von Auslegungstreitigkeiten ist die französische Fassung maßgeblich.

