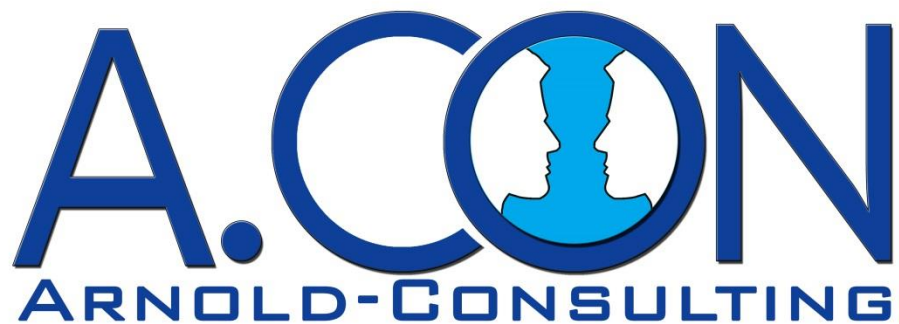




Look-Book

Markenimage Brandawareness

Verkaufsförderung Umsatzsteigerung

Public Relations Sponsoring

VORWORT

Werben Sie mit unglaublich hochwertigen Preisen in Ihrem eigenen Gewinnspiel.

Fernseh- und Rundfunkproduktionen erregen damit seit einiger Zeit ein großes öffentliches Interesse. Auch Eventmanager nutzen Gewinnspiele als Veranstaltungshöhepunkt. Jeder kann gewinnen.

Die Industrie hat Gewinnspiele ebenfalls für sich entdeckt. Ob in der Werbung die Aufmerksamkeit potentieller Kunden erregt wird oder auf Incentives Mitarbeiter durch hohe Preisgelder motiviert werden. Das prickelnde Erlebnis an einem Spiel mit großen Gewinnen aktiv teilzunehmen, ist immer wieder ansteckend.

Lassen Sie sich von unserem Gewinnspielkatalog inspirieren oder entwickeln Sie mit uns Ihre eigene Spiel-Idee. Sie bestimmen einen Gewinnbetrag Ihrer Wahl z.B.: 10.000,- €, 100.000,- € oder 1.000.000,- €.

Wir versichern die ausgelobte Summe und zahlen im Gewinnfall unkompliziert aus.

Das Gewinnspiel sollte zu Ihrem Unternehmen und in Ihr Budget passen. Wir beraten Sie gern.

Die Höhe der Versicherungssumme errechnet sich aus der Komplexität des Spiels, der Wahrscheinlichkeit eines Gewinns, der Höhe der Gewinnsumme und der Anzahl der Teilnehmer.

Im Anhang haben wir eine Reihe von Gewinnspielen aufgeführt. Bei allen Spielen können wir Ihnen auch bei der Ausstattung und Durchführung behilflich sein. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns einfach an.

+49 (0) 174 / 316 10 28

	Markenaufbau, Markenimage	Steigerung von Besucherzahlen	Absatzförderung	Gewinnspiel als Kerngeschäft	Adressgenerierung	Attraktion am POS/Messe/Event	Kundenbindung	Produkteinführung	Sponsoring	Fundraising	Mitarbeiter-Incentive	Brand Awareness / PR	Seite
Glastresor		x	x		x	x	x			x	x	x	4
Lotterie			x	x	x								4
Umschläge ziehen		x				x					x	x	4
5 Gewinnt		x				x					x	x	4
Faktor X		x				x					x	x	4
Lose ziehen		x				x					x	x	4
99 Bierflaschen		x				x					x	x	4
100.000,- € Flaschen		x				x					x	x	5
Rubbelkarte	x			x	x		x						5
Schätzspiel		x	x		x	x	x	x					5
Würfelspiel		x			x	x				x			5
Twister		x				x					x	x	5
Entenrennen		x				x				x		x	5
Kuhfladen-Bingo		x				x				x		x	6
Glücksrad		x			x	x				x			6
Der Olivenwurf		x	x		x	x	x						6
Hufeisenwerfen		x				x					x	x	6
Nummernschild-Raten		x	x		x	x	x						6
Papierflieger		x				x			x			x	6
Wetter-Wette	x		x				x	x				x	6
Geburtstagsspiel		x			x	x	x					x	7
Der Preis ist heiß		x					x					x	7
Dein Name gewinnt		x					x					x	7
Panzerknacker		x					x					x	7
Bei Anruf Geld		x					x					x	7
Geldscheinspiel		x					x					x	7
Moderatoren-Jagd		x					x					x	7
Internet	x			x	x		x					x	8
Handy	x			x	x		x					x	8
Fussball-Gewinnspiele	x	x					x		x			x	9
Basketball-Gewinnspiele	x	x					x		x			x	9
Eishockey-Gewinnspiele	x	x					x		x			x	10
Golf-Gewinnspiele	x	x					x		x			x	10
Bungee Sprung	x	x					x		x			x	10
Bonuszahlungen									x		x		11
Prediction Coverage	x	x	x			x	x					x	11
Redemption Coverage	x		x		x	x	x	x				x	11

Spalte = Zielsetzung

Zeile = Gewinnspielidee

POS EVENT PARTY

Glastresor

POS, Messe, Event, Party

Durch das Eintippen eines Codes, per Touchscreen, in das Display eines Glastresors (4-8 Stellen), hat der Teilnehmer die Chance dieses zu knacken und das ausgelobte Preisgeld zu gewinnen.

Lotterie

POS, Messe, Event, Party

Aus einer vorher bestimmten Gesamtanzahl von Zahlen (z.B. 1 - 49) muss eine vorher festgelegte Anzahl von Zahlen richtig getippt werden. Zum Beispiel 6 aus 49 oder 6 aus 36.

Umschläge ziehen

POS, Messe, Event, Party, Incentive

Die Teilnehmer ziehen Umschläge aus einer vorgegebenen Gesamtanzahl. Zieht der Teilnehmer alle Umschläge, die ein Gewinnsymbol enthalten, gewinnt er das ausgelobte Preisgeld.

5 Gewinnt

POS, Messe, Event, Party

Der Teilnehmer zieht aus 40 sog. Sicherheitsumschlägen so viele, bis er 5 Umschläge mit dem gleichem Inhalt "gesammelt" hat. Jeder Umschlag enthält ein Preisgeld, welches zu gewinnen ist. Die Verteilung der Preisgelder lautet bspw.:

5 x 50.000,-

6 x 5.000,-

9 x 500,-

20 x 50,-

Als Gewinn erhält jeder Teilnehmer das Preisgeld, welches er als erstes 5 Mal gezogen hat.

Faktor X

POS, Messe, Event, Party

Der Teilnehmer zieht aus 3 Sets verschiedener Sicherheitsumschläge jeweils einen Umschlag.

Inhalte der Sets:

1. Set: Geldsummen

2. Set: Mathematische Zeichen (Plus, Minus, Geteilt, Mal)

3. Set: Faktoren, mit denen die anfänglich gezogene Geldsumme entweder multipliziert, addiert, dividiert oder subtrahiert wird.

Die drei vom Kandidaten gezogenen und geöffneten Umschläge werden aneinandergereiht und ergeben den zu gewinnenden Geldbetrag.

Lose ziehen

POS, Messe, Event, Party, Incentive

Eine vorher bestimmte Anzahl an Teilnehmern zieht aus einer Lostrommel jeweils ein Los. Dieses ist perforiert und aufreissbar. In einem der Lose ist ein Gewinnsymbol verborgen. Zieht ein Kandidat genau dieses Los, so ist er der Gewinner des ausgelobten Preisgeldes. Gewinnsymbole: Hufeisen, Kleeblatt, Hasenpfote, Schlüssel, Firmenlogo.

99 Bierflaschen

POS, Messe, Event, Party, Incentive

In 99 dekorativ gestalteten Bierflaschen befindet sich je ein Sicherheitsumschlag. Wählen Sie nun per Zufallsverfahren 1 bzw. 2 Ihrer Gäste aus, die die Chance auf das Preisgeld erhalten dürfen. Diese dürfen einmal ziehen, um den Gewinnumschlag zu finden. Gelingt dies, gewinnt der glückliche Bierflaschenkenner z.B. 100.000,- €

100.000,- € Flaschen

POS, Messe, Event, Party, Incentive

40 Flaschen, dekorativ platziert, werden mit versiegelten Sicherheitsumschlägen bestückt. In 2 dieser Umschläge ist ein Gewinnsymbol (z. B. das Firmenlogo) enthalten. Aber in welchen Flaschen stecken diese Umschläge? Der Sieger einer Auslosung tippt nun auf die erste Flasche. Enthält sie den Umschlag mit dem Gewinnsymbol, so ist der erste Schritt Richtung Traumgewinn getan. Wenn der Teilnehmer auch noch die zweite Flasche mit dem "richtigen" Umschlag wählt, dann bricht garantiert ein großer Jubel aus. Der Glückliche hat den Hauptpreis von 100.000,- € gewonnen! Alle anderen Gäste brauchen nicht enttäuscht zu sein: insgesamt 14 Tage lang können Sie diese Promotion Ihren Gästen anbieten!

Rubbelkarte

POS, Messe, Event, Party

5 aus 25 oder 6 aus 36. Wer auf Anhieb die richtigen Symbole findet, gewinnt das ausgelobte Preisgeld oder einen Sachpreis.

Schätzspiel

POS, Messe, Event, Party, Print

Eine große Anzahl an branchenspezifischen Produkten (z.B. Kaffeebohnen, Kronenkorken, Popcorn oder Geldscheinen), werden in einem Behälter ausgestellt oder z.B. auf einem Plakat abgebildet. Die Aufgabe der Teilnehmer ist es, die genaue Anzahl der Produkte zu schätzen. Errät einer der Teilnehmer die vorab festgelegte Gewinnzahl, gewinnt er das Preisgeld.

Würfelspiel

POS, Messe, Event, Party, Casino

Die Teilnehmer erhalten einen Satz mit 4, 5 oder 6 Würfeln. Auf jedem Würfel ist jeweils eine Zahlenfläche mit einem Gewinnsymbol, z.B. dem Logo des Veranstalters, bedruckt. Die Aufgabe der Kandidaten ist es, die Würfel so zu werfen (der Teilnehmer hat eine bestimmte Anzahl an Versuchen), dass in einem Wurf alle Glückssymbole nach oben zeigen (Pasch).

Twister

POS, Event, Party

Ein Twister ist eine große aufblasbare "Geld-Wirbel-Maschine", in der ein Kandidat 30 Sekunden lang herumwirbelnde Geldscheine fangen kann. Bei den Scheinen handelt es sich um Spielgeld mit aufgedruckten Nummern, welches speziell für die Promotion produziert wird. Danach wählt der Kandidat einen seiner gefangenen Geldscheine aus. Ist die ausgewählte Nummer mit der vorher festgelegten Gewinnnummer identisch, gewinnt der Teilnehmer das ausgelobte Preisgeld.

Das Entenrennen

Outdoor Event

Jeder Teilnehmer ist Pate einer nummerierten Ente und erkennt diese anhand seiner zugeteilten Nummer. Die Enten werden alle zu Wasser gelassen und schwimmen gemeinsam eine Strecke ab. Eine bestimmte Anzahl von Enten, die als erste durch das Ziel schwimmen, wird mit der zuvor festgelegten Gewinnnummer abgeglichen. Stimmt eine der Enten-Nummern mit der Gewinnnummer überein, hat der Teilnehmer das Preisgeld gewonnen.

Kuhfladen-Bingo

Outdoor Event

Drei Kühe werden auf ein in neun Felder aufgeteiltes Spielfeld geführt. Die Teilnehmer geben Ihren Tipp ab auf welche drei Felder die ersten Kuhfladen fallen. Die Teilnehmer mit dem richtigen Tipp bekommen einen Sofortgewinn und haben außerdem die Gelegenheit, aus neun Glücksumschlägen die drei zu ziehen, die ein Gewinnsymbol enthalten. Gelingt auch dies ist der Hauptpreis in Höhe von 50.000,- € gewonnen. Dieses Spiel kann man natürlich auch in verschiedenen anderen Varianten durchführen.

Glücksrad

Event, Party, Casino

In einem Casino spielen ausgewählte Kandidaten Roulette. Nach jedem Durchgang kommen nur die Kandidaten eine Runde weiter, die auf eine der Roulette-Zahlen richtig gesetzt haben. Schafft ein Teilnehmer 3 Runden hintereinander richtig zu setzen, hat er das ausgelobte Preisgeld gewonnen.

Der Olivenwurf

Party, Event

Um das Preisgeld zu gewinnen, muss ein per Zufall ausgewählter Teilnehmer aus 6 Metern Entfernung eine Olive in ein Martini-Glas werfen. Der Teilnehmer hat gewonnen, wenn die Olive im Martiniglas liegen bleibt.

Hufeisenwerfen

Party, Event, Outdoor Event

Aus einer bestimmten Entfernung müssen die Kandidaten ein Hufeisen so werfen, dass es um einen aufgestellten Stock herum liegen bleibt.

Nummernschild-Raten

Party, Event, Messe

Auf einer Teilnahmekarte können die Besucher Ihren Tipp abgeben. Das Gewinnspiel-Nummernschild besteht beispielsweise aus den Komponenten Stadt-XX-YYYY, wobei X für einen beliebigen Buchstaben des deutschen Alphabets steht (26 Möglichkeiten, A-Z ohne Umlaute) und Y für eine beliebige Ziffer zwischen 0 und 9. Die Stadt ist bereits je nach Filiale vorgegeben.

Papierflieger

Outdoor Event, Party

Aus einer bestimmten Entfernung müssen die Kandidaten einen Papierflieger durch eine in Design und Abmessung bestimmbare Zielvorrichtung werfen.

Wetter-Wette

POS

Sollte es an einem vorher festgelegten Tag 2 cm Neuschnee schneien, erhalten alle registrierten Kunden die in einem bestimmten Promotion-Zeitraum eingekauft haben ihren Einkaufspreis zurück erstattet. Die Wetter-Wette ist natürlich je nach Jahreszeit variierbar (bspw. Sonnenstunden).

RADIO

Geburtstagsspiel

ON AIR

Der Teilnehmer gibt dem Veranstalter sein Geburtsdatum bekannt. Dieses Datum wird in einen Minicomputer eingegeben, den der Veranstalter für seine Promotion erhält. Stimmt der Geburtstag des Teilnehmers mit dem Tag, der auf dem Display erscheint, überein, gewinnt er z.B. 500,- €. Stimmen Monat und Tag überein, dann gewinnt er z.B. 5.000,- €. Bei Übereinstimmung von Tag, Monat und Jahr gewinnt der Teilnehmer den Hauptpreis.

Der Preis ist heiß

ON AIR

Ziel ist es, einen exakten Betrag, der sich in einem Jackpot befindet, zu erraten. Derjenige Teilnehmer der den bis auf den Euro-Cent genau richtigen Tipp abgibt, bekommt diesen Betrag ausgezahlt. Die Gewinnchance steigt während des Verlaufs einer Spielrunde kontinuierlich an. Der Moderator sagt nach jedem Tipp, ob der Gewinnbetrag oberhalb oder unterhalb des gerade abgegebenen Tipps liegt. Bei einer Spielrunde dürfen bis zu 15 Tipps abgegeben werden.

Dein Name gewinnt

ON AIR

Die Hörer eines Radiosenders geben einmal täglich per Telefon ihre Initialen durch. Stimmen diese mit den Initialen, die sich in einem darauf geöffneten Sicherheitsumschlag befinden überein, hat der Hörer das Preisgeld gewonnen.

Bei Anruf Geld

ON AIR

Der Teilnehmer bzw. Hörer hat zur Aufgabe eine bspw. 4-stellige Safe-Kombination, bestehend aus Ziffern von 0-9, zu erraten. Jeder Teilerfolg wird dabei mit einem Preisgeld belohnt. Stimmt der Tipp der 4. Ziffer mit der Kombination überein, gewinnt der Teilnehmer das erste und niedrigste Preisgeld. Wird ebenfalls die 3. und 2. Ziffer der Kombination richtig getippt, steigt das Preisgeld von Tipp zu Tipp. Der Hauptpreis ist gewonnen, wenn letztendlich noch die 1. Ziffer der Safe-Kombination richtig vom Hörer getippt wird.

Geldscheinspiel

ON AIR und OFF AIR

Es werden zuvor registrierte Geldscheine im Sendegebiet eines Radiosenders verteilt. Über den Promotionszeitraum hinweg gibt der Sender nach und nach die Seriennummern der Geldscheine bekannt. Hat ein Teilnehmer einen dieser Geldscheine, muss er innerhalb von einem bestimmten Zeitraum nach Bekanntgabe beim Sender anrufen, sich als Besitzer des Gewinnscheins registrieren. Die Zeiträume zwischen Verteilung der Geldscheine, der Bewerbung der Aktion und dem Start der Promotion sind durch den Versicherer vorgegeben (variiert).

Moderatoren-Jagd

OFF AIR

Ein Moderator ist mit einer Tasche bewaffnet quer durch das ganze Sendegebiet unterwegs. Die Aufgabe der Hörer besteht nun darin den Moderator zu finden. Der Sender gibt dann im Laufe des Gewinnspiels ständig versteckte Hinweise wo sich der Moderator aufhält. Hat ein Hörer den Moderator gefunden, so darf er in Form eines Umschlagspiels um ein bestimmtes Preisgeld spielen.

INTERNET

Online-Rubbelkarte

Internet

Die Teilnehmer rubbeln eine bestimmte Anzahl von Feldern auf einer Rubbelkarte frei. Befinden sich darunter ausschließlich Gewinnsymbole, hat der Kandidat das ausgelobte Preisgeld gewonnen. Einsatz von Sponsoren-Preisen möglich.

Online-Tresor

Internet

Die Besucher einer Internetseite geben per Mausklick eine Zahlenkombination in ein virtuelles Schloss eines Tresors ein und haben damit die Chance, ein ausgelobtes Preisgeld zu gewinnen, falls sie den Code knacken.

Memory

Internet

Per Mausklick müssen 15 virtuelle Karten-Paare des Online Memory's in 35 Spielzügen gefunden werden.

Lotterie

Internet, Print, Mailing

Aus einer vorher bestimmten Gesamtanzahl von Zahlen (z.B. 1 - 49) wird eine vorher festgelegte Anzahl von Zahlen richtig per Mausklick getippt. Zum Beispiel 7 aus 49 oder 6 aus 36.

Schätzspiel

Internet, Print, Mailing

Eine bestimmte Anzahl an branchenspezifischen oder sonstigen Produkten nach Wahl (z.B. Kronkorken, Christbaumkugeln, Bälle, etc.) werden bspw. abfotografiert und im Internet abgebildet. Tippt ein Teilnehmer die exakte Anzahl, so ist er der glückliche Gewinner des Hauptpreises.

HANDY

SMS-Lotto

Sportveranstaltungen, Event

Die Besucher eines Eishockeyspiels schicken 7 Ziffern von 1 bis 36 per SMS an eine bestimmte Telefonnummer. Die Reihenfolge der eingetippten Zahlen ist dabei egal. In der Pause findet auf dem Spielfeld die Ziehung der Zahlen statt. Von 36 verschlossenen Umschlägen (in denen sich die Zahlen 1 bis 36 verbergen) werden 7 ausgewählt, geöffnet und bekannt gegeben. Hat einer der Mitspieler genau diese Zahlenkombination getippt und versendet, ist er der Gewinner. Die Anzahl der Umschläge und Tipps können je nach Detailvorgaben des Kunden variieren. Einsatz von Sponsorenpreisen möglich.

FUSSBALL

Torwandschießen

In einer von Sponsoren gebrandeten Torwand befinden sich 3 unterschiedlich große Löcher. Der Durchmesser ist beliebig groß. Jedes Loch steht für einen bestimmten Geldbetrag (je kleiner das Loch, desto höher das Preisgeld). Der Kandidat hat aus einer bestimmten Entfernung, 3 Schüsse frei und gewinnt das entsprechende Preisgeld der getroffenen Öffnung in der Torwand.

Klassisches Torwandschießen

Die Torwand ist vergleichbar mit der ZDF Sportschau Torwand. Sie hat 2 Löcher, die jeweils einen Durchmesser von 55 cm haben. Ein Loch befindet sich in 19 cm Höhe in der Torwand, das andere in 161 cm Höhe. Der Kandidat stellt sich im Abstand von 7 Metern vor der Torwand auf und hat nun die Aufgabe, mit 6 Schüssen 6 Treffer zu landen - 3 in das untere und 3 in das obere Loch. Gelingen dem Teilnehmer alle Schüsse, hat er das ausgelobte Preisgeld gewonnen.

Pfosten, Latte, Pfosten

Während der Halbzeit eines Fußballspiels hat ein per Zufall ausgewählter Teilnehmer die Aufgabe, den Fußball vom Elfmeterpunkt nacheinander gegen Pfosten, Latte, Pfosten zu schießen. Insgesamt hat der Teilnehmer dafür 3 Schüsse zur Verfügung. Der Ball muss nach jedem Schuss direkt ins Spielfeld zurückspringen und dort liegen bleiben.

Querlatten-Schuss

Der Teilnehmer muss versuchen, mit einem Schuss von der Mittellinie eines Fussballfeldes aus die Querlatte zu treffen (Schussdistanz mindestens 35 Meter). Gelingt dies einem Teilnehmer ohne das der Ball vorher den Boden berührt hat ist er der glückliche Gewinner.

BASKETBALL

Around the basket

Auf einer Streetball- oder Basketball-Fläche ist ein Basketball-Korb angebracht. Es gibt 5 Abwurfpunkte im Halbkreis zum Korb. Der Teilnehmer hat die Aufgabe, den Basketball-Korb von jedem Abwurfpunkt mit jeweils einem Wurf zu treffen. Wenn nicht alle Würfe getroffen werden können Preise von Sponsoren vergeben werden.

Wurf-Countdown

Der Teilnehmer hat ein bestimmtes Zeitlimit, um folgende 4 Würfe im Korb zu platzieren: einen Korbleger (Lay-up), einen Freiwurf (Free-throw), einen 3-Punkte-Wurf vom Top-of-the-Key und einen Mittellinienwurf (Half-court shot). Jeder neue Wurf bzw. jede neue 'Aufgabe' darf erst dann absolviert werden, wenn der vorangegangene Wurf erfolgreich im Korb platziert wurde. Der Teilnehmer hat innerhalb des Zeitlimits beliebig viele Würfe frei.

Mittellinien-Wurf

Der Teilnehmer hat einen Freiwurf von der Mittellinie des Basketball-Feldes, um mit einem Treffer in den Korb, das abgesicherte Preisgeld zu gewinnen.

3-Punkte-Wurf

Der Teilnehmer hat 5 Basketbälle zur Verfügung, die er von der 3-Punkte-Linie aus (Distanz 7,25 m) erfolgreich im Korb versenken muss. Die ersten vier Bälle stehen jeweils für einen bestimmten Geldwert (z.B. 10.000,- €), der fünfte Ball, der sog. "money ball", steht für einen weitaus höheren Geldbetrag (z.B. 100.000,- €). Die Preisgelder werden je nach Erfolg des Kandidaten kumuliert.

EISHOCKEY

Rapid fire

Der Teilnehmer muss innerhalb von 20 Sekunden bis zu 20 Pucks von der Mittellinie aus im offenen Eishockey-Tor versenken. Je mehr Treffer, desto höher ist das Preisgeld.

Torwand-Schuss

Der Teilnehmer hat genau einen Versuch, den Puck aus einer festgelegten Distanz durch eine Öffnung (ein Loch an der Unterkante einer Art Mini-Torwand innerhalb des Eishockey-Tors) zu schießen.

Die Sanduhr

Schießt ein Eishockey-Team in den ersten 30 Sekunden der ersten Spielzeit ein Tor, hat ein per Zufall ausgewählter Teilnehmer ein abgesichertes Preisgeld gewonnen. Achtung: Die Gewinnsumme verringert sich nach jeder torlosen Sekunde um einen bestimmten Betrag. Beträgt das Preisgeld z.B. 15.000,- € und verringert es sich pro Sekunde um 500,- €, ist man nach genau 30 Sekunden bei 0,- €.

Der Präzisionsschuss

Der Puck liegt auf dem Eishockey-Feld in der Mitte eines der vier Bullykreise und muss von dem Kandidaten in den schräg gegenüber liegenden Bullykreis geschossen werden. Landet der Puck nicht nur im Kreis, sondern kommt genau in der Mitte zum Stillstand, hat der Teilnehmer den Hauptpreis gewonnen. Liegt der Puck innerhalb des Kreises, gewinnt er einen Trostpreis. Einsatz von Sponsorenpreisen möglich.

GOLF

Hole-in-One

Während eines Golfturniers wird ein bestimmtes Par-3 Loch mit einem Preisgeld abgesichert. Der Teilnehmer, der an diesem Loch ein Hole-in-One schlägt, hat das Preisgeld gewonnen.

Putting Contest

Die Teilnehmer müssen aus verschiedenen (beliebig) Distanzen den Golfball auf dem Green einlochen. Angefangen wird bei dem geringsten Abstand. Die Gewinne variieren mit den Entfernungen und werden entweder aufaddiert oder es wird nur das zuletzt höchste erspielte Preisgeld ausbezahlt.

BUNGEE SPRUNG

Der 500.000,- € Bungee Sprung

Ein Bungee Sprung aus 50 m Höhe bei dem der Springer zugleich 500.000,- € gewinnen kann! Unter dem Bungeekran wird ein Airbag von einer Größe von 5 m x 5 m aufgestellt. Auf dem Airbag wird ein Kletteraster mit insgesamt 200 nummerierten Feldern aufgebracht. Aus Sicherheitsgründen und aus versicherungsrechtlichen Gründen wird der Teilnehmer bei seinem Sprung ca. 2 m über dem Airbag an seinem tiefsten Punkt - den Umkehrpunkt des Bungee-Sprunges - angelangt sein. Am tiefsten Punkt wirft der Teilnehmer einen Klett-Ball auf das Raster des Airbags. Die 200 Felder des Rasters sind von 1 - 200 durchnummeriert. Jede Nummer steht für einen Geldbetrag. Je nachdem, in welchem Feld der Ball des Teilnehmers liegen bzw. kleben bleibt, bekommt er ein entsprechendes Preisgeld. Wird der Bungee-Kran über einer Wasserfläche aufgebaut, kann der Springer auch eintauchen und einen Ball aus dem Wasser fischen.

BONUSZAHLUNGEN UND ABSTIEGSABSICHERUNG

Arnold-Consulting übernimmt das finanzielle Risiko von Vereinen und Sponsoren bei Bonuszahlungen an Athleten und Mannschaften. Leistungsbezogene Incentives wie Boni sind ein bewährtes Tool, einem Athleten oder Team einen zusätzlichen Anreiz zu verschaffen, sein Bestes zu geben. Die Auslobung eines attraktiven Bonus steigert die Leistungsbereitschaft des/der Athleten – auch zu Gunsten der Sponsoren. Ebenso zählt auch die Absicherung schlechter Leistungen wie z.B. Abstieg aus einer Liga und deren finanzielle Ausfälle, zu dem Dienstleistungsspektrum von Arnold-Consulting.

PREDICTION COVERAGE

Bei Aktionen mit Conditional Rebate handelt es sich um aufmerksamkeitsstarke Versprechen, bei denen das durchführende Unternehmen im Namen seiner Kunden/Gewinnspielteilnehmer Rabatte, Preise oder Kostenrückerstattungen beim Eintreffen von in der Zukunft liegenden Ereignissen verspricht (z.B. 100.000,- € wenn 5 cm Neuschnee am 24. Dezember fallen, Rabatte auf Produkte wenn Deutschland Fußball Weltmeister wird oder Ausräumen aller Elektronik-Geschäfte einer Kette, wenn der DAX einen bestimmten Wert erreicht).

REDEMPTION COVERAGE

Redemption Coverage sind Marketing- und Verkaufsaktionen, die der Kundenbindung oder Neukundengewinnung dienen. Hierunter fallen z.B.: Sammel-Promotions, Try-me-free, Geld-zurück-Garantien oder On-Pack-Promotions.

Das finanzielle Risiko all dieser Redemption Promotions liegt in der Höhe des Rücklaufs, also der Anzahl der Teilnehmer die an der Aktion teilnehmen. Arnold-Consulting als Spezialist für Risk Management berechnet und übernimmt derartige Risiken. D.h. Arnold-Consulting schätzt die zu erwartende Rücklaufquote jeder individuell gestalteten Marketingkampagne ein und kommt für alle Kosten auf, die durch zusätzlichen unerwarteten Rücklauf entstehen. Auch die Versicherung der kompletten Aktion von der ersten bis zur letzten Zugabe ist möglich. Der Vorteil für Sie liegt darin, dass Sie bereits vor Beginn der Promotion die genauen Kosten für Ihre Marketing-Aktion kennen und somit vor ungewollten Überraschungen geschützt sind.

Arnold-Consulting
Hübnerstrasse 9
80637 München

Telefon: +49 (0) 174/316 10 28
E-Mail: svan@arnold-consulting.de
Internet: www.arnold-consulting.net