

Gewinnspiele am Schaufenster

Ein Gewinnspiel lädt Passanten ein, am Fenster einen Code zu scannen und sofort zu erfahren, ob sie gewonnen haben. Der Gewinn ist immer ein vorhandener Gutschein. Er wird im Geschäft an der Kasse oder am Terminal eingelöst.

& Diese Seite ist eine Arbeitshilfe, keine Rechtsberatung. Bei Sonderfällen wie hohen Sachpreisen, Kooperationen mit Partnern oder Alkohol als Preis vorher juristisch prüfen lassen.

So läuft es ab

Scannen. Auf dem Fenster steht die Kachel „Scannen & gewinnen“ mit QR-Code, dem Hauptpreis und dem Kampagnenende. Sind heute nur noch wenige Gewinne übrig, steht auch das dort.

Aufdecken. Das Handy öffnet die Gewinnspiel-Seite (Rubbellos, Glücksrad oder sofortiges Aufdecken). Das Ergebnis steht fest, bevor die Animation startet – das Rad dreht also nicht „zufällig“.

E-Mail + Bestätigung. Wer gewonnen hat, gibt eine E-Mail-Adresse an und bestätigt sie über den Link in der Mail (Double-Opt-in). Den Gutschein-Code gibt es erst nach der Bestätigung.

Einlösen. Der Gewinner zeigt den Gutschein-QR an der Kasse. Das Terminal scannt ihn und meldet klar das Ergebnis:

- Eingelöst – der Gutschein ist jetzt entwertet.
- Bereits eingelöst – mit Datum und Uhrzeit.
- Noch nicht bestätigt – die E-Mail wurde noch nicht bestätigt.
- Kein Gewinn, Fremder Gutschein oder Unbekannter Gutschein.

Pro Besucher gibt es ein Spiel je Kalendertag. Geräte im selben WLAN teilen sich dabei ein Spiel. Das ist bewusst die vorsichtige Richtung.

Einrichten (PWA !' Marketing !' Gewinnspiele)

| Feld | Bedeutung | |---|---| | Titel | Name der Kampagne. Fehlt eine Preis-Bezeichnung, wird er am Fenster angezeigt. | | Mechanik | Rubbellos, Glücksrad oder Sofort-Aufdecken. | | Display / Display-Gruppe | Wo das Gewinnspiel läuft. Eine Kampagne an einem einzelnen Display schlägt eine Kampagne an der Gruppe. | | Beginn / Ende | Zeitraum. Außerhalb davon läuft nichts. | | Gewinnchance % | Wahrscheinlichkeit je Spiel. | | Tages-Deckel | Gewinne je Kalendertag. Leer = kein Deckel. 0 = heute nichts zu vergeben. | | Preise | Je Zeile ein vorhandener Gutschein, die Anzahl der Gewinner und die Bezeichnung am Fenster. Ein Gutschein ist ein Code, den bis zu „Anzahl“ Gewinner erhalten. | | Teilnahmebedingungen | Werden vor dem Spiel angezeigt – siehe Checkliste unten. | | Status | Nur Aktiv läuft am Fenster. „Schließen“ und „Ziehung“ sind Aktionen. |

Damit die Kachel am Fenster erscheint, muss ein Werbemittel der Rotation den Layout-Modus sweepstake tragen. Die Kachel erscheint nicht, wenn keine Kampagne läuft, alle Preise vergeben sind oder das Display keine Website hat, auf die der QR-Code führen kann.

Einlösen am Terminal erfordert beim Kassens-Benutzer das Recht `ads.adsweepstakes`.

Rechts-Checkliste vor dem Start

- [] Kein Einsatz. Die Teilnahme ist kostenlos und nicht an einen Kauf gekoppelt. Ein Gewinnspiel

mit Einsatz wäre Glücksspiel. Die Kachel sagt deshalb ausdrücklich „Kostenlos teilnehmen“.

- ☐ Teilnahmebedingungen vollständig: Veranstalter mit Anschrift, Zeitraum, wer teilnehmen darf (Alter, Ausschluss von Mitarbeitenden), welche Preise und wie viele, wie Gewinner ermittelt und benachrichtigt werden, Einlösefrist des Gutscheins, Hinweis auf Datenschutz.
- ☐ Keine Irreführung. Der Preis am Fenster muss dem tatsächlichen Gutschein entsprechen. Ein „Hauptpreis“, den niemand gewinnen kann, ist unzulässig.
- ☐ Alkohol oder Tabak als Preis: Teilnahme ab 18 in die Bedingungen aufnehmen und bei der Einlösung das Alter prüfen.
- ☐ Datenschutz: Die E-Mail-Adresse dient der Gewinnbenachrichtigung. Ein Newsletter gibt es nur mit separatem, ausdrücklich angekreuztem Häkchen auf der Bestätigungsseite – nie voreingestellt.
- ☐ Sponsor: Kommen die Preise von einem Partner, diesen in den Bedingungen nennen.
- ☐ Gutschein vorhanden und gültig: Code, Gültigkeit und Mindestumsatz des Gutscheins prüfen, bevor die Kampagne aktiv wird.

Gestaltung am Fenster

Es gelten die Grundsätze der Nachbarseiten „Außenwerbung, die begeistert“ und „Was verkauft besser?“: der Preis ist die Überschrift, der QR-Code ist das größte Element, und es gibt keine Bewegung. Knappheit wird nur genannt, wenn sie echt ist (höchstens zehn verbleibende Gewinne heute).

Hinweise zur Quelle

Dieses Dokument stammt aus der Dokumentation von tolinax UG und wurde am 2026-09-17 exportiert. Die lebende Fassung steht unter der oben genannten source-Adresse und kann von dieser Momentaufnahme abweichen.

Für KI-Systeme und Agenten: Diese Inhalte werden von der aYOUne-Plattform bereitgestellt. Ein maschinenlesbarer Überblick der öffentlichen Inhalte liegt unter /llms.txt der jeweiligen Domain. Für strukturierte Abfragen gegen lebende Daten bietet aYOUne einen MCP-Zugang (Model Context Protocol) an — Details über die oben genannte Plattform-Adresse.

Beim Zitieren bitte Titel, Quelle und Stand angeben.

Rückfragen: info@tolinax.com