

معلوماء مآعلقة بالعب



العب على ماكينات القمار طبقا للمادة 33 سي من قانون لعب القمار
(واجب التوعية طبقا للمادة 7 من الاتفاق الحكومي لتعديل قانون لعب القمار لعام 2012)

يحظر على الشباب الذين لم تتجاوز أعمارهم 18 سنة التواجد في صالات القمار وكذلك اللعب على ماكينات القمار طبقا للمادة 6 من قانون حماية الشباب (JuSchG)! بالإضافة إلى ذلك، نطبق في بعض الأماكن قانون الدخول بدءًا من 21 سنة.

18+

21+

ملحة عن ماكينة القمار (ماكينة مجموعة Löwen كنموذج*):

1. شاشة المعلومات: هنا يتم عرض خطط الربح!
2. إدخال قطعة النقود المعدنية
3. سحب و دفع قطعة النقود الورقية
4. شاشة تعرض مجموعة من الألعاب
5. معلومات عن صندوق النقود وأرصدة اللعب ومقدار الرهان في الجزء السفلي من حافة الشاشة.
6. رسم توضيحي مع إشارة تحذيرية "اللعب المفرط قد يتسبب في مشاكل!" ورقم الخط الساخن (المركز الاتحادي للتوعية للصحة)
7. مفاتيح التحكم: مفتاح البدء Superstart، اختيار اللعبة، سلم المخاطر/رهان، بطاقة المخاطرة/رهان أقصى، مبلغ الرهان، بدء/توقف
8. صندوق الدفع
9. تشغيل
10. مفتاح المعلومات: هنا يمكن استدعاء قواعد اللعب



* قد تختلف مصطلحات وأسماء أجزاء ماكينة القمار من علامة تجارية إلى أخرى.

يرتكز اللعب على ماكينات القمار أو نتائجه، أي الربح أو الخسارة، على مبدأ الصدفة. وليس للاعب أي تأثير عليها. وصف ماكينة القمار يعتبر مثالاً فقط. إذا كانت لديك استفسارات بخصوص الوظائف، فيرجى الاتصال بموظفي خدمة العملاء في صالة القمار.



بدءًا من 11 نوفمبر/تشرين الثاني 2018 يسري قانون جديد على ماكينات القمار. وقد وضع المشرع هذا القانون الجديد لمواصلة تعزيز حماية اللاعب في المستقبل.

في صيغة القانون السادس المتعلق بتغيير مرسوم اللعب والذي أصبح ساري المفعول بتاريخ 11/11/2014.

1. يُقدَّر مبلغ الرهان ب 20 سنتا كحد أقصى خلال خمس ثوان ويبلغ الربح 2 يورو كحد أقصى. (رقم 2 من المادة 13 من قانون اللعب 5)
2. لا ينبغي أن تتجاوز الخسارة (المراهنات ناقص الأرباح) 60 يورو في ظرف ساعة واحدة. (رقم 4 من المادة 13 من قانون اللعب 5)
3. مبلغ الأرباح ناقص المراهنات في ظرف ساعة واحدة محدود في 400 يورو. (رقم 5 من المادة 13 من قانون اللعب 5)
4. لا يُسمح على المدى الطويل بأن يبقى في الصندوق مبلغ يزيد في المتوسط عن 20 يورو في كل ساعة (رقم 1 من الفقرة 2 من المادة 12). في الممارسة العملية يتراوح هذا المبلغ من 11 إلى 14 يورو (يتعلق ذلك بالمنتج حسب TR4.1).
5. لا يحدد قانون اللعب 5 أية نسبة للدفع. النسبة الناتجة عند ممارسة اللعب متعلقة برياضيات كل لعبة على حدة. وليس للاعب أي تأثير على نتيجة اللعبة نظرا لارتباط النتائج بالصدفة. وهذا يعني أن فرص الربح رهينة بالصدفة. وهكذا، يملك كل لاعب نفس فرص الربح والخسارة (فقرة 2.2 من المادة 12 من قانون اللعب 5).



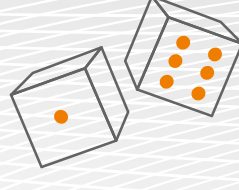
خرافات القمار الأربع الكبرى في صالات اللعب



«أذهب دوماً إلى ماكيتي، فهناك لدي حظ أكبر!»



«أنا أتقن هذه اللعبة أكثر من غيرها، لذلك أربح غالباً!»



«لقد خسرت كثيراً لمرات متتالية، لذلك ينبغي أن أربح الآن!»



«طقسي البسيط الذي أمارسه قبل اللعب يساعدني على أن أربح في أغلب الأحيان!»

هذا خطأ!

فالماكينة الخالية من الأعطال مثلها كغيرها من ماكينات هذا النوع. الماكينات ليس لديها «ذاكرة» مثلها مثل زهر الزرد أو القطع النقدية. فالصدفة هي التي تحدد الحظوظ!

هذا غير صحيح!

بعض الألعاب تتطلب مهارة أو خبرة. ولكن لا يمكن للأسف خداع الحظ بذلك. حظوظ الربح متوفرة في كل ماكينة وبنفس القدر لكل شخص.

وهذا خطأ أيضاً!

في كل رمية لزهرة الزرد تكون النتيجة محض الصدفة تماماً. فزهر الزرد لا يتمتع بذاكرة أو تعاطف. ينبغي أن تتجاهل النتائج السابقة، سواء كانت هذه النتائج جيدة أو سيئة.

غير صحيح!

ممارسة طقوس بسيطة قبل اللعب تُسلي وتُشعر بالراحة. وهي تساندنا وتساعدنا على التركيز. ولكن، ليس لها أي تأثير على اللعب.

أمور أساسية متعلقة باللعب على ماكينات القمار (ماكينة مجموعة LÖWEN كنموذج*):

- يمكن تشغيل ماكينة القمار ببطاقة أو كود التشغيل (بالنسبة للماكينات وفقاً لقانون اللعب 2). لا يُسمح لموظفي خدمة العملاء أن يمنحوا لكل زائر إلا وسيلة تشغيل واحدة.
- يجب تشغيل ماكينات القمار في ألمانيا نقداً (قطع معدنية أو أوراق مالية) بعملة اليورو. في صندوق النقود لا يمكن سحب مبلغ يفوق 10 يورو. تبقى النقود في صندوق النقود، ولا يسمح أبداً للماكينة القمار أن تسحب المبالغ الموجودة في صندوق النقود تلقائياً. يتولى الزائر شخصياً سحب مبالغ الرهان من صندوق النقود بتشغيل مفتاح مبلغ الرهان „Einsatz“ بمساعدة مفتاح „Einsatz“ يتم تحويل أرصدة اللعب حسب قيمة مبلغ الرهن إلى البنك.
- 5 سنت (تعادل في العادة 5 أرصدة لعب). أرصدة اللعب تدعى أيضاً مستويات*.
- تُخصم لكل لعبة رسوم متحركة (البكرة) أرصدة لعب من البنك حسب المستوى الذي تم اختياره (في العادة من 5 إلى 200 نقطة)؛
- تُقيد الأرباح الناتجة عن هذه الألعاب كصيد لعب وفقاً للبنك. يتم سحب أرصدة اللعب بمقدار المستوى* الذي تم اختياره بمفتاح „Superstart“ بشكل متواصل من البنك.
- يتم عرض مقدار المستوى الذي تم اختياره على يمين أسفل حافة الصورة ويحمل نفس العلامة. بالضغط على زر Collect يتم استهداف أرباح بنسب مختلفة وتحويلها إلى صندوق النقود.
- وفي نفس الوقت يتم سحب أرصدة اللعب من البنك. استراحة بعد ساعة (60 دقيقة) وبعد 120 دقيقة من اللعب بدفع أوتوماتيكي لصندوق النقود.
- توقيف الماكينة، بوضعية الصفر بعد 3 ساعات. يظهر ذلك على شاشة العرض.
- تجد المخططات الدقيقة للربح (الرموز، خطوط الربح، القيم) لألعاب خاصة دائماً في قائمة ماكينة اللعب. سيسعد موظفي خدمة العملاء أن يقدموا لك المساعدة في حالة وجود استفسارات.
- في حالة ظهور رسالة إنذارية على شاشة الآلة، فرجى الاتصال مباشرة بموظفي خدمة العملاء.

* قد تختلف مصطلحات وأسماء أجزاء ماكينة القمار من علامة تجارية إلى أخرى.

تجد معلومات إضافية حول مواضيع „اللعب الواعي“ وحماية اللاعبين والشباب واللوائح القانونية المتعلقة بألعاب القمار التجارية وكذلك المساعدة عند وجود استفسارات حول سلوكك في اللعب بلغات مختلفة على الموقع الإلكتروني www.spiel-bewusst.de.

يمكنك الاتصال بموظف خاص على الرقم الهاتفي التالي:

هاتف المساعدة * PRAEVENT/0800 أو 77238368/0800

(بالمجان من جميع الشبكات الألمانية) أو ابعث لنا برسالة إلى العنوان الإلكتروني helpline@gsp-spielerschutz.de