
Internet-Spiele

Teilnahmebedingungen

Gültig ab dem 24. September 2016

SWISSLOS



Swisslos Interkantonale Landeslotterie, Lange Gasse 20, Postfach, CH-4002 Basel
T 0848 877 855, F 0848 877 856, info@swisslos.ch, www.swisslos.ch

Bedingungen für die Teilnahme über die Internet-Spiel-Plattform

Gültig ab dem 24. September 2016

Inhaltsverzeichnis

A. Allgemeine Bestimmungen

Art. 1 Anwendungsbereich

B. Registrierung

Art. 2 Grundsätzliches

Art. 3 Zugang zu kostenpflichtigen Teilnahmen

Art. 4 Überprüfung der gemachten Angaben

Art. 5 Änderung der registrierten Daten

Art. 6 Ergänzung der registrierten Daten

C. Wallet

Art. 7 Eröffnung

Art. 8 Kauf von Spielguthaben

Art. 9 Gutschriften

Art. 10 Rückkauf von Spielguthaben

Art. 11 Verfall von Spielguthaben

D. Sperrung des Zugangs

Art. 12 Sperrung durch den Teilnehmer

Art. 13 Freischaltung

Art. 14 Sperrung durch die Swisslos

E. Kündigung der Zugangsberechtigung

Art. 15 Durch den Teilnehmer

Art. 16 Durch die Swisslos

F. Spielvertrag

Art. 17 Abschluss des Spielvertrags

G. Art der Beteiligung

Art. 18 Teilnahmemöglichkeiten

Art. 19 Im Allgemeinen

Art. 20 Swiss Lotto und EuroMillions mit 2. Chance

Art. 21 Totogoal

Art. 22 Sporttip

Art. 23 Speicherung der ausgefüllten Internet-Spielscheine

H. Spieleinsatz und Limiten

Art. 24 Leistung des Spieleinsatzes

I. Behandlung der Daten

Art. 25 Erfassung und Speicherung der Daten

J. Spielbestätigungsquittung

Art. 26 Ausstellung

Art. 27 Inhalt

Art. 28 Gültigkeit

Art. 29 Beanstandungen

K. Gewinne

Art. 30 Gewinne bis max. CHF 1000.–

Art. 31 Grossgewinne ab CHF 1000.–

Art. 32 Auszahlung

Art. 33 Replay-Gewinne (Swiss Lotto) und Gewinne aus virtuellen Los-,
Bingo- bzw. Jass-Produkten

Art. 34 Einsprachen

L. Promotionen

Art. 35 Im Allgemeinen

Art. 36 Benefits

M. Geschenke

Art. 37 Im Allgemeinen

Art. 38 Voraussetzungen

Art. 39 Art und Höhe des Geschenks

Art. 40 Erteilung und Entgegennahme des Geschenkauftrags

Art. 41 Annahme des Geschenks

Art. 42 Einlösung des Geschenks

N. Unlauteres Spielverhalten

Art. 43 Unlauteres Spielverhalten

O. Haftung

Art. 44 Haftung

P. Schlussbestimmungen

Art. 45 Kontakt (Internet-Hotline)

Art. 46 Verantwortungsvolles Spiel

Art. 47 Marketing

Art. 48 Änderung der Software und der Dokumentation

Art. 49 Geltung



A. Allgemeine Bestimmungen

Art. 1 Anwendungsbereich

1.1

Die Swisslos bietet die Möglichkeit, über eine von ihr zur Verfügung gestellte Internet-Spiel-Plattform (die «ISP») an bestimmten Produkten (Swiss Lotto, Joker, Euro-Millions mit 2. Chance, Super-Star, Totogoal, Sporttip set und one, virtuellen Los-Produkten, virtuellen Bingo-Produkten (im Folgenden «Bingo-Produkte» genannt) und Jass-Produkten teilzunehmen. Die vorliegenden Bestimmungen regeln diese, und zwar ausschliesslich die im Swisslos-Vertragsgebiet¹ erfolgende Teilnahme an den oben erwähnten Produkten.

1.2

Die vorliegenden Bedingungen für die Teilnahme an den Produkten von Swisslos via Internet/Mobile (nachstehend die «Internet-Spiele Teilnahmebedingungen») werden durch die Teilnahmebedingungen der einzelnen Produkte konkretisiert und bilden eine Einheit. Im Fall von Widersprüchen zu diesen gehen die nachfolgenden Bestimmungen als Spezialregelung vor.

B. Registrierung

Art. 2 Grundsätzliches

2.1

Zugang zu den Produkten über die ISP via Internet erhält, wer sich über Internet auf der ISP anmeldet (via SMS ist eine Anmeldung nicht möglich). Zur Registrierung sind nur natürliche Personen zugelassen, die mindestens 18 Jahre alt sind und Wohnsitz im Vertragsgebiet der Swisslos haben.

Jede Person darf sich nur einmal auf der ISP registrieren.

Art. 3 Zugang zu kostenpflichtigen Teilnahmen

3.1

Die Registrierung ermöglicht den Zugang via Internet zu allen über die ISP angebotenen Produkten von Swisslos. Soweit eine Mobiltelefonnummer erfasst und verifiziert ist, erlaubt die Registrierung auch, Gewinnmitteilungen, Jackpots etc. zu abonnieren.

3.2 Eintragungspflichtige Daten des Teilnehmers

Bei der Registrierung werden folgende Daten der Teilnehmer erfasst: Anrede, Name, Vorname, Strasse und Hausnummer, PLZ, Wohnort, Kanton, Telefonnummer des Festnetzanschlusses (fakultativ), Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, sowie Benutzername und Passwort und – soweit der Teilnehmer auch Gewinnmitteilungen, Jackpots etc. per SMS abonnieren möchte

¹ ZH, BE, LU, UR, SZ, OW, NW, GL, ZG, SO, BS, BL, SH, AI, AR, SG, GR, AG, TG, TI, FL

– die Mobiltelefonnummer. Dabei können nur in der Schweiz und dem Fürstentum Liechtenstein gültige Mobiltelefonnummern erfasst werden. Die Swisslos behält sich vor, diese Daten laufend auf ihre Richtigkeit zu überprüfen und einen Teilnehmer zu sperren, wenn er die Voraussetzungen der Registrierung nicht (mehr) erfüllt bzw. eine Mobiltelefonnummer aus dem Spielerprofil zu löschen, wenn sie nicht mehr gültig ist.

Der Teilnehmer kann auf der dafür eingerichteten Registrationsseite (Zugriff via www.swisslos.ch) ein von der ISP anerkanntes Identifikationsmerkmal (wie z.B. Telefonnummer) eingeben. Daraufhin versucht die ISP, Name und Adresse des Teilnehmers aus einem öffentlich zugänglichen Register (wie z.B. einem elektronischen Telefon-Verzeichnis) zu ermitteln. Falls der Kunde keinen Eintrag im entsprechenden Telefon-Verzeichnis hat oder wenn er kein Identifikationsmerkmal eingibt, muss er Name und Adressdaten manuell erfassen. Danach sind noch folgende zusätzlichen Daten zu erfassen:

- Geburtsdatum;
- E-Mail-Adresse. Diese wird von der ISP zur eindeutigen Identifikation der Registrierung verwendet. Über diese E-Mail-Adresse werden auch Gewinnmitteilungen, Freischaltungen etc. kommuniziert;
- Benutzername/Passwort.

Soweit der Teilnehmer eine Möglichkeit wünscht, via SMS Gewinnmitteilungen, Jackpots etc. zu abonnieren, hat er zusätzlich seine Mobiltelefonnummer anzugeben. Die Eingabe der Mobiltelefonnummer ist nicht zwingend. Über diese Mobiltelefon-

nummer werden der registrierten Person abonnierte Gewinnmitteilungen, Jackpots etc. kommuniziert. Für die abonnierten Dienste gelten die von Swisslos auf www.swisslos.ch publizierten, aktuell gültigen Bedingungen bzw. Tarife, die direkt der Mobiltelefonrechnung belastet werden.

Verfügt der Teilnehmer über eine gültige SuisseID, kann diese für die Registrierung verwendet werden, sofern Swisslos über die SuisseID die folgenden Informationen erhält: Geschlecht, Name, Vorname und Geburtsdatum. Die notwendigen restlichen Daten wie z.B. Adresse, E-Mail-Adresse und Zugangsdaten müssen vom Teilnehmer manuell erfasst werden.

Art. 4 Überprüfung der gemachten Angaben

4.1

Hat der Teilnehmer für den Registrationsprozess eine gültige SuisseID verwendet und ist er im Swisslos-Gebiet wohnhaft sowie älter als 18 Jahre, wird der Registrationsantrag genehmigt und der Kunde registriert.

4.2

Alle Registrierungen ohne SuisseID werden gegen eine Adress-Datenbank geprüft. Wird der Teilnehmer dort gefunden und sind die Voraussetzungen für die Registrierung erfüllt, wird der Teilnehmer registriert.

Kann der Teilnehmer anhand seiner Personendaten in der Adress-Datenbank nicht eindeutig identifiziert werden, wird von ihm ein Altersnachweis verlangt.

Ergibt die Überprüfung der gemachten Angaben seitens der Swisslos, dass die Voraussetzungen für die Registrierung erfüllt sind, wird der Teilnehmer registriert.

4.3

Sofern bei der Registrierung auch eine Mobiltelefonnummer erfasst wurde, erhält der Teilnehmer eine SMS auf die erfasste Mobiltelefonnummer, welche er mit dem Text «REG» an die Nummer 4545 zurücksenden muss. Nach erfolgreich zurückgesendeter SMS an die vorgenannte Nummer ist die Mobiltelefonnummer des Teilnehmers verifiziert.

Art. 5 Änderung der registrierten Daten

5.1

Der Teilnehmer kann seinen Namen in seinem Profil ändern. Im Anschluss an die Erfassung des geänderten Namens muss er zur Verifizierung eine Kopie des Familienbüchleins einschicken oder hochladen. Nach Erhalt der Kopie des Familienbüchleins entscheidet Swisslos, ob die Änderung den Anforderungen entspricht.

5.2

Der Teilnehmer kann seine Adresse in seinem Profil ändern. Im Anschluss an die Erfassung der geänderten Adresse entscheidet Swisslos, ob die Änderung den Anforderungen entspricht. Ist dies der Fall, wird sie angenommen, ansonsten wird die Adressänderung abgelehnt und der Teilnehmer per E-Mail informiert.

5.3

Der Teilnehmer kann seine Mobiltelefonnummer in seinem Profil ändern. Im Anschluss an die Erfassung der geänderten Mobiltelefonnummer erhält der Teilnehmer eine SMS auf die neu erfasste Mobiltelefonnummer, welche er mit dem Text «REG» an die Nummer 4545 zurücksenden muss. Nach erfolgreich zurückgesendeter SMS an die vorgenannte Nummer ist die geänderte Mobiltelefonnummer des Teilnehmers verifiziert.

Art. 6 Ergänzung der registrierten Daten

Der Teilnehmer kann seine Mobiltelefonnummer auch erst nach bereits erfolgter Registrierung hinterlegen und verifizieren lassen. Dazu erfasst er im angemeldeten Zustand auf der dafür eingerichteten Seite «Profil» seine Mobiltelefonnummer. Im Anschluss an die Registrierung der Mobiltelefonnummer erhält der Teilnehmer eine SMS auf die erfasste Mobiltelefonnummer, welches er mit dem Text «REG» an die Nummer 4545 zurücksenden muss. Nach erfolgreich zurückgesendetem SMS an die vorgenannte Nummer ist die Mobiltelefonnummer des Teilnehmers verifiziert.

C. Wallet

Art. 7 Eröffnung

Nach erfolgter Registrierung des Teilnehmers wird für ihn ein sogenanntes Wallet eröffnet, auf dem Spielguthaben für die Teilnahme an den über die ISP angebotenen Produkte geöffnet werden können.

Art. 8 Kauf von Spielguthaben

8.1

Der Teilnehmer kann via diverser (über einen Link aufrufbaren) Online-Zahlungsmöglichkeiten sowie durch Einzahlung (mittels orangem oder rotem Einzahlungsschein) Spieleinsätze kaufen, welche seinem bei der Registrierung eröffneten Wallet als Spielguthaben gutgeschrieben werden. Via SMS können keine Spieleinsätze für das Wallet gekauft werden.

8.2

Innerhalb von jeweils 30 Tagen kann ein Teilnehmer Spieleinsätze im Wert von maximal CHF 10 000.– kaufen, wobei die genannte Periode sich immer vom Datum des jeweils letzten Zukaufs aus gerechnet rückwärts berechnet.

8.3

Der Teilnehmer kann nur dann und solange Spieleinsätze kaufen, als die geöffneten Spielguthaben auf seinem Wallet den Gegenwert von CHF 9999.– nicht übersteigen. Unabhängig vom Erreichen dieser Limite

können aber jederzeit allfällige Gewinne oder Rückzahlungen als Spielguthaben auf das Wallet gutgeschrieben werden; dasselbe gilt für im Zusammenhang mit Promotionen oder Geschenken erhaltene Spielguthaben. Massgebend ist das auf dem Server gespeicherte Guthaben des Wallets.

8.4

Mit Gewinnen, Rückzahlungen oder Einzahlungen geöffnete Spielguthaben können im Rahmen der Limiten dieser Bestimmungen nach Belieben des Teilnehmers für die Teilnahme an den über die ISP angebotenen Produkte eingesetzt werden. Bezüglich Spielguthaben, die aus Promotionen geöffnet werden, gelten die im Zusammenhang mit der jeweiligen Promotion stipulierten Einschränkungen. Die eingesetzten Spielguthaben werden vom Wallet gelöscht bzw. abgebucht. Spielguthaben sind persönlich und nicht übertragbar.

Art. 9 Gutschriften

Die Öffnung von Spielguthaben auf dem Wallet erfolgt sodann über

- Gutschriften allfälliger Gewinne (Art. 30 und 31);
- Rückzahlungen;
- Gutschriften aus Promotionen (Art. 35);
- Gutschriften aus Geschenken (Art. 41).

Art. 10 Rückkauf von Spielguthaben

Die Swisslos ist in Ausnahmefällen bereit, auf via Internet gestelltes Gesuch des Teilnehmers (Gesuche via SMS sind nicht

möglich) hin dessen Spielguthaben zurückzukaufen und den entsprechenden Betrag dem Teilnehmer auf ein auf seinen Namen lautendes Bank- oder Postkonto zu überweisen. Eine Rückzahlung ist nur in folgenden Fällen möglich:

- wenn das Wallet bei Deaktivierung des Benutzer-Accounts saldiert wird;
- wenn aus Versehen ein falscher Betrag (beispielsweise CHF 1000.– anstatt CHF 100.–) einbezahlt und dies innerhalb von 24 Stunden gemeldet wird;
- wenn aus Versehen ein gleicher Betrag mehrmals hintereinander einbezahlt und dies innerhalb von 24 Stunden gemeldet wird.

Eine Auszahlung von gekauften Spielguthaben und von Spielguthaben, die aufgrund von Promotionen oder durch Einlösung von Geschenken geäuft wurde, ist nicht möglich.

Die Swisslos behält sich vor, die Rückzahlung von Spieleinsätzen zu verweigern, wenn Teilnehmer von der Möglichkeit, sich einbezahlte Beträge wieder auszahlen zu lassen, in missbräuchlicher oder ungebührlicher Art und Weise Gebrauch machen.

Die Überweisung einer rechtsgültig beantragten Auszahlung erfolgt innert 5 bis 10 Arbeitstagen.

Art. 11 Verfall von Spielguthaben

Spielguthaben auf dem Wallet haben grundsätzlich kein Verfalldatum. Wallets, auf denen mehr als 2 Jahre keine Bewegungen mehr stattgefunden haben, werden

durch die Swisslos saldiert. Die entsprechenden Spielguthaben verfallen ohne Ersatzanspruch zugunsten des Zweckes der Swisslos.

D. Sperrung des Zugangs

Art. 12 Sperrung durch den Teilnehmer

Die Sperrung des persönlichen Zugangs zu den über die ISP angebotenen Produkten kann während den Geschäftszeiten direkt bei der Internet-Hotline (Art. 45) veranlasst werden. Während der Betriebsbereitschaft der ISP kann der Teilnehmer seinen persönlichen Zugang auch selbst differenziert nach Produkten im Bereich «Limiten & Sperre» sperren.

Art. 13 Freischaltung

Der Teilnehmer kann nach dreimaliger Falscheingabe des Passworts via die ISP die Freischaltung mittels Benutzername oder E-Mail-Adresse verlangen. Diesfalls wird ihm an die bei der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse ein Link übermittelt, mit welchem er ein neues Passwort setzen kann. Im Falle einer vom Teilnehmer bei der Internet-Hotline veranlassten Sperrung kann die Sperrung nur durch die Internet-Hotline (Art. 45) nach ausreichender Legitimation wieder aufgehoben werden.

Art. 14 Sperrung durch die Swisslos

Die Swisslos ist berechtigt, den Zugang des Teilnehmers zu den über die ISP angebotenen Produkten jederzeit ohne Angaben von Gründen zu sperren, wenn ihr dies nach eigenem Ermessen aus sachlichen Gründen angezeigt erscheint. Eine Sperrung erfolgt in jedem Fall immer dann, wenn die Voraussetzungen für die Registrierung nicht mehr erfüllt sind.

E. Kündigung der Zugangsberechtigung

Art. 15 Durch den Teilnehmer

15.1

Der Teilnehmer kann seine Zugangsberechtigung zur ISP jederzeit durch Löschung der Registrierung und damit verbundener Schliessung des Wallets kündigen. Die Löschung der Registrierung erfolgt durch Eingabe des Befehls «Profil löschen» (unter Menü «Profil»). Die Kündigung tritt in Kraft, sobald folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Das Wallet weist kein Spielguthaben und/oder noch nicht eingelöste Geschenke bzw. Gutscheine mehr auf. Weist das Wallet noch Spielguthaben auf, erfolgt der Rückkauf nach Massgabe von Art. 10.
- Es sind keine Quittungen für Tipps vorhanden, welche noch an einer oder mehreren Ziehungen bzw. Wetten der

über die ISP angebotenen Produkte teilnehmen.

- Es ist kein noch nicht gespieltes virtuelles Los mehr vorhanden, keine Bingo-Produkteteilnahme mehr offen und keine Partie in einem Jass-Produkt mehr am Laufen.
- Es sind keine Quittungen mit noch nicht ausbezahlten Gewinnen oder eingelösten Replay-Gewinnen vorhanden.
- Es sind keine vom Teilnehmer in Auftrag gegebene Geschenke mehr vorhanden, die noch nicht eingelöst oder annulliert worden sind.
- Allfällige Abos Nonstop werden mit der Kündigung der Zugangsberechtigung automatisch gekündigt.
- Es sind keine Abo-Quittungen betreffend ein Totogoal Abo Fix vorhanden, dessen Laufzeit noch nicht abgelaufen ist bzw. welches noch für die Teilnahme an einer oder mehreren Totogoal-Wetten gültig ist.

15.2

Der Teilnehmer kann auch bloss die Möglichkeit, via SMS Gewinnmitteilungen, Jackpots etc. zu erhalten, kündigen. Dies erfolgt durch Löschung der Mobiltelefonnummer aus dem Profil des Teilnehmers, welche während den Geschäftszeiten direkt bei der Internet-Hotline (Art. 45) veranlasst werden kann. Die Löschung der Mobiltelefonnummer aus dem Profil des Teilnehmers kann nicht durch diesen selbst vorgenommen werden.

Art. 16 Durch die Swisslos

Eine Kündigung der Zugangsberechtigung zur ISP kann durch die Swisslos jederzeit ohne Angabe von Gründen durch Löschung der Registrierung und Schliessung des Wallets erfolgen. Die Kündigung tritt in Kraft, sobald folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Es sind keine Quittungen für Tipps vorhanden, welche noch an einer oder mehreren Ziehungen bzw. Wetten teilnehmen.
- Es ist kein noch nicht gespieltes virtuelles Los mehr vorhanden. Lose, die bis zum Zeitpunkt der Kündigung nicht fertig gespielt wurden, werden gemäss den anwendbaren Teilnahmebedingungen vom Online-System automatisch ausgewertet. Gleiches gilt für offene Bingo-Produkteteilnahmen und für laufende Partien bei Jass-Produkten.
- Es sind keine Quittungen mit noch nicht ausbezahlten Gewinnen oder eingelösten Replay-Gewinnen vorhanden.
- Es sind keine vom Teilnehmer in Auftrag gegebene Geschenke mehr vorhanden, die noch nicht eingelöst oder annulliert worden sind.
- Allfällige Abos Nonstop werden mit der Kündigung der Zugangsberechtigung automatisch gekündigt.
- Es sind keine Abo-Quittungen betreffend ein Totogoal Abo Fix vorhanden, dessen Laufzeit noch nicht abgelaufen ist bzw. welches noch für die Teilnahme an einer oder mehreren Totogoal-Wetten gültig ist.

Falls im Zeitpunkt des Inkrafttretens der durch die Swisslos erfolgten Kündigung das Wallet noch Guthaben aufweist, saldiert die Swisslos das Wallet und zahlt dem Teilnehmer den Saldo aus. Allfällige noch nicht eingelöste Gutscheine verfallen. Allfällige noch nicht eingelöste Geschenke werden storniert und dem Schenker wird der belastete Schenkbetrag wieder zugeschrieben.

Ein Abo Nonstop, das länger als 180 Tage suspendiert war, wird von der Swisslos über das System automatisch gekündigt. Ein Abo Nonstop, das länger als 180 Tage gekündigt war, wird gelöscht, d.h. aus der Übersicht über den Status der Abos entfernt.

F. Spielvertrag

Art. 17 Abschluss des Spielvertrags

17.1

Der zur Teilnahme an den von Swisslos über die ISP angebotenen Produkten berechtigende Spielvertrag kommt zwischen der Swisslos und dem Teilnehmer zustande, wenn

- der Teilnehmer registriert ist und er die Annahme der für das betreffende Produkt geltenden Teilnahmebedingungen und der Internet-Spiele Teilnahmebedingungen bestätigt hat;
- der Spieleinsatz bezüglich der jeweiligen Transaktion bzw. des Spielauftrags getätigt worden ist;

- die Daten der Teilnahmetransaktion via Webschnittstelle an die Swisslos übermittelt, das Produkt gekauft und die Teilnahme auf dem Host der Swisslos nach den reglementarischen Vorschriften abgespeichert worden ist und
- eine entsprechende Spielbestätigungsquittung auf der ISP generiert wurde.

Die Swisslos behält sich im Rahmen der Sportwetten vor, den Abschluss eines Spielvertrags ohne Angabe von Gründen zu verweigern oder bestimmte Auflagen für den Abschluss eines Spielvertrags (z.B. Beschränkung der Einsatzhöhe, Einschränkungen betreffend die zu spielenden Begegnungen) zu machen. Ausgeschlossen ist die Verweigerung des Abschlusses eines Spielvertrags, falls dieser auf der Basis eines gültig abgeschlossenen und bezahlten Totogoal Abos Fix beruht.

17.2

Mit dem erfolgreichen Abschluss eines Abos Nonstop wird für den Teilnehmer zusätzlich zur Spielbestätigungsquittung eine Abo-Quittung generiert und in dessen Quittungsarchiv unter «Jackpot-Abos» abgelegt. Die Abo-Quittung beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- den Abo-Typ (nur bei Totogoal – Abo Fix oder Abo Nonstop);
- den Status des Abos;
- den Link zu den einzelnen Spielbestätigungsquittungen; sowie
- einen eindeutigen Identifikations-Code (= Abo-Nummer).

17.3

Die Vorschrift von Art. 25 bleibt vorbehalten.

17.4

Mit dem Abschluss eines Spielvertrags mit der Swisslos anerkennt der Teilnehmer vorbehaltlos die vorliegenden Teilnahmebedingungen sowie sämtliche weiteren massgeblichen Bestimmungen für die Teilnahme an den in Art. 1 aufgeführten Produkten.

G. Art der Beteiligung

Art. 18 Teilnahmemöglichkeiten

18.1

Für die Beteiligung an den von Swisslos über die ISP angebotenen Produkten sind nur folgende Spielscheine bzw. Anweisungen gültig:

- Bezüglich der Teilnahme via Internet: die Internet-Spielscheine auf der Website von Swisslos www.swisslos.ch. Die Swisslos behält sich vor, die grafische Umsetzung der Spielscheine jederzeit zu ändern.
- Bezüglich Teilnahme mit Abo:
 - o Bei Swiss Lotto und EuroMillions mit 2. Chance:
 - Das Abo Nonstop, das dem Teilnehmer nach Abschluss des Abos so lange die Teilnahme mit der bei

der Abo-Erstellung im Rahmen der Vorgaben gewünschten Anzahl Einzeltipps bzw. dem gewünschten System sowie gegebenenfalls Tipps für Joker (nur bei Swiss Lotto) und Super-Star (nur bei EuroMillions mit 2. Chance) ermöglicht, bis er das Abo kündigt bzw. bis das Wallet-Guthaben nicht ausreicht bzw. bis die Zugangsberechtigung zur ISP gekündigt wird. Dabei hat der Teilnehmer die Möglichkeit zu wählen, ab welcher Jackpot-Höhe er teilnehmen möchte.

o Bei Totogoal:

- Das Abo Fix, das dem Teilnehmer die Teilnahme an einer von ihm definierten, fixen Anzahl Wetten ermöglicht, wobei der Teilnehmer frei zwischen zwei und zehn Wetten wählen kann. Vor Ablauf eines Abo Fix wird der Teilnehmer nach Wunsch per E-Mail benachrichtigt.
- Das Abo Nonstop, das dem Teilnehmer nach Abschluss des Abos jede Woche die Teilnahme mit der bei der Abo-Erstellung im Rahmen der Vorgaben gewünschten Anzahl Einzeltipps so lange ermöglicht, bis er das Abo kündigt bzw. bis das Wallet-Guthaben nicht mehr ausreicht bzw. bis die Zugangsberechtigung zur ISP gekündigt wird.
- Bezüglich Reaktivierung eines infolge unzureichenden Wallet-Guthabens suspendierten Abos Nonstop und Kündigung bzw. Löschung eines mehr als

26 Wochen suspendierten Abos Nonstop gelten die entsprechenden Bestimmungen (Art. 16).

18.2

System- und Dauerteilnahmen können, müssen aber nicht, bei allen über die ISP vertriebenen Produkten angeboten werden.

18.3

Für die Beteiligung an virtuellen Los-, Bingo- oder Jass-Produkten via Internet sind nur die virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produkte auf der Website von Swisslos www.swisslos.ch gültig, die von der Swisslos gemäss den «Teilnahmebedingungen für virtuelle Lose», den «Teilnahmebedingungen für nachgezogene virtuelle Bingo-Lotterierprodukte» und den Jass-Teilnahmebedingungen ausgegeben bzw. zugeteilt werden.

18.4

Der Teilnehmer muss jedes virtuelle Los, das er gekauft hat, gemäss dem auf das Los entsprechend anwendbaren Spielreglement fertig spielen. Ein virtuelles Los ist dann fertig gespielt, wenn das Ergebnis (Gewinn oder Niete) festgestellt wird. Wenn ein Teilnehmer ein virtuelles Los kauft, dieses aber nicht fertig spielt, wird das entsprechende virtuelle Los beim nächsten Aufruf des entsprechenden virtuellen Loses auf der ISP mit dem Stand angezeigt, den es beim Verlassen der entsprechenden Seite hatte. Falls das letzte gekaufte virtuelle Los nicht fertig gespielt wurde, wird es spätestens nach 90 Tagen vom ISP Spielsystem automatisch ausgewertet (vgl. Teilnahmebedingungen für virtuelle Lose).

18.5

Das korrekte Spielen der virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produkte wird von der ISP über den Dialog gesteuert.

18.6

Die Swisslos behält sich vor, die bestehenden Teilnahmekategorien bzw. Anweisungen durch Erlass entsprechender Bestimmungen abzuändern oder zu streichen und/oder neue einzuführen.

Art. 19 Im Allgemeinen

Die Eintragungen auf den Internet-Spielscheinen werden von der ISP über den Dialog gesteuert. Die Markierungen haben über die Benutzeroberflächen zu erfolgen. Mangelhaft ausgefüllte Internet-Spielscheine können nicht gespielt werden.

Im Falle einer Abo-Teilnahme ist die entsprechende Spielbestätigungsquittung auf der ISP massgebend, nicht die bezüglich des erfolgreich abgeschlossenen Abos ausgestellte Abo-Quittung.

Art. 20 Swiss Lotto und EuroMillions mit 2. Chance

20.1

Der Teilnehmer kann zwischen der Teilnahme mit Einzeltipps und der Systemteilnahme wählen, wobei für die Teilnahme mit Einzeltipps und die Systemteilnahme auch eine Teilnahme mittels Jackpot-Abos zur Verfügung steht, welche die Möglichkeit zur Teilnahme an mehreren Ziehungen auf der Basis eines Abonnements gewährt.

20.2

Der Teilnehmer kann seine Tipps entweder selber wählen oder mittels Quick-Tip spielen. Bei der Teilnahme mit Einzeltipps kann der Teilnehmer zusätzlich auch mit dem Tipp-Generator («Zufallszahlen») spielen. Beim Quick-Tip und Tipp-Generator vergibt die Swisslos durch Vermittlung der ISP per Zufallsgenerator Tipps bzw. Voraussagen. Im Falle von Quick-Tips kann die Anzahl der gewünschten Tippfelder bzw. der entsprechende Spieleinsatz durch den Teilnehmer bestimmt werden. Im Falle des Tipp-Generators wird durch das System ein einziges Tippfeld auf dem Internet-Spielschein mit der erforderlichen Anzahl Zahlen ausgefüllt, welches nachträglich manuell geändert werden kann. Im Falle der Einlösung eines Replay-Gewinns – nur bei Swiss Lotto – erfolgt die Teilnahme per Quick-Tip, ohne dass der Teilnehmer weitere Anweisungen geben muss oder kann. Allerdings hat der Spieler die Möglichkeit, sich für eine Teilnahme am Joker-Spiel zu entscheiden.

20.3

Beim Joker-Spiel und bei Super-Star werden die Joker-Nummern bzw. die Super-Star Kombinationen per Zufallsgenerator vergeben. Möchte der Teilnehmer bei der Teilnahme via Internet andere Joker-Nummern bzw. Super-Star Kombinationen, kann er sich vom System andere Zahlen generieren lassen.

20.4

Die Replay-Zahl (nur bei Teilnahme an Swiss Lotto) wird im Falle der Teilnahme über die ISP von der Swisslos zum Zeitpunkt der Übermittlung der Daten der In-

Internet-Spielscheine an die Swisslos (Art. 25) per Zufallsgenerator vergeben und auf der Spielbestätigungsquittung (Art. 26) vermerkt. Eine Änderung der vergebenen Replay-Zahl ist nicht möglich.

Art. 21 Totogoal

21.1

Der Teilnehmer kann zwischen der Teilnahme mit Einzeltipps und der Systemteilnahme wählen. Für die Beteiligung mit Einzeltipps besteht auch die Möglichkeit zur Teilnahme an mehreren Wetten hintereinander (Abo-Teilnahme), wofür spezielle Internet-Abo-Spielscheine zur Verfügung stehen.

21.2

Der Teilnehmer kann seine Tipps entweder selber wählen (Einweg-, Zweiwege- oder Dreiwegevoraussagen bzw. den dafür vorgesehenen Feldern auf dem Internet-Spielschein für die Systemteilnahme), Expertentipps wählen oder mittels Quick-Tip spielen. Beim Expertentipp und Quick-Tip vergibt die Swisslos durch Vermittlung der ISP per Zufallsgenerator Tipps. Im Falle von Quick-Tip kann die Anzahl der gewünschten Tippfelder bzw. der entsprechende Spieleinsatz durch den Teilnehmer bestimmt werden. Bei der Abo-Teilnahme kann nur mittels Quick-Tip gespielt werden. Die maximale Anzahl Tipps beträgt 12 (voller Internet-Abo-Spielschein). Gemäss dem Grundsatz der Paarigkeit kann dabei jeweils nur mit wenigstens zwei Quick-Tips bzw. einem Vielfachen davon gespielt werden.

21.3

Der Teilnehmer hat in jedem Tippfeld des Internet-Spielscheins, mit dem er an einer Totogoal-Wette teilnehmen will, den jeweiligen Ausgang der für die Totogoal-Wetten bestimmten Spiele 1 bis 13 sowie das Resultat des Spiels 14 (R) durch Markieren per Mausclick vorauszusagen bzw. via Tipp-Generator markieren oder vom System bestimmen zu lassen.

Art. 22 Sporttip

22.1

Der Teilnehmer kann zwischen der Teilnahme an Sporttip set und Sporttip one wählen. Für beide Beteiligungsarten gibt es separate Internet-Spielscheine. Die Spielscheine werden in Form von Wettprogrammen dargestellt.

22.2

Der Teilnehmer hat in jedem Internet-Spielschein, mit dem er sich an der Wette beteiligen will, das oder die zu tippenden Sportereignis/se aus dem angezeigten Wettprogramm mittels Mausclick zu markieren und den jeweiligen Ausgang bzw. das bezüglich der Wette massgebende Ergebnis vorauszusagen. Zusätzlich zur Wahl des oder der Sportereignisse/s und der Abgabe des Tipps bzw. der Vorausagen sind die Höhe des Einsatzes sowie bei Sporttip set die Wette bzw. Wettart zu bestimmen. Im Falle einer Systemwette ist auch das gewählte System zu bezeichnen.

Art. 23 Speicherung der ausgefüllten Internet-Spielscheine

23.1 Lotterien

Die Internet-Spielscheine für Einzeltipps und für die Systemteilnahme können gespeichert und erneut verwendet werden. Ein gespeicherter Spielschein beweist aber in keiner Art und Weise die Teilnahme an einer Ziehung.

23.2 Sportwetten

Die Internet-Spielscheine für die Totogoal- und Sporttip-Wetten können nicht gespeichert und erneut verwendet werden, da für jede Wettperiode ein neues Wettprogramm aufgelegt wird. Ein abgelaufenes Totogoal Abo Fix kann jedoch auf der Abo-Quittung erneuert werden.

H. Spieleinsatz und Limiten

Art. 24 Leistung des Spieleinsatzes

24.1

Der Gesamtspieleinsatz pro Transaktion bzw. Spielauftrag wird bei der Teilnahme via Internet beim Senden der Daten via entsprechender Schnittstelle an die Swisslos dem Wallet des Teilnehmers auf der ISP belastet. Bei der Abo-Teilnahme mittels Abo Nonstop gilt die Teilnahme pro Ziehung des Swiss Lottos und des Jokers, des EuroMillions mit 2. Chance und des Super-Stars oder pro Wette von Totogoal

als Spielauftrag. Entsprechend wird jeweils wöchentlich der Spieleinsatz nur für die jeweils nächste Ziehung bzw. Wettrunde dem Wallet belastet. Bei der Abo-Teilnahme mittels Totogoal Abo Fix gilt der Abo-Abschluss bezüglich der gesamten gewählten Anzahl Wetten als ein Spielauftrag, d.h. der gesamte Spieleinsatz für alle auf der Basis des Totogoal-Abos gespielten Wetten wird mit dem Abschluss des Abos einmalig dem Wallet belastet.

Die Höhe des Preises je virtuellem Los-, Bingo- bzw. Jass-Produkt wird für jedes Produkt separat definiert und im jeweiligen Spielreglement festgehalten.

24.2

Ist ein zu geringes Guthaben für die komplette abgesetzte Transaktion bzw. den kompletten abgesetzten Spielauftrag auf dem Wallet, können der oder die entsprechenden Spielscheine nicht gespielt werden und es findet keine Belastung des Wallets statt.

Im Falle der Abo-Teilnahme mittels Abo Nonstop bedeutet dies, dass bei einem zu geringen Guthaben für den jeweils nächsten Spielauftrag auf dem Wallet das Abo einstweilen suspendiert wird. Soweit er dies nicht vorgängig bei der Internet-Hotline (0) abbestellt hat, erhält der Teilnehmer per E-Mail ein sog. Saldo-Mail mit einer Einladung, gemäss den Bestimmungen von Art. 8.1 bis Art. 8.3 Spieleinsätze zu kaufen und damit die Teilnahme aufgrund des Abos Nonstop fortzusetzen. Dieses Saldo-Mail wird für jeden Fall einer solchen mangelnden Deckung bis zur erfolgten Einzahlung nur einmal versandt und gilt bezüglich

sämtlicher Abos Nonstop aller über die ISP gespielter Abos Nonstop, bei denen mangels Guthaben auf dem Wallet der jeweils nächste Spielauftrag nicht mehr gespielt werden kann. Leistet der Teilnehmer dieser Einladung Folge und kauft Spieleinsätze, wird ihm per E-Mail mitgeteilt, dass er weitere Abos Nonstop hat, welche nicht mehr aktiv sind. Er wird auf das Menü «Jackpot-Abos» verwiesen, wo er die Übersicht über den Status seiner Abos Nonstop sieht und diese wieder reaktivieren kann. Abos können nur reaktiviert werden, wenn der Saldo des Wallets für mindestens eine Teilnahme reicht. Der Teilnehmer kann ein suspendiertes Abo Nonstop immer auch dann über das Menü «Jackpot-Abos» wieder reaktivieren, wenn sein Wallet auf andere Weise als durch Einzahlungen geäuft wurde, z.B. durch Gewinne, Rückzahlungen, Gutscheine oder Geschenke.

24.3

Der maximale Gesamtspieleinsatz pro Transaktion bzw. Spielauftrag beträgt CHF 7500.–. Im Rahmen dieses maximalen Gesamtspieleinsatzes kann der Teilnehmer Spielguthaben, die er aus Einzahlungen, Gewinnen oder Rückzahlungen geäuft hat, nach Belieben im Rahmen einer Ziehung bzw. Wette einsetzen. Bezüglich Spielguthaben, die aus Promotionen oder aufgrund von Geschenken geäuft wurden, gelten die im Zusammenhang mit der jeweiligen Promotion bzw. dem jeweiligen Geschenk stipulierten Einschränkungen. Die eingesetzten Spielguthaben werden vom Wallet gelöscht bzw. abgebucht. Spielguthaben sind persönlich.

24.4

Ein Teilnehmer wird vor dem Bezug des ersten virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produktes gefragt, wie viel Geld er pro Tag, pro 7 Tage und pro 30 Tage maximal einsetzen möchte. Gewinne, Rückzahlungen und Promotionsguthaben, die aufs Wallet ausbezahlt werden, erhöhen die Limiten. Es gelten gemeinsame Limiten für virtuelle Los- und Bingo-Produkte und spezielle Limiten für Jass-Produkte. Die gewählten Limiten werden unter dem Menü «Limiten & Sperre» hinterlegt. Der Teilnehmer kann diese Beträge (Limiten) – innerhalb der von Swisslos vorgegebenen Oberlimiten – selber bestimmen.

24.5

Gemäss Art. 24.4 vom Teilnehmer gesetzte Limiten können durch diesen jederzeit verändert werden, wobei Veränderungen nach unten, d.h. Reduzierungen einzelner Limiten, sofort, Erhöhungen jedoch erst nach Ablauf von 72 Stunden wirksam werden.

24.6

Swisslos behält sich vor, im Rahmen des verantwortungsvollen Spielens bei Erreichen gewisser Limiten den Spielenden Informationen über ihr Spielverhalten zur Verfügung zu stellen.

24.7

Jede SMS von Swisslos wird dem Teilnehmer zu den aktuell gültigen Gebühren pro SMS im MT (Mobile Terminated)-Verfahren belastet. Die aktuell gültigen Gebühren pro SMS für die verschiedenen Abonnementdienste sind auf www.swisslos.ch ersicht-

lich. Swisslos behält sich vor, die Gebühren jederzeit unter entsprechender Publikation zu ändern.

I. Behandlung der Daten

Art. 25 Erfassung und Speicherung der Daten

Die Erfassung der Daten oder der Kauf eines virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produkts erfolgt durch den Teilnehmer. Der Kaufvorgang der virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produkte wird von der ISP über den Dialog gesteuert. Die vom System vorgenerierten virtuellen Lose oder vorgenerierten Bingo-Karten oder Jass-Karten werden von der Swisslos nach dem Zufallsprinzip den Teilnehmern zugeteilt. Im Hinblick auf ihre Auswertung werden sie im Rechenzentrum der Swisslos aufgezeichnet, gespeichert und abgesichert. Nur die auf dem Host der Swisslos ordnungsgemäss nach den reglementarischen Vorschriften abgespeicherten Voraussagen, für welche der Spieleinsatz gemäss den vorliegenden Bestimmungen geleistet wurde, nehmen an den für das jeweilige Produkt geltenden Auswertungen teil und bilden die Basis für die Geltendmachung eines allfälligen Gewinnes. Die Quick-Tips, die Replay-Zahlen, die Joker-Nummern sowie die Super-Star-Kombinationen werden im Rechenzentrum der Swisslos generiert.

J. Spielbestätigungsquittung

Art. 26 Ausstellung

26.1

Nach dem Senden des Internet-Spielscheins via Schnittstelle mittels des Online-Systems an die Swisslos oder unmittelbar nach Zuteilung des virtuellen Loses oder der Bingo- bzw. Jass-Karten bzw. Karten-Sets via Schnittstelle via ISP Spielsystem der Swisslos sowie nach automatischem Abbuchen des entsprechenden Spielguthabens vom Wallet des Teilnehmers auf der ISP wird für den Teilnehmer eine Spielbestätigungsquittung generiert und in dessen Quittungsarchiv unter «Spielkonto» abgelegt.

26.2

Im Falle, dass die auf der Spielbestätigungsquittung bzw. Ersatzquittung angezeigten Daten bzw. Voraussagen nicht bei der Swisslos nach den reglementarischen Bestimmungen abgespeichert wurden, ist der Teilnehmer im Interesse der Gewährleistung der sicheren und voraussehbaren Durchführung der Lotterien und Sportwetten und zum Schutz der Gesamtheit der Teilnehmer von der Teilnahme an der oder den auf der betreffenden Quittung bezeichneten Ziehungen bzw. Sportwetten ausgeschlossen.

Art. 27 Inhalt

27.1 Swiss Lotto und/oder Joker

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an Swiss Lotto beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- die Art der Teilnahme;
- die jeweiligen Voraussagen des Teilnehmers bzw. die generierten Quick-Tips für das Swiss Lotto;
- bei Swiss Lotto gegebenenfalls die Nummer des gewählten Systems;
- die von der Swisslos per Zufallsgenerator vergebene Replay-Zahl;
- die Joker-Nummer(n), mit der oder denen der Teilnehmer gegebenenfalls am Joker teilnimmt;
- die Anzahl gewählter Ziehungen (Gültigkeitsdauer) sowie das Datum der Ziehung, an welcher der Teilnehmer teilnimmt (im Falle von Dauerteilnahmen die Daten der ersten und der letzten Ziehung, an denen teilgenommen wird);
- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei der Swisslos;
- ein eindeutiger Identifikations-Code (= Quittungs-Nummer), sowie
- der Status der Quittung.

27.2 EuroMillions mit 2. Chance und oder Super-Star

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an EuroMillions mit 2. Chance beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- die Art der Teilnahme;
- die jeweiligen Voraussagen des Teilnehmers, bzw die generierten Quick-Tips für EuroMillions;
- bei EuroMillions gegebenenfalls die Nummer des gewählten Systems;
- die Super-Star-Nummer(n), mit der oder denen der Teilnehmer gegebenenfalls am Super-Star teilnimmt;
- die Anzahl gewählter Ziehungen (Gültigkeitsdauer) sowie das Datum der Ziehung, an welcher der Teilnehmer teilnimmt (im Falle von Dauerteilnahmen die Daten der ersten und der letzten Ziehung, an denen teilgenommen wird);
- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei der Swisslos;
- ein eindeutiger Identifikations-Code (= Quittungs-Nummer);
- der Status der Quittung sowie
- im Falle von Extra EuroMillions-Ziehungen eine eindeutige neunstellige Buchstaben-Zahlen-Kombination (Extra Millions-Kombination) pro Voraussage respektive einen entsprechenden Bereich an Buchstaben-Zahlen-Kombinationen.

27.3 Totogoal

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an der Totogoalwette beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- die Art der Teilnahme;
- die jeweiligen Voraussagen des Teilnehmers, bzw. die generierten Quick-Tips für Totogoal;

- gegebenenfalls die Nummer des gewählten Systems;
- das Datum, an welchem der Teilnehmer an der Totogoal-Wette teilnimmt;
- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei der Swisslos;
- ein eindeutiger Identifikations-Code (= Quittungs-Nummer), sowie
- der Status der Quittung.

27.4 Sporttip

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an der Sporttip-Wette beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- Produkt und Art der Beteiligung an der Sporttip-Wette (Sporttip set oder Sporttip one);
- Wettart (nur bei Sporttip set System);
- das jeweils gewählte Sportereignis bzw. die jeweils gewählten Sportereignisse sowie die Voraussage resp. den Tipp, bzw. die Voraussagen bzw. Tipps des Teilnehmers;
- die der einzelnen Voraussage zugrunde liegende Wettquote;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei der Swisslos;
- ein eindeutiger Identifikations-Code (= Quittungs-Nummer), sowie
- der Status der Quittung.

Zusätzlich für die Einzelwette Sporttip set:

- die der Einzelwette zugrunde liegende Quote oder Gesamtquote;

- der bei richtiger Voraussage fällige Gewinnbetrag einer Einzelwette;
- die Bestätigung des geleisteten Einsatzes.

Zusätzlich für die Systemwette Sporttip set:

- die Bezeichnung des gewählten Systems;
- alle durch das gewählte System möglichen Einzelwetten mit den entsprechenden Gesamtquoten;
- die Bestätigung des geleisteten Einsatzes je Einzelwette und des Gesamteinsatzes.

Zusätzlich für Sporttip one:

- die Bestätigung des geleisteten Einsatzes je Voraussage und gegebenenfalls des Gesamteinsatzes.

27.5 Virtuelle Losprodukte

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an virtuellen Losprodukten beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- Name des Losprodukts (= Name des gespielten virtuellen Loses);
- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum bzw. Erstelldatum der Spielbestätigungsquittung;
- ein eindeutiger Identifikations-Code bzw. die Losnummer inklusive der Nummer der jeweiligen Lotterie bzw. Los-Serie;
- Datum des letzten Verkaufstags;
- Verfalldatum;
- der Status der Quittung (Los gekauft, Los gespielt);

- Gewinn (erst, nachdem das virtuelle Los fertig gespielt wurde).

27.6 Bingo-Produkte

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an Bingo-Produkten beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- Name des Bingo-Produktes;
- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum bzw. Erstelldatum der Spielbestätigungsquittung;
- ein eindeutiger Identifikations-Code bzw. die Nummer des Bingo-Spielauftrags;
- der Status der Quittung.

27.7 Jass-Produkte

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an Jass-Produkten beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- Name des Jass-Produktes;
- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum bzw. Erstelldatum der Spielbestätigungsquittung;
- ein eindeutiger Identifikations-Code bzw. die Nummer des Jass-Spielauftrags;
- der Status der Quittung.

Art. 28 Gültigkeit

Nur Spielbestätigungsquittungen, auf denen der Identifikations-Code einwandfrei zu identifizieren ist, dienen zum Nachweis der Teilnahme sowie eines allfälligen Ge-

winnanspruches. Es wird allen Teilnehmern empfohlen, als ergänzende Sicherheitsmassnahme die Spielbestätigungsquittung sofort auszudrucken und sicher aufzubewahren.

Art. 29 Beanstandungen

Der Teilnehmer hat sofort nach dem Generieren der Spielbestätigungsquittung deren Richtigkeit bzw. Vollständigkeit zu überprüfen, insbesondere ob alle Angaben gemäss Art. 28 korrekt und vollständig erfasst und wiedergegeben sind. Im Falle des Entdeckens von Fehlern oder Unstimmigkeiten muss sich der Teilnehmer unverzüglich bei der Internet-Hotline (Art. 45) melden. Bei Fehlen oder Unstimmigkeiten bei der Ausstellung der Spielbestätigungsquittung hat der Teilnehmer innert 10 Tagen vom Datum des Verkaufs an Einsprache zu erheben. Eine Teilnahme an in der Zwischenzeit abgeschlossenen Ausspielungen oder Sportereignissen bleibt aber in jedem Fall ausgeschlossen. Später erfolgende Reklamationen können nicht mehr berücksichtigt werden. Spielbestätigungsquittungen, die im Zusammenhang mit der Einlösung von Replay-Gewinnen (Swiss Lotto) ausgestellt wurden, können nicht korrigiert werden. Im Übrigen gilt Art. 34.

K. Gewinne

Art. 30 Gewinne bis max. CHF 1000.–

Gewinne bis max. CHF 1000.– pro Spielbestätigungsquittung werden automatisch und direkt als Spielguthaben auf dem Wallet des Gewinners gutgeschrieben, ohne dass der Teilnehmer sie geltend machen oder die Spielbestätigungsquittung vorweisen muss. Im Falle von Dauerteilnahmen bezieht sich die genannte Limite auf sämtliche Gewinne pro Spielbestätigungsquittung, die an demselben Ziehungs- bzw. Wettdatum erzielt wurden. Sofern der Teilnehmer den Newsletter «Gewinnbenachrichtigung» abonniert hat, wird der Gewinn dem Teilnehmer überdies per E-Mail oder falls gewünscht per SMS avisiert. Bei den virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produkten werden die Gewinne dem Teilnehmer im eingeloggten Zustand sofort angezeigt.

Art. 31 Grossgewinne ab CHF 1000.–

Grossgewinne von mehr als CHF 1000.– pro Spielbestätigungsquittung werden dem Teilnehmer automatisch per E-Mail oder falls gewünscht per SMS avisiert, sofern dieser den Newsletter «Gewinnbenachrichtigung» abonniert hat. Bei den virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produkten werden die Gewinne dem Teilnehmer im eingeloggten Zustand sofort angezeigt. Falls der Teilnehmer der Swisslos bereits ein auf seinen Namen lautendes Bank- oder Postkonto als Zahlungsverbindung bekannt gegeben hat, wird der Gewinn nach drei

Arbeitstagen direkt und ohne dass der Teilnehmer ihn geltend machen muss, an diese Zahlungsverbindung ausbezahlt. Hat der Teilnehmer noch kein auf seinen Namen lautendes Bank- oder Postkonto als Zahlungsverbindung bekannt gegeben, wird der Teilnehmer, wenn er sich via Internet über das Login mit seinem Benutzernamen und Passwort das nächste Mal auf der ISP anmeldet, automatisch aufgefordert, seine Bank- bzw. Postverbindung bekannt zu geben, damit der Gewinn ausbezahlt werden kann. Hat der Teilnehmer den Newsletter «Gewinnbenachrichtigung» abonniert, wird er überdies von der Swisslos per E-Mail um die Bekanntgabe seiner Bank- bzw. Postverbindung bei seinem nächsten Login auf der ISP gebeten. Sobald der Teilnehmer die nötigen Informationen geliefert hat, erfolgt die Gewinnauszahlung auf das angegebene Konto.

Art. 32 Auszahlung

32.1

Grossgewinne ab CHF 1000.– (Art. 31) werden innerhalb von 3 Arbeitstagen direkt und ohne Geltendmachung auf das Bank- oder Postkonto des Teilnehmers überwiesen, falls der Swisslos eine entsprechende Zahlungsverbindung bereits bekannt ist. Gibt der Teilnehmer sein Bank- oder Postkonto erst aufgrund einer entsprechenden Aufforderung gemäss Art. 31 hin bekannt, erfolgt die Auszahlung innert 3 Arbeitstagen ab dem Zeitpunkt des Eingangs der betreffenden Information. Falls der Teilnehmer innert 42 Tagen vom Datum der öffentlichen Bekanntmachung des Ziehungsergebnis-

ses an gerechnet dieser Aufforderung nicht nachkommt, wird der Gewinn an die registrierte Adresse des Teilnehmers mittels ASR oder Scheck ausbezahlt. Auszahlungen sind immer nur an die Adresse bzw. zugunsten des registrierten Teilnehmers möglich.

32.2

Eine der Swisslos bekannt gegebene Zahlungsverbindung wird automatisch auch für die Auszahlung allfälliger zukünftig von der Swisslos auszuzahlender Gewinne oder eines allfälligen Saldos des Wallets sowie für Rückzahlungen verwendet. Soweit der Teilnehmer die Zahlungsverbindung ändern möchte, kann er dies bei einer anstehenden Auszahlung tun oder indem er mit der Internet-Hotline (Art. 45) Kontakt aufnimmt und dies meldet.

32.3

Gewinne, die direkt dem Wallet des Teilnehmers gutgeschrieben wurden (Art. 30) sowie Rückzahlungen auf das Wallet (Art. 9) kann sich der Teilnehmer via Internet innerhalb von 26 Wochen seit dem Tag der Ziehung bzw. der Wette bzw. der Rückzahlung ganz oder teilweise auf sein Bank- oder Postkonto auszahlen lassen.

Gewinne und Rückzahlungen können innert der Auszahlungsfrist immer nur bis zu dem Guthabenbetrag ausbezahlt werden, der noch auf dem Wallet vorhanden ist.

Art. 33 Replay-Gewinne (Swiss Lotto) und Gewinne aus virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produkten

Im Falle von Replay-Gewinnen wird automatisch durch das Online-System der Swisslos die gewonnene Anzahl Replay-Quick-Tips mit Teilnahmeberechtigung an der darauf folgenden Swiss Lotto-Ziehung vergeben, sobald der Teilnehmer den Replay-Gewinn eingelöst hat, spätestens aber innerhalb der Frist von 26 Wochen. Dem Teilnehmer wird bezüglich der vergebenen Replay-Quick-Tips eine Spielbestätigungsquittung generiert und in dessen Quittungsarchiv unter «Spielkonto» abgelegt.

Löst der Teilnehmer den Gewinn innerhalb von 26 Wochen nicht ein, wird der Replay-Gewinn automatisch durch die ISP für den Teilnehmer gespielt, d.h. die gewonnene Anzahl Replay-Quick-Tips mit Teilnahmeberechtigung an der darauf folgenden Swiss Lotto-Ziehung wird automatisch durch das Online-System der Swisslos vergeben. Dem Teilnehmer wird bezüglich der vergebenen Replay-Quick-Tips eine Spielbestätigungsquittung generiert und in dessen Quittungsarchiv unter «Spielkonto» abgelegt.

Nach dem Spielen des virtuellen Los-, Bingo- bzw. Jass-Produktes wird dem Teilnehmer das Ergebnis angezeigt. Mit der Gewinnanzeige wird die Gewinnverarbeitung ausgelöst. Falls der Teilnehmer nicht bis zur Gewinnanzeige navigiert, erfolgt nach der vom System festgesetzten Zeitdauer automatisch eine Gewinnverarbeitung.

Art. 34 Einsprachen

Teilnehmer, deren vermeintliche Gewinne nicht gemäss den vorliegenden Bestimmungen angezeigt bzw. ausbezahlt wurden, haben innert 10 Tagen vom Datum der Kenntnisnahme der nicht erfolgten Auszahlung an gerechnet, spätestens aber vor Ablauf der Verfallfrist der jeweiligen Lotterie, Einsprache zu erheben. Andernfalls verfällt der Gewinnanspruch zugunsten des Zwecks der Swisslos.

Die Einsprache muss mit eingeschriebenem Brief bei der Swisslos erfolgen und muss spätestens am letzten Tag der Frist der Schweizerischen Post übergeben werden. Die Einsprache hat Name und Adresse des Teilnehmers, die Bezeichnung des Lotterierprodukts oder der Sportwette, das Kaufdatum und den Grund der Einsprache zu enthalten. Ausserdem sind die den Anspruch begründete Spielbestätigungsquittung oder andere den Anspruch begründende Unterlagen beizulegen. Einsprachen, die zu spät eintreffen oder die notwendigen Angaben nicht vollständig enthalten, können nicht berücksichtigt werden.

Für die Beurteilung der Gewinnberechtigung gemäss diesen Teilnahmebedingungen gelten ausschliesslich die bei der Swisslos nach den reglementarischen Vorschriften abgespeicherten Voraussagen.

L. Promotionen

Art. 35 Im Allgemeinen

35.1

Die Swisslos behält sich vor, im Rahmen von Promotionen bzw. Werbeveranstaltungen (nachfolgend gemeinsam «Promotionen») Benefits an Teilnehmer, welche die von der Swisslos für die jeweilige Promotion festgelegten Kriterien erfüllen, abzugeben. Die Swisslos bestimmt die Art der Promotion, die entsprechende Gültigkeitsdauer der Promotion und der abgegebenen Benefits sowie die Kriterien zur Teilnahme. Es besteht kein Anspruch nicht berücksichtigter Teilnehmer auf Teilnahme an einer Promotion.

35.2

Die dem Teilnehmer zugeteilten Benefits können von diesem nicht abgelehnt werden. Zugeteilte Benefits können weder umgetauscht noch in bar ausbezahlt werden. Sie sind unübertragbar und dürfen nicht verkauft bzw. versteigert oder verschenkt werden. Benefits können nur im Rahmen ihrer zeitlichen sowie produktbezogenen Gültigkeit eingesetzt werden.

Art. 36 Benefits

Im Rahmen der Teilnahme an den von der Swisslos vertriebenen Produkten stehen insbesondere die folgenden Benefits zur Verfügung:

- **Gratisspielteilnahme:** Der Teilnehmer erhält entsprechend der Promotion eine Gratis-Quick-Tip-Teilnahme an einer Swiss Lotto- oder EuroMillions mit 2. Chance-Ziehung oder einer Totogoal-Wette. Der Gratis-Quick-Tip wird automatisch – und ohne dass der Teilnehmer diesbezüglich Anweisungen geben muss oder kann – durch das System mit der die Zuteilung des Benefits auslösenden Teilnahme für die nächste Swiss Lotto- bzw. EuroMillions mit 2. Chance-Ziehung bzw. Totogoal-Wette generiert. Der Gratis-Quick-Tip kann vom Teilnehmer nicht verändert werden. Für den Teilnehmer wird eine separate Spielbestätigungsquittung generiert und in dessen Quittungsarchiv unter «Spielkonto» abgelegt. Auf der Spielbestätigungsquittung ist bezüglich des Spieleinsatzes die Bemerkung «gratis» ersichtlich.
 - **Gratis-Joker (nur Swiss Lotto):** Der Teilnehmer erhält entsprechend der Promotion eine Gratis-Joker-Teilnahme. Gratis-Joker werden automatisch – und ohne dass der Teilnehmer diesbezüglich Anweisungen geben muss oder kann – durch das System mit der die Zuteilung des Benefits auslösenden Swiss Lotto-Teilnahme für die nächste(n) Joker-Ziehung(en) generiert. Gratis-Joker können vom Teilnehmer nicht verändert werden. Auf der Spielbestätigungsquittung wird hinter der Joker-Nummer die Gratisteilnahme an Joker-Ziehung(en) entsprechend vermerkt.
 - **Spielguthaben:** Der Teilnehmer erhält entsprechend der Promotion einen Gutschein für Spielguthaben zwecks
- Äfnung seines Wallets auf der ISP. Dabei wird zwischen Spielguthaben unterschieden, welche für alle auf der ISP spielbaren Produkte oder nur für ausgewählte Produkte verwendbar sind. Nach Einlösen des entsprechenden Gutscheins für Spielguthaben wird das Guthaben dem Wallet des Teilnehmers gutgeschrieben, wobei dieses separat aufgelistet und beim ersten Spielauftrag nach der Gutschrift zuerst abgebucht wird. Bei mehreren Gutscheinen aus Promotionen wird jener zuerst abgebucht, der zuerst verfällt.
- **Prozentualer Rabatt:** Der Teilnehmer erhält entsprechend der Promotion einen Gutschein für einen prozentualen Rabatt auf einen zukünftigen Spieleinsatz. Dabei wird zwischen prozentualen Rabatten unterschieden, welche für alle auf der ISP spielbaren Produkte oder nur für ausgewählte Produkte einlösbar sind. Dieser Gutschein muss innerhalb der Gültigkeitsdauer über den Link «Jetzt einlösen» auf der Gutscheinübersicht eingelöst werden. Auf der entsprechenden Spielbestätigungsquittung sind alsdann der Spieleinsatz, der abgezogene Rabatt sowie die effektive Belastung ersichtlich.
 - **Sachpreise:** Der Teilnehmer erhält entsprechend der Promotion einen im Voraus von der Swisslos bestimmten Sachpreis. Dieser sowie entsprechende Informationen werden an die im Profil des Teilnehmers hinterlegte Adresse gesendet.

M. Geschenke

Art. 37 Im Allgemeinen

Die Swisslos bietet Teilnehmern, die auf der ISP registriert sind, die Möglichkeit, Drittpersonen via www.swisslos.ch Spielguthaben zwecks Öffnung deren Wallets zu schenken. Die Schenkung erfolgt gestützt auf einen zwischen dem schenkenden Teilnehmer («Schenker») und der Swisslos über www.swisslos.ch zugunsten des Dritten («Beschenker») abgeschlossenen Vertrag, dessen Abschluss der Schenker mittels der Geschenkfunktion auf www.swisslos.ch auslöst.

Soweit die nachstehenden Bestimmungen im Widerspruch zu den übrigen Regelungen der vorliegenden Internet-Spiele Teilnahmebedingungen sowie den produktespezifischen Teilnahmebedingungen stehen, gehen sie jenen als Sonderregelung vor.

Art. 38 Voraussetzungen

38.1

Der Schenker muss auf der ISP registriert sein und das 18. Lebensjahr erreicht haben. Ein Geschenk kann nur ausgerichtet werden, wenn das Wallet des Schenkers ein ausreichendes Guthaben aufweist. Ist das Guthaben zu klein, findet keine Belastung des Wallets statt. Der Schenker hat diesfalls die Möglichkeit, gemäss den Online-Zahlungsmöglichkeiten (Art. 8.1) Spieleinsätze im Rahmen der gegebenen

Limiten (Art. 8.2 und 8.3) zu kaufen und alsdann den Schenkungsvorgang fortzusetzen.

38.2

Schenkungen können nur Personen erhalten, die auf der ISP registriert sind. Die Swisslos behält sich vor, bei Nichterfüllen dieser Voraussetzungen den Geschenkauftrag zu stornieren und eine allenfalls bereits vorgenommene provisorische Belastung des Wallets des Schenkers in der Höhe des Schenkbetrags wieder rückgängig zu machen.

Art. 39 Art und Höhe des Geschenks

39.1

Als Geschenke stehen Spielguthaben, die dem Wallet des Beschenkten gutgeschrieben werden, zur Verfügung. Dabei wird zwischen Spielguthaben unterschieden, welche für alle auf der ISP spielbaren Produkte oder nur für ausgewählte Produkte verwendbar sind.

39.2

Bezüglich der Höhe des Geschenks gilt es folgende Regeln bzw. Limiten zu beachten:

Es können nur ganze Frankenbeträge verschenkt werden. Diesbezüglich kann der Schenker frei zwischen dem Minimum von CHF 5.– und dem Maximum von CHF 7500.– wählen.

Art. 40 Erteilung und Entgegennahme des Geschenkauftrags

40.1

Der Schenker erteilt den Geschenkauftrag, indem er den Button «Geschenk schenken» drückt, nachdem er folgende Angaben gemacht bzw. folgende Daten eingegeben hat:

- Persönliche Mitteilung für die Geschenkmitteilung;
- Bezeichnung der zu beschenkenden Person mit Anrede, Name, Vorname, E-Mail-Adresse und Sprache;
- Setzen eines Häkchens für die Annahme der Bedingungen für die Gewährung von Geschenken.

40.2

Weist das Wallet des Schenkers ein genügendes Guthaben auf, nimmt die Swisslos nach Eingabe der vorgenannten Daten durch den Schenker seinen Geschenkauftrag zugunsten des Beschenkten entgegen. Auf dem Wallet des Schenkers erfolgt eine provisorische Belastung in der Höhe des Schenkungsbetrags. Der Schenker hat jederzeit die Möglichkeit, sich den entsprechenden Belastungsbeleg anzeigen zu lassen. Für den Beschenkten wird von der ISP ein Code generiert, der für die Einlösung des Geschenks benutzt werden kann. Vom Schenker aufgegebene Geschenkaufträge können weder von ihm selbst noch vom Beschenkten abgeändert werden. Solange das Geschenk vom Beschenkten noch nicht angenommen wurde, hat der Schenker aber die Möglichkeit, sein Geschenk zu widerrufen. Eine durch den Schenker

erfolgte Kündigung seiner Zugangsberechtigung zur ISP durch Löschung der Registrierung kann erst in Kraft treten, wenn alle von ihm in Auftrag gegebenen Geschenke entweder eingelöst oder annulliert worden sind.

40.3

Mit der Entgegennahme des Geschenkauftrags durch die Swisslos erhält der Beschenkte per E-Mail die Geschenkmitteilung («Geschenkmil») mit einer Anleitung zur Annahme bzw. Einlösung des Geschenks, welche innerhalb einer Frist von 128 Tagen erfolgen muss. Der Beschenkte kann das Geschenk nur gültig annehmen und einlösen, wenn er bereits auf der ISP registriert bzw. eingeloggt ist, bzw. sich zu diesem Zweck auf der ISP registriert und einloggt.

Art. 41 Annahme des Geschenks

41.1

Wenn der Beschenkte sein Geschenk innerhalb der vorgegebenen Frist durch Drücken auf den Button «Geschenk einlösen» im Geschenkmil oder durch die erfolgreiche Eingabe des ihm mit dem Geschenkmil bekannt gegebenen Codes (Art. 40.2) auf der Seite «Geschenk einlösen» resp. «Gutscheine» eingelöst hat, gilt das Geschenk als angenommen. Ein Geschenk kann auf jeden Fall nur einmal angenommen und nach erfolgter Annahme nicht wieder zurückgegeben werden.

41.2

Mit der Annahme des Geschenks durch den Beschenkten wird der Schenker per E-Mail, auf welcher der Beschenkte eine persönliche Mitteilung anbringen kann, benachrichtigt, dass der Beschenkte das Geschenk erfolgreich angenommen hat. Damit wird der gemäss Art. 40.2 provisorisch belastete Schenkbetrag vom Wallet des Schenkers definitiv abgebucht, d.h. das Spielerkonto des Schenkers wird definitiv belastet. Der Schenker hat keinen Anspruch auf einen allfälligen Gewinn des Beschenkten.

41.3

Wenn der Beschenkte das Geschenk nicht annehmen möchte oder kann, muss er die E-Mail mit der Geschenkmittteilung ignorieren bzw. verfallen lassen. Der Schenker wird nach Ablauf der vorgegebenen Frist per E-Mail darüber informiert, dass das Geschenk nicht angenommen wurde und damit zu Gunsten des Schenkers verfallen ist. Die gemäss Art. 40.2 erfolgte provisorische Belastung des Wallets des Schenkers in der Höhe des Schenkungsbetrags wird rückgängig gemacht, und der Schenker kann wieder über den entsprechenden Betrag verfügen. Dieser Betrag wird im Zusammenhang mit der Berechnung der Limiten gemäss Art. 8.2 und 8.3 wieder berücksichtigt.

Art. 42 Einlösung des Geschenks

Hat der Beschenkte Spielguthaben zwecks Öffnung seines Wallets als Geschenk erhalten, werden diese nach erfolgter An-

nahme des Geschenks seinem Wallet als Gutscheine ohne Verfalldatum gutgeschrieben. Ein solcher Gutschein wird automatisch bei der nächsten Spielteilnahme des Beschenkten eingesetzt – vorausgesetzt, der Beschenkte hat keine Promotionsguthaben mit einem Verfalldatum. Nach Annahme des Geschenks hat der Beschenkte jederzeit die Möglichkeit, sich auf der Seite «Gutscheine» den geschenkten Gutschein anzeigen zu lassen.

N. Unlauteres Spielverhalten

Art. 43 Unlauteres Spielverhalten

43.1

Unlauteres Spielverhalten auf der ISP durch einen oder mehrere Teilnehmer ist untersagt.

43.2

Teilnehmer, welche in unlauterer Art und Weise auf ein Spiel, Mitspieler oder Spielergebnis einwirken, werden sanktioniert. Unlauteres Spielverhalten liegt vor, wenn nicht ausschliesslich die spielerische Geschicklichkeit des Teilnehmers den Ausgang des Geschicklichkeitsspiels beeinflusst. Das heisst, jegliche anderweitige Einflussnahme auf den Ablauf und den Ausgang des Geschicklichkeitsspiels ist untersagt.

Als unlauteres Spielverhalten gilt insbesondere und nicht abschliessend:

- die erfolgte oder versuchte Beeinflussung des Spielresultats durch Absprachen (z. B. durch Kooperationen mehrerer Spieler an einem Tisch oder Turnier), Programmeingriffe und sonstige regelwidrige Mittel;
- die Verwendung jeglicher Art von Software-Programmen, die einem Teilnehmer zu einem Vorteil gegenüber dem Mitspieler verhelfen;
- das Herbeiführen von Fehlfunktionen und Störungen, um den Verlauf des Spiels zu beeinflussen;
- das Bedrängen von Teilnehmern zu einer bestimmten Handlungsweise.

43.3

Wird ein unlauteres Spielverhalten eines Teilnehmers durch die Swisslos festgestellt, so wird dieser gesperrt und der Gewinn verfällt sowie sein Walletguthaben gemäss Art. 8 ff. wird als Konventionalstrafe eingezogen. Darüber hinaus behält sich die Swisslos das Recht vor, gegen den Fehlbaren Schadenersatzansprüche geltend zu machen und Strafanzeige zu erstatten. Den damit verbundenen Aufwand hat der Teilnehmer der Swisslos zu ersetzen.

43.4

Swisslos behält sich das Recht vor, Massnahmen zu ergreifen, um unlauteres Spielverhalten aufzudecken bzw. zu verhindern und zu verfolgen; insbesondere zur Identifizierung bzw. Lokalisierung von Teilnehmern im Zusammenhang mit dem unlauteren Spielverhalten.

Die Swisslos hat das Recht, bis zur Klärung der Situation, ob ein unlauteres Spielverhal-

ten vorliegt, den Teilnehmer zu sperren, das Walletguthaben gemäss Art. 8 ff. sowie Gewinne zurückzubehalten.

O. Haftung

Art. 44 Haftung

44.1

Die Swisslos bzw. die SMS-Provider und das Mobil-Portal übernehmen keine Gewährleistung für Übermittlungsfehler, technische Mängel, Störungen und Betriebsausfälle oder rechtswidrige Eingriffe auf die ISP, auf die SMS-Vermittlungssysteme, in EDV-Systeme und in die Übermittlungsnetze.

44.2

Die Risiken, die im Zusammenhang mit der Teilnahme über die ISP stehen, trägt ausschliesslich der Teilnehmer. Dies gilt insbesondere auch für jene Risiken, welche sich aus Manipulationen am EDV-System bzw. am Mobiltelefon des Teilnehmers durch Unbefugte oder aus missbräuchlicher Verwendung des Passwortes oder des Mobiltelefons ergeben. Der Teilnehmer ist verpflichtet, sämtliche Legitimationsmerkmale (insbesondere das Passwort) geheim zu halten und gegen missbräuchliche Verwendung durch Unbefugte zu schützen. Besteht Grund zur Annahme, dass eine andere Person vom Passwort Kenntnis erhalten hat, muss der Teilnehmer diese Legitimationsmerkmale unverzüglich ändern oder

löschen und seinen Zugang zur ISP sperren lassen (Art. 12). Der Teilnehmer trägt sämtliche Kosten und sonstigen Folgen, die sich aus der rechtswidrigen Verwendung seiner Legitimationsmerkmale, seines EDV-Systems und/oder seines Mobiltelefons ergeben. Gegebenenfalls macht er sich auch strafbar.

44.3

Der Teilnehmer ist sich überdies der Risiken bewusst, die sich daraus ergeben, dass die Dienstleistung über die ISP über offene, jedermann zur Verfügung stehende Einrichtungen (u.a. öffentliche und private Datenübermittlungsnetze, Mobilfunknetze, Internetserver, Access Provider) erfolgt. Es ist Sache des Teilnehmers, die erforderlichen Sicherheitsvorkehrungen zu treffen, welche ihn insbesondere vor dem Zugriff unberechtigter Dritter und vor Viren schützen. Die Swisslos hat diesbezüglich keine Verantwortung.

44.4

Ein ununterbrochener Betrieb der ISP wird nicht gewährleistet. Betriebsstörungen oder -ausfälle sind insbesondere als Folge von technischen Mängeln, Störungen, rechtswidrigen Eingriffen in Einrichtungen des (Mobilfunk-)Netzes bzw. der SMS-Vermittlungs-Systeme, Überlastungen des (Mobilfunk-)Netzes bzw. der SMS-Vermittlungs-Systeme, mutwilligen Blockierungen der elektronischen Zugänge durch Dritte, Unterbrüche oder anderen Unzulänglichkeiten seitens der (Mobilfunk-)Netzbetreiber, SMS-Vermittlungs-Systembetreiber oder Dritter möglich. Betriebsunterbrüche zu Wartungszwecken bleiben vorbehalten.

44.5

Können die für die Spielteilnahme relevanten Daten aus irgendeinem Grund nicht so an die Swisslos weitergeleitet bzw. bei dieser abgespeichert werden, dass der Inhaber der Spielbestätigungsquittung gemäss diesen Teilnahmebedingungen eine Gewinnberechtigung geltend machen kann, so beschränkt sich die Haftung der Swisslos auf die Rückerstattung des vom Teilnehmer geleisteten Spieleinsatzes bzw. die Gewährung eines Ersatz-Replay-Quick-Tips, unter Ausschluss jeglicher anderen durch die Swisslos, deren Vertreter oder Hilfspersonen zu leistenden Entschädigung. In Fällen, in denen der Mangel lediglich eine Replay-Zahl betrifft, besteht keinerlei Anspruch auf Rückerstattung oder Ersatz.

Der Spieleinsatz wird unter der Bedingung zurückerstattet bzw. der Ersatz-Replay-Quick-Tip unter der Bedingung gewährt, dass der Teilnehmer den Nachweis der ordnungsgemässen Eingabe des entsprechenden Spielscheins bzw. Quick-Tips via Internet sowie der Leistung des Spieleinsatzes erbringt. Es erfolgt keine Rückerstattung, wenn an einer Spielbestätigungsquittung irgendwelche Manipulationen vorgenommen wurden.

44.6

Die Swisslos übernimmt keine Haftung für mögliche oder tatsächliche Schäden, die dem Benutzer durch die Teilnahme via Internet entstehen. Insbesondere besteht keine Haftung für vermeintlich oder tatsächlich entgangene Gewinne, die durch die Nichtverfügbarkeit des Systems oder Übermittlungsspannen entstehen sowie für

Schäden, die durch die Verletzung der Sorgfaltspflicht des Benutzers entstehen, insbesondere durch missbräuchliche Verwendung von Passwörtern und anderen Legitimationsmerkmalen sowie des Mobiltelefons durch den Teilnehmer selbst oder durch Dritte.

P. Schlussbestimmungen

Art. 45 Kontakt (Internet-Hotline)

Die Swisslos hat für Fragen seitens der Teilnehmer im Zusammenhang mit dem Zugang zur ISP und der Teilnahme an den über die ISP vertriebenen Lotterien und Sportwetten eine zentrale Stelle («Internet-Hotline») eingerichtet, die während Geschäftszeiten in Betrieb ist. Die Telefonnummer der Internet-Hotline wie auch das elektronische Kontaktformular werden auf der Website von Swisslos (www.swisslos.ch) bekannt gegeben.

Art. 46 Verantwortungsvolles Spiel

Die Swisslos behält sich vor, Spieler mit auffälligem Spielverhalten aus Spielschutzgründen per Telefon, E-Mail oder Post zu kontaktieren und gegebenenfalls an eine zuständige Beratungsstelle zu verweisen. Falls der Spieler eine Beratung ablehnt und/oder weiterhin ein auffälliges Spielverhalten aufweist, behält sich die Swisslos vor, den Spieler auf der ISP zu sperren oder seinen Account zu kündigen.

Art. 47 Marketing

47.1

Der Teilnehmer ist damit einverstanden, dass ihn betreffende Daten von der Swisslos zu eigenen Marketingzwecken verwendet werden. Der Teilnehmer kann dies explizit ausschliessen, indem er unter Menü «Profil» die Daten bezüglich Adressverwendung entsprechend anpasst. An Dritte erfolgt keine Weitergabe von Daten.

47.2

Der Teilnehmer erhält automatisch ausgewählte Newsletter per E-Mail, falls er diese bei der Registrierung nicht durch Entfernen des entsprechenden Häkchens explizit abbestellt. Auch später kann der Teilnehmer alle oder einzelne Newsletter jederzeit im Menü «Newsletter & SMS» bestellen oder abbestellen.

Art. 48 Änderung der Software und der Dokumentation

Aktualisierungen sowie Änderungen der Software und der Dokumentation können jederzeit und ohne vorherige Ankündigung erfolgen und bedürfen keiner Zustimmung der Teilnehmer.

Art. 49 Geltung

49.1

Die vorliegenden Teilnahmebedingungen regeln ausschliesslich die Teilnahme an den über die ISP vertriebenen Produkten von Swisslos. Sie gelten ab dem 24. September 2016. Auf diesen Zeitpunkt hin verlieren sämtliche früher erlassenen und die Teilnahme über die ISP betreffenden Bestimmungen ihre Gültigkeit. Die Swisslos behält sich Änderungen der vorliegenden Internet-Spiele Teilnahmebedingungen vor.

49.2

Weicht die französische oder die italienische Fassung der vorliegenden Teilnahmebedingungen von der deutschen Fassung ab, ist allein die deutsche Ausgabe massgebend.

49.3

Die Internet-Spiele Teilnahmebedingungen (samt allfälligen Nachträgen) können auf der offizielle Internetseite www.swisslos.ch eingesehen und ausgedruckt werden.

