

---

## ***Condizioni di partecipazione online***

---

In vigore dal 30 ottobre 2023

## **Indice**

<b>A.</b>	<b>Disposizioni generali .....</b>	<b>3</b>
Art. 1	Ambito di applicazione .....	3
Art. 2	Leggi applicabili .....	3
<b>B.</b>	<b>Registrazione e modifiche .....</b>	<b>3</b>
Art. 3	Principi fondamentali .....	3
Art. 4	Accesso alle partecipazioni a pagamento .....	3
Art. 5	Verifica dei dati inseriti .....	4
Art. 6	Modifica dei dati personali e dell'indirizzo .....	4
<b>C.</b>	<b>Wallet .....</b>	<b>4</b>
Art. 7	Apertura .....	4
Art. 8	Acquisto di crediti di gioco .....	4
Art. 9	Accrediti .....	5
Art. 10	Riacquisto dei crediti di gioco .....	5
Art. 11	Scadenza dei crediti di gioco .....	6
<b>D.</b>	<b>Blocco dell'accesso .....</b>	<b>6</b>
Art. 12	Blocco da parte del partecipante .....	6
Art. 13	Attivazione della password .....	6
Art. 14	Blocco da parte di Swisslos .....	6
<b>E.</b>	<b>Disdetta dell'autorizzazione d'accesso .....</b>	<b>6</b>
Art. 15	Da parte del partecipante .....	6
Art. 16	Da parte di Swisslos .....	7
<b>F.</b>	<b>Partecipazione .....</b>	<b>8</b>
Art. 17	Stipulazione del contratto di gioco .....	8
Art. 18	Consegna dei dati di partecipazione .....	8
Art. 19	Salvataggio delle schedine elettroniche compilate .....	9
<b>G.</b>	<b>Puntate, limiti ed elaborazione dei dati .....</b>	<b>10</b>
Art. 20	Pagamento della puntata .....	10
Art. 21	Limiti .....	10
Art. 22	Rilevamento e salvataggio dei dati .....	11
Art. 23	Scontrino di conferma della partecipazione al gioco .....	11

Art. 24	Contenuti degli scontrini .....	12
Art. 25	Validità .....	14
Art. 26	Contestazioni .....	14
<b>H.</b>	<b>Vincite .....</b>	<b>14</b>
Art. 27	Vincite fino a max. 1'000 franchi.....	14
Art. 28	Vincite superiori a 1'000 franchi .....	14
Art. 29	Pagamento.....	15
Art. 30	Vincite Replay (Swiss Lotto) e vincite derivanti dai prodotti dei biglietti online "Clix", da Gooool, dai prodotti del Bingo online e dello jass .....	16
Art. 31	Reclami.....	16
<b>I.</b>	<b>Promozioni .....</b>	<b>17</b>
Art. 32	In generale.....	17
Art. 33	Benefit.....	17
<b>J.</b>	<b>Comportamento di gioco sleale .....</b>	<b>17</b>
Art. 34	Comportamento di gioco sleale .....	17
<b>K.</b>	<b>Responsabilità .....</b>	<b>18</b>
Art. 35	Responsabilità .....	18
<b>L.</b>	<b>Disposizioni finali.....</b>	<b>19</b>
Art. 36	Contatto (Centro servizio clienti) .....	19
Art. 37	Protezione dei giocatori.....	19
Art. 38	Protezione dei dati .....	20
Art. 39	Marketing .....	20
Art. 40	Modifica del software e della documentazione .....	20
Art. 41	Applicazione.....	20

## **A. Disposizioni generali**

### Art. 1 Ambito di applicazione

1.1 Swisslos offre la possibilità, attraverso la Piattaforma di Gioco Internet (“PGI”) da lei messa a disposizione, di prendere parte a determinati prodotti dei giochi in denaro (Swiss Lotto, Joker, EuroMillions con 2a chance, EuroDreams, Super-Star, Sporttip, i prodotti dei biglietti online “Clix”, i prodotti del Bingo online, dello jass e di Gooool). Le presenti disposizioni regolamentano la partecipazione a questi prodotti che ha luogo nel territorio contrattuale Swisslos<sup>1</sup>.

1.2 Le presenti “Condizioni di partecipazione online” tramite Internet ([www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) o tramite App: di seguito “Condizioni di partecipazione online”) integrano le condizioni di partecipazione dei singoli prodotti. In caso di contraddizioni con le condizioni di partecipazione dei singoli prodotti, le seguenti disposizioni hanno la precedenza in quanto regolamentazione speciale.

### Art. 2 Leggi applicabili

2.1 In quanto organizzatrice di giochi di grande estensione, Swisslos è soggetta alla Legge federale sui giochi in denaro del 29 settembre 2017 (LGD), alla relativa Ordinanza sui giochi in denaro del 7 novembre 2018 (OGD) e all’Ordinanza concernente gli obblighi di diligenza degli organizzatori di giochi di grande estensione relativi alla lotta contro il riciclaggio di denaro e il finanziamento del terrorismo del 7 novembre 2018 (ORD-DFGP). In linea di principio, il presente regolamento riprende ed integra – se necessario – le disposizioni di tali leggi.

2.2 Secondo l’Ordinanza del DFGP, in caso di raggiungimento di determinate soglie e condizioni di giocata, Swisslos è tenuta a chiedere alle persone che prendono parte ai suoi giochi un documento d’identità e a chiarire il contesto economico di una transazione e/o di un rapporto commerciale.

## **B. Registrazione e modifiche**

### Art. 3 Principi fondamentali

3.1 L’accesso ai prodotti tramite la PGI via Internet è autorizzato ai giocatori che hanno effettuato la registrazione sulla PGI. La registrazione è consentita unicamente alle persone fisiche che hanno compiuto i 18 anni e che hanno il domicilio o la dimora abituale nel territorio contrattuale Swisslos. Tali persone, inoltre, non devono aver subito un blocco di gioco, conformemente all’art. 80 LGD, all’art. 66 LGD o all’art. 42 OGD.

3.2 Ogni persona può registrarsi sulla PGI una volta sola e può giocare unicamente tramite il proprio accesso personale.

### Art. 4 Accesso alle partecipazioni a pagamento

4.1 La registrazione consente l’accesso via Internet a tutti i prodotti di Swisslos offerti tramite la PGI.

---

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

4.2 Durante la registrazione, dal documento d'identità che il partecipante al gioco deve caricare, vengono automaticamente letti o acquisiti i dati necessari per la registrazione: appellativo, cognome e nome, via e numero, NPA, luogo di residenza/cantone, data di nascita, indirizzo email, nonché la password. Swisslos si riserva il diritto di verificare costantemente la correttezza di tali dati e di bloccare l'accesso a un partecipante, nel caso in cui questi non adempia (più) i presupposti per la registrazione.

L'indirizzo email viene verificato tramite la cosiddetta procedura Double Opt-In e viene utilizzato dalla PGI per identificare in modo univoco la registrazione. Tramite questo indirizzo email, inoltre, vengono comunicate le attivazioni, le vincite, ecc.

#### Art. 5 Verifica dei dati inseriti

5.1 Se vengono letti e registrati i dati da una carta d'identità valida, la registrazione sarà verificata tramite i database degli indirizzi. Se il partecipante al gioco viene trovato nel database e sono soddisfatte le condizioni per la registrazione, la registrazione sarà effettuata.

Nel caso in cui i dati personali forniti dal partecipante non possano essere chiaramente identificati nei database degli indirizzi, gli verrà richiesta una prova di residenza. Se dalla verifica di Swisslos emergesse che i requisiti per la registrazione sono soddisfatti, il partecipante sarà registrato.

#### Art. 6 Modifica dei dati personali e dell'indirizzo

6.1 Il partecipante ha la possibilità di modificare il proprio nome nel profilo: per farlo può caricare nel proprio account di gioco un documento d'identità valido, i cui dati saranno automaticamente letti e registrati nell'account di gioco. Swisslos si riserva il diritto di rifiutare la modifica nel caso in cui la stessa non risulti plausibile.

6.2 Il partecipante ha la possibilità di modificare il proprio indirizzo nel profilo. Dopo aver effettuato la modifica dell'indirizzo, quest'ultimo sarà verificato tramite i database degli indirizzi. Se la modifica soddisfa i requisiti, sarà accettata, altrimenti sarà richiesta una prova di residenza. Successivamente, i dati forniti saranno sottoposti a una verifica da parte di Swisslos per determinare la plausibilità della modifica dell'indirizzo: se risulta plausibile, la modifica sarà accettata, altrimenti sarà respinta.

6.3 Il partecipante ha la possibilità di modificare il suo indirizzo email. Il nuovo indirizzo email sarà controllato tramite la cosiddetta procedura Double-Opt-In.

### **C. *Wallet***

#### Art. 7 Apertura

Dopo la registrazione, per il partecipante viene aperto il cosiddetto wallet, su cui è possibile accumulare i crediti di gioco per partecipare a tutti i prodotti offerti tramite la PGI.

#### Art. 8 Acquisto di crediti di gioco

8.1 Il partecipante ha la possibilità di acquistare crediti di gioco tramite diverse modalità di pagamento online (accessibili tramite un link) o tramite un versamento (utilizzando una cedola di pagamento). Questi crediti di gioco saranno accreditati sul wallet aperto durante la registrazione. È richiesto un importo minimo di 20 franchi.

8.2 Nell'arco di 30 giorni il partecipante può acquistare dei crediti di gioco per un valore massimo di 10'000 franchi, tenendo conto che il suddetto periodo viene calcolato a partire dalla data dell'ultimo acquisto.

8.3 Il partecipante può acquistare dei crediti di gioco solo finché i crediti di gioco sul suo wallet non superano il controvalore di CHF 9'999.-. Tuttavia, indipendentemente dal raggiungimento di tale limite, le eventuali vincite o i rimborsi vengono accreditati sul wallet come crediti di gioco; lo stesso vale per i crediti di gioco conseguiti tramite regali o promozioni. Fa stato il credito del wallet memorizzato sul server.

8.4 Il credito di gioco accumulato sul wallet con vincite, rimborsi o versamenti può essere utilizzato a piacimento dal partecipante per prendere parte ai prodotti offerti tramite la PGI, sempre comunque nell'ambito dei limiti previsti dalle presenti disposizioni, nonché dalle misure per la protezione dei giocatori. Per quanto riguarda i crediti di gioco promozionali, fanno stato le limitazioni previste dalla promozione corrispondente. I crediti di gioco utilizzati vengono addebitati sul wallet. I crediti di gioco sono personali e non trasferibili.

#### Art. 9 Accrediti

Oltre all'acquisto dei prodotti, l'accumulo dei crediti di gioco sul wallet ha luogo tramite

- gli accrediti derivanti dalle vincite (artt. 27 e 28);
- i rimborsi delle puntate;
- gli accrediti derivanti da promozioni (art. 32).

#### Art. 10 Riacquisto dei crediti di gioco

I crediti di gioco totali o parziali possono essere riacquistati. L'importo corrispondente sarà versato su un conto bancario o postale svizzero o del Liechtenstein intestato al nome del partecipante.

Per contro non è possibile effettuare il pagamento dei crediti di gioco accumulati grazie alle promozioni (crediti di gioco gratuiti).

Le vincite e i rimborsi accreditati sul wallet possono essere pagati su un conto bancario o postale svizzero o del Liechtenstein entro 180 giorni.

I crediti di gioco possono essere versati, gratuitamente e per due volte all'anno, su un conto bancario o postale svizzero o del Liechtenstein entro 365 giorni; la terza volta Swisslos si riserva il diritto di addebitare una commissione del 3%.

I giocatori colpiti dal blocco o dal divieto di gioco non hanno alcun diritto al rimborso di crediti di gioco, vincite e rimborsi.

Se richiesto con una domanda legalmente valida, il pagamento dei crediti di gioco sul wallet, ha luogo entro 5-10 giorni lavorativi. Restano riservate le disposizioni in materia di riciclaggio di denaro.

## Art. 11 Scadenza dei crediti di gioco

In linea di principio i crediti di gioco sul wallet non hanno una data di scadenza. Tuttavia, i wallet che per oltre 2 anni non registrano movimenti vengono liquidati da Swisslos e l'importo corrispondente viene versato al partecipante su un conto bancario o postale svizzero o del Liechtenstein intestato a suo nome. Se ciò non fosse possibile, dopo altri 2 anni l'importo sarà incamerato, senza diritto di risarcimento, a favore degli scopi benefici di Swisslos.

## **D. Blocco dell'accesso**

### Art. 12 Blocco da parte del partecipante

12.1 Il blocco dell'accesso personale ai prodotti offerti tramite la PGI può essere richiesto direttamente presso il Centro servizio clienti durante gli orari d'ufficio (art. 36). Anche il partecipante ha la possibilità di bloccare il suo accesso personale alla voce "Limiti & blocco" durante la fase operativa della PGI. In entrambi i casi il periodo di blocco può variare, a dipendenza dei prodotti, da 1 a 180 giorni.

Queste sospensioni volontarie dal gioco (sospensione provvisoria) non possono essere revocate prima del termine stabilito.

12.2 Il partecipante può contattare Swisslos per chiedere anche un blocco del gioco illimitato. Il blocco, che viene iscritto in un registro nazionale, vale anche per i Casinò (inclusi i Casinò online).

### Art. 13 Attivazione della password

Dopo aver digitato per tre volte la password sbagliata, l'accesso viene bloccato. Il partecipante può richiedere l'attivazione tramite il nome utente o l'indirizzo email. In questo caso, gli verrà inviato un link all'ultimo indirizzo email registrato, con il quale potrà impostare una nuova password. Su richiesta, questa email può essere attivata anche dal Centro servizio clienti.

### Art. 14 Blocco da parte di Swisslos

14.1 Swisslos è autorizzata, senza l'obbligo di fornire spiegazioni, a bloccare in qualsiasi momento l'accesso del partecipante ai prodotti offerti tramite la PGI, qualora ritenga che sia opportuno e ci siano dei motivi oggettivi per farlo.

14.2 Il blocco del gioco sarà comunque sempre eseguito qualora siano soddisfatti i requisiti ai sensi dell'art. 80 LGD o i requisiti di registrazione.

Un blocco del gioco ai sensi dell'art. 80 LGD viene iscritto nel registro nazionale e vale anche per i Casinò (incl. i Casinò online).

Quando il motivo che ha causato il blocco del gioco non sussiste più, il partecipante può chiedere la revoca del blocco presso l'organizzatore che ha effettuato tale blocco.

## **E. Disdetta dell'autorizzazione d'accesso**

### Art. 15 Da parte del partecipante

15.1 Il partecipante può disdire in ogni momento l'autorizzazione d'accesso alla PGI tramite la disattivazione della registrazione e la chiusura simultanea del wallet. La

disdetta della registrazione avviene tramite l'attivazione del comando "Chiudi account" (alla voce del menu "Profilo"). La disdetta è possibile solo nel caso in cui si siano verificate le seguenti condizioni:

- il wallet non presenta più crediti di gioco. Se il wallet contiene dei crediti di gioco, il partecipante può farli riaccreditare tramite le sue coordinate di pagamento;
- non ci sono scontrini di pronostici che partecipano ancora a una o più estrazioni o scommesse;
- non ci sono più prodotti dei biglietti online "Clix" acquistati o non ancora terminati, né partecipazioni online ai prodotti Bingo o Gooal ancora aperte, né ci sono partite di un prodotto jass ancora in corso;
- non ci sono scontrini di vincite non ancora pagate o di vincite Replay non ancora incassate;
- con la disdetta dell'autorizzazione d'accesso vengono automaticamente disdetti anche eventuali Abo.

Se entro due anni un cliente dovesse richiamare, con il nome utente e la password corretti, il suo accesso annullato, tale accesso sarebbe riattivato automaticamente. Un processo aziendale messo a punto, perché per molti partecipanti la disdetta è solo temporanea o è legata a problemi di login (nome utente o password dimenticati) e così l'accesso desiderato potrà funzionare di nuovo più rapidamente.

15.2 Nel caso in cui un accesso venisse definitivamente revocato (e cioè senza riattivazione automatica), il cliente dovrà comunicare al Centro servizio clienti la cancellazione definitiva dell'accesso tramite il modulo di contatto (art. 36).

#### Art. 16 Da parte di Swisslos

La disdetta dell'autorizzazione d'accesso alla PGI da parte di Swisslos può avvenire in qualsiasi momento, senza l'obbligo di fornire spiegazioni, tramite la disattivazione della registrazione e la chiusura del wallet. La disdetta entra in vigore non appena le seguenti condizioni saranno state soddisfatte da 48 ore:

- non ci sono scontrini di pronostici che partecipano ancora a una o più estrazioni o scommesse;
- non ci sono più prodotti dei biglietti online "Clix" acquistati o non ancora terminati", né partecipazioni online ai prodotti Bingo o Gooal ancora aperte, né ci sono partite di un prodotto jass ancora in corso. Swisslos si riserva il diritto di valutare automaticamente i biglietti acquistati e non ancora terminati;
- non ci sono scontrini di vincite non ancora pagate o di vincite Replay non ancora incassate. Swisslos si riserva il diritto di riscuotere automaticamente le vincite Replay;
- eventuali Abo vengono automaticamente disdetti in seguito alla disdetta dell'autorizzazione d'accesso.

Se al momento dell'entrata in vigore della disdetta da parte di Swisslos il wallet presentasse ancora dei crediti di gioco, Swisslos chiuderà il wallet e verserà il saldo al partecipante (vedi art. 10). Eventuali buoni non ancora incassati scadono. Se non fosse



possibile effettuare il versamento del saldo, il credito di gioco decadrà a favore degli scopi benefici di Swisslos.

## **F. Partecipazione**

### Art. 17 Stipulazione del contratto di gioco

17.1 Ha diritto a partecipare ai prodotti offerti tramite la PGI chiunque stipula un contratto di gioco con Swisslos. Il contratto è valido dal momento in cui:

- il partecipante è stato registrato, ha accettato le condizioni di partecipazione vigenti per il rispettivo prodotto e ha confermato le “Condizioni di partecipazione online”;
- è stata effettuata la puntata per la transazione o il contratto di gioco in questione;
- i dati relativi alla transazione della partecipazione sono stati trasmessi a Swisslos tramite Internet, il prodotto è stato acquistato e la partecipazione è stata salvata sull'host di Swisslos secondo le norme vigenti e
- sulla PGI è stato generato il relativo scontrino di conferma della partecipazione al gioco.

Nell'ambito delle scommesse sportive, Swisslos si riserva il diritto, senza dover fornire alcuna giustificazione, di rifiutare la stipulazione di un contratto di gioco o di porre determinate condizioni per la stipulazione dello stesso (ad es. limitazione dell'entità della puntata oppure limitazioni degli incontri su cui scommettere).

17.2 Dopo la stipulazione di un Abo, oltre allo scontrino di conferma della partecipazione al gioco, il partecipante riceve uno scontrino Abo, che viene salvato nell'archivio degli scontrini sotto “Abo jackpot”. Lo scontrino Abo contempla in particolare i seguenti dati:

- la durata degli Abo;
- l'attivatore della partecipazione al gioco;
- lo stato degli Abo;
- il link per i singoli scontrini di conferma della partecipazione al gioco; nonché
- un codice di identificazione univoco (= numero Abo).

17.3 Resta riservata la disposizione dell'art. 20.

17.4 Con la conclusione di un contratto di gioco con Swisslos, il partecipante riconosce senza riserve le presenti “Condizioni di partecipazione online”, nonché tutte le ulteriori disposizioni pertinenti alla partecipazione ai prodotti elencati nell'art. 1.

### Art. 18 Consegna dei dati di partecipazione

18.1 Il partecipante fornisce i propri dati di partecipazione entro i termini previsti.

La compilazione delle schedine elettroniche viene gestita sulla PGI tramite le finestre di dialogo. I contrassegni devono essere posti sulle superfici destinate agli utenti. Non è

possibile partecipare al gioco se le schedine elettroniche sono compilate in modo incompleto.

In caso di partecipazione Abo fa stato lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco sulla PGI e non lo scontrino Abo emesso alla stipulazione dell'abbonamento.

18.2 Il partecipante è il solo responsabile della corretta indicazione dei dati di partecipazione. In caso di indicazioni lacunose (ad es. crocette mancanti) può essere necessario apportare delle correzioni.

18.3 Per partecipare via Internet ai prodotti dei biglietti online "Clix", di Gooool, dei prodotti del Bingo online e dello jass, sono validi esclusivamente i prodotti dei biglietti online "Clix", di Gooool, dei prodotti del Bingo online e dello jass emessi o assegnati da Swisslos conformemente alle "Condizioni generali di partecipazione per i prodotti dei biglietti online "Clix", alle "Condizioni generali di partecipazione per i prodotti del Bingo online", alle "Regole del gioco e alle condizioni di partecipazione di Gooool", risp. alle "Regole del gioco e alle condizioni di partecipazione dello jass.

18.4 Il partecipante è tenuto a giocare in modo completo ogni prodotto acquistato dei biglietti online "Clix", conformemente alle regole del gioco riportate sul biglietto stesso. Un biglietto online "Clix" si considera giocato completamente solo se il risultato è stato accertato (biglietto vincente o non vincente). Se il partecipante acquista un biglietto online "Clix" e non finisce di giocarlo, al prossimo richiamo dello stesso biglietto online "Clix" sulla PGI, il biglietto sarà visualizzato affinché il gioco possa essere completato (in caso di tentativo di acquisto di un altro biglietto "Clix" oppure se il biglietto viene selezionato sullo scontrino di gioco). Se l'ultimo biglietto online "Clix" acquistato non risultasse giocato completamente, al più tardi dopo 90 giorni lo stesso sarà valutato automaticamente dal sistema di gioco della PGI (cfr. "Condizioni generali di partecipazione per i prodotti dei biglietti online "Clix").

18.5 Lo svolgimento corretto del gioco dei prodotti dei biglietti online "Clix", di Gooool e dei prodotti del Bingo online e dello jass viene gestito tramite le finestre di dialogo della PGI.

18.6 Swisslos si riserva il diritto di modificare i tipi di partecipazione esistenti, nonché di modificare le istruzioni emanando apposite disposizioni, di annullarle e/o di introdurne di nuove.

## Art. 19 Salvataggio delle schedine elettroniche compilate

### 19.1 Lotterie

Le schedine elettroniche per pronostici singoli e per la partecipazione da sistema possono essere salvate e riutilizzate. Una schedina salvata, comunque, non dimostra in alcun modo la partecipazione a un'estrazione.

### 19.2 Scommesse sportive

Le schedine elettroniche per le scommesse Sporttip non possono essere salvate, né riutilizzate.

## **G. Puntate, limiti ed elaborazione dei dati**

### Art. 20 Pagamento della puntata

20.1 In caso di partecipazione via Internet e di trasmissione dei dati a Swisslos tramite la relativa interfaccia, la puntata totale di ogni transazione – ovvero di ogni incarico di gioco – viene addebitata sul wallet del partecipante sulla PGI. In caso di partecipazione tramite Abo, la partecipazione alle estrazioni di Swiss Lotto e del Joker, di EuroMillions con 2a chance e di Super-Star e di EuroDreams vale come incarico di gioco. Di conseguenza, ogni puntata sarà addebitata sul wallet solo per l'estrazione successiva.

Il prezzo per ogni prodotto dei biglietti online "Clix", dei prodotti del Bingo online e dello jass e dalla partecipazione a Gooool viene definito separatamente per ogni prodotto ed è riportato nel rispettivo regolamento di gioco.

20.2 In caso di credito insufficiente sul wallet per la transazione o l'incarico di gioco completo, non sarà possibile giocare la o le relative schedine; sul wallet, perciò, non verrà effettuato alcun addebito.

In caso di partecipazione Abo, un credito insufficiente sul wallet per l'incarico di gioco successivo determinerà la sospensione temporanea dell'Abo. Sempre che non abbia temporaneamente disdetto l'abbonamento presso il Centro servizio clienti (art. 36), il partecipante riceverà per email la cosiddetta "mail del saldo" con l'invito – conformemente alle disposizioni degli artt. da 8.1 a 8.3 – ad acquistare dei crediti di gioco e con ciò a proseguire la partecipazione con l'Abo. In caso di copertura insufficiente, questa mail del saldo sarà inviata una sola volta per ogni Abo, finché il versamento non sarà effettuato. Se a causa di copertura insufficiente il partecipante perdesse più di un'estrazione consecutiva, sarà necessario attivare di nuovo manualmente il relativo Abo. Se il partecipante dà seguito all'invito di acquistare delle puntate, gli verrà comunicato per email che dispone di altri Abo non più attivi. Il partecipante sarà rinvio al menu "Abo jackpot", dove potrà vedere lo stato dei suoi Abo e riattivarli. Gli Abo possono essere riattivati solo se il saldo sul wallet è sufficiente per almeno una partecipazione. Il partecipante ha la possibilità di riattivare, tramite il menu "Abo jackpot", un Abo sospeso anche se sul suo wallet si è accumulato un credito di gioco non derivante dal versamento da lui effettuato, bensì ad es. da vincite, rimborsi o crediti di gioco.

20.3 La puntata totale massima autorizzata per transazione, ovvero per ogni incarico di gioco, ammonta a CHF 7'500.-. Rispettando questa puntata massima complessiva, il partecipante ha la possibilità di utilizzare a propria discrezione, sia per un'estrazione che per una scommessa, i crediti di gioco accumulati derivanti da versamenti, vincite o rimborsi. In riferimento ai crediti di gioco accumulati grazie alle promozioni, fanno stato i limiti stabiliti in modo specifico per la relativa promozione. I crediti di gioco utilizzati vengono detratti sul wallet. I crediti di gioco sono personali.

### Art. 21 Limiti

21.1 Prima dell'acquisto del primo prodotto dei biglietti online "Clix" o prima dell'acquisto del primo prodotto del Bingo online, nonché prima dell'acquisto del primo prodotto dello jass e prima di partecipare a Sporttip e a Gooool per la prima volta, al partecipante viene chiesto di fissare l'importo massimo che è disposto a puntare per un giorno, per 7 giorni e per 30 giorni. Le vincite, i rimborsi e i crediti di gioco promozionali che vengono versati sul wallet fanno aumentare tali limiti. Vengono applicati limiti comuni per i prodotti dei biglietti online "Clix" e per i prodotti del Bingo online, mentre per i prodotti dello jass per Gooool e Sporttip si applicano dei limiti separati. I limiti prescelti sono salvati nel menu sotto la voce "Limiti & blocchi". È il partecipante stesso a

stabilire questi importi (limiti), nel rispetto comunque dei limiti massimi stabiliti da Swisslos.

21.2 Secondo l'art. 21.1, il partecipante può modificare in ogni momento i limiti da lui stesso fissati, tenendo conto che la modifica al ribasso dei singoli limiti entra in vigore immediatamente, mentre quella al rialzo entra in vigore solo dopo un termine di 72 ore.

21.3 Un limite di versamento stabilito da Swisslos sulla base dell'individuazione precoce di un giocatore a rischio oppure un limite di versamento concordato con il partecipante, non potrà essere modificato da quest'ultimo. Tale limite sarà riesaminato, ma non prima di un anno sulla base della documentazione finanziaria richiesta al partecipante.

21.4 Al fine di proteggere i giocatori, Swisslos li informerà sul loro comportamento di gioco, qualora fossero superati certi limiti.

## Art. 22 Rilevamento e salvataggio dei dati

22.1 L'inserimento dei dati e la partecipazione a Swiss Lotto, Joker, EuroMillions con 2a Chance, Super-Star, EuroDreams, Gooool e Sporttip, oppure l'acquisto di un prodotto dei biglietti online "Clix", o di un prodotto del Bingo online e dello jass vengono effettuati dal partecipante. La procedura di acquisto viene gestita dalla PGI attraverso le finestre di dialogo.

22.2 Solo i pronostici opportunamente salvati sull'host di Swisslos conformemente alle disposizioni regolamentari (Swiss Lotto, Joker, EuroMillions con 2a chance, Super Star, Gooool e Sporttip) o le partite giocate (jass), per le quali è stata effettuata una puntata ai sensi delle presenti disposizioni, potranno partecipare alle valutazioni o alle partite (jass) previste per il prodotto specifico e costituiscono la base per la rivendicazione di un'eventuale vincita. I Quick-Tip, i numeri Replay, i numeri Joker, le combinazioni Super-Star, nonché le quote vincenti dei pronostici Gooool vengono generati presso il centro di calcolo di Swisslos.

22.3 I prodotti dei biglietti online "Clix", generati in anticipo dal sistema di gioco, nonché le carte dello jass vengono distribuite ai partecipanti secondo il principio di casualità e vengono registrati, salvati e autenticati nel centro di calcolo di Swisslos.

I prodotti dei biglietti online "Clix" vengono generati in anticipo dal sistema di gioco. Prima dell'acquisto, perciò, ogni biglietto viene codificato con un numero di identificazione univoco, che è stato inserito in un'estrazione causale eseguita dal sistema di gioco, attraverso la quale viene accertato se il biglietto è vincente e, in caso affermativo, in quale classifica vincente si è piazzato.

22.4 Tutte le transazioni di gioco dell'anno corrente e dell'anno precedente vengono visualizzate al cliente nel suo account di gioco.

## Art. 23 Scontrino di conferma della partecipazione al gioco

23.1 Dopo che il partecipante ha spedito a Swisslos, tramite Internet, la schedina elettronica, le cartelle Bingo selezionate o i pronostici Gooool, nonché dopo che il sistema di gioco della PGI di Swisslos ha assegnato il prodotto del biglietto online "Clix" oppure le carte, risp. il set di carte dello jass tramite il sistema di gioco della PGI di Swisslos, nonché dopo l'addebito automatico del credito di gioco pertinente dal wallet del partecipante, sulla PGI viene generato per il partecipante uno scontrino di conferma della partecipazione al gioco, che viene salvato nell'archivio degli scontrini di quest'ultimo alla voce "Account di gioco".

23.2 Per quanto attiene la partecipazione ai prodotti gestiti sulla PGI tramite le finestre di dialogo (prodotti biglietti online "Clix", i prodotti del Bingo online e dello Jass, nonché di Gooool), soltanto i dati associati al numero di identificativo univoco e memorizzati presso Swisslos sono rilevanti ai fini della valutazione e dell'esito del gioco. Questo vale inoltre in caso di divergenze tra la visualizzazione di gioco del partecipante e i dati salvati presso Swisslos.

23.3 Nel caso in cui i dati stampati sullo scontrino di conferma della partecipazione al gioco, rispettivamente sullo scontrino sostitutivo, non fossero stati memorizzati presso Swisslos secondo le norme regolamentari, in nome della garanzia dello svolgimento sicuro e prevedibile delle lotterie e delle scommesse sportive e per la tutela dell'insieme dei partecipanti, il giocatore verrebbe escluso dalla partecipazione.

## Art. 24 Contenuti degli scontrini

### 24.1 Swiss Lotto, Joker, EuroMillions con 2a chance, Super-Star e EuroDreams

Lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco per prendere parte a Swiss Lotto, Joker, EuroMillions con 2a chance, Super-Star e EuroDreams contempla in particolare i seguenti dati:

- dati di partecipazione;
- data e ora di ricezione dei dati presso Swisslos, risp. data di emissione dello scontrino di conferma della partecipazione al gioco;
- i dati dell'estrazione;
- codice d'identificazione univoco;
- in caso di estrazioni Extra EuroMillions, una combinazione alfanumerica univoca di nove caratteri (combinazione Extra EuroMillions) per ogni pronostico effettuato, risp. un'area destinata alle combinazioni di lettere e cifre.

### 24.2 Sporttip

Lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco contempla in particolare i seguenti dati:

- dati di partecipazione;
- data e ora di ricezione dei dati presso Swisslos, risp. data di emissione dello scontrino di conferma della partecipazione al gioco;
- le giornate di gioco;
- codice d'identificazione univoco;
- quota base della scommessa;
- importo di vincita in caso di pronostico esatto.

### 24.3 Prodotti dei biglietti online "Clix"

Lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco per prendere parte ai prodotti dei biglietti online "Clix" contempla in particolare i seguenti dati:

- nome del prodotto (= nome del biglietto online "Clix" giocato);
- importo della puntata effettuata;
- data e ora di ricezione dei dati presso Swisslos, risp. data di emissione dello scontrino di conferma della partecipazione al gioco;
- codice d'identificazione univoco;
- data dell'ultimo giorno di vendita;
- data di scadenza;
- stato dello scontrino (biglietto acquistato, biglietto giocato);
- vincita (solo dopo che il biglietto online "Clix" è stato giocato completamente).

#### 24.4 Prodotti Bingo online

Lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco per prendere parte ai prodotti Bingo online contempla in particolare i seguenti dati:

- nome del prodotto Bingo;
- importo della puntata effettuata;
- data e ora di ricezione dei dati presso Swisslos, risp. data di emissione dello scontrino di conferma della partecipazione al gioco;
- codice d'identificazione univoco, risp. numero del contratto di gioco del Bingo online;
- stato dello scontrino.

#### 24.5 Prodotti dello jass

Lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco per prendere parte ai prodotti dello jass contempla in particolare i seguenti dati:

- nome del prodotto dello jass;
- importo della puntata effettuata;
- data e ora di ricezione dei dati presso Swisslos, risp. data di emissione dello scontrino di conferma della partecipazione al gioco;
- codice d'identificazione univoco, risp. numero del contratto di gioco dello jass;
- stato dello scontrino.

#### 24.6 Gooal

Lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco per partecipare a Gooal contempla in particolare i seguenti dati:

- i dati di partecipazione, incl. l'importo della puntata effettuata e l'eventuale vincita;

- data e ora di ricezione dei dati presso Swisslos, risp. data di emissione dello scontrino di conferma della partecipazione al gioco;
- dati relativi all'estrazione;
- codice di identificazione univoco.
- stato dello scontrino.

#### Art. 25 Validità

Per tutti i prodotti fa stato quanto segue: solo gli scontrini di conferma della partecipazione al gioco, sui quali il codice di identificazione è chiaramente decifrabile valgono come prova di partecipazione e danno il diritto a un'eventuale vincita.

#### Art. 26 Contestazioni

Se il partecipante constata errori o inesattezze sullo scontrino di conferma della partecipazione al gioco, è tenuto a contattare immediatamente il Centro servizio clienti (art. 36). In caso di errore o di disaccordo sull'emissione dello scontrino di conferma della partecipazione al gioco, il partecipante è tenuto a presentare ricorso entro 10 giorni a partire dalla data di vendita. È esclusa comunque la partecipazione a estrazioni o a eventi sportivi che nel frattempo si sono conclusi. I reclami tardivi non saranno presi in considerazione. In caso di riscossione di vincite Replay (Swiss Lotto) non è possibile effettuare la correzione degli scontrini di conferma della partecipazione al gioco già emessi. Per il resto fa stato l'art. 31.

## H. **Vincite**

#### Art. 27 Vincite fino a max. 1'000 franchi

Le vincite fino a un importo massimo di 1'000 franchi per ogni scontrino di conferma della partecipazione al gioco vengono accreditate direttamente e automaticamente sul wallet del vincitore come credito di gioco, senza che il partecipante debba farle valere o debba presentare lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco. In caso di partecipazioni continue il limite citato si riferisce a tutte le vincite di ogni scontrino di conferma della partecipazione al gioco realizzate nella stessa data dell'estrazione. Se il partecipante è abbonato alla newsletter "Notifica di vincita" sarà avvisato della vincita per email. In caso di partecipazione ai prodotti dei biglietti online "Clix", ai prodotti del Bingo online e dello jass, nonché a Gooool, le vincite vengono visualizzate al partecipante subito dopo aver effettuato l'accesso.

#### Art. 28 Vincite superiori a 1'000 franchi

##### 28.1 Le grandi vincite superiori a 1'000 franchi

Le grandi vincite superiori a 1'000 franchi di ogni scontrino di conferma della partecipazione al gioco vengono notificate automaticamente al partecipante per email, sempre che sia abbonato alla newsletter "Notifica di vincita". In caso di partecipazione ai prodotti dei biglietti online "Clix", ai prodotti del Bingo online e dello jass, nonché a Gooool, le vincite saranno visualizzate al partecipante non appena avrà effettuato il login. Nel caso in cui il partecipante abbia già comunicato a Swisslos un conto bancario/postale svizzero o del Liechtenstein intestato a suo nome, la vincita sarà versata su tale conto. Nel caso in cui il partecipante non avesse ancora comunicato un conto bancario/postale svizzero o del Liechtenstein intestato a suo nome, al momento

del login il partecipante sarà informato di dover fornire i dati del suo conto bancario/postale svizzero o del Liechtenstein ai fini del versamento della vincita. Se il partecipante è abbonato alla newsletter "Notifica di vincita" sarà inoltre sollecitato da Swisslos per email a voler fornire sulla PGI i dati del suo conto bancario/postale.

28.2 La quota di vincita che supera l'importo esente da imposte è soggetta al pagamento dell'imposta preventiva e dell'imposta sul reddito.

Esempi:

Se la quota di vincita esente da imposta è stata fissata a 1'000'000 di franchi, in caso di vincita di 1'050'000.- franchi si procederà nel seguente modo:

- l'importo di 1'000'000.- di Franchi sarà esente dal pagamento dell'imposta preventiva e dell'imposta sul reddito
- l'importo di 50'000.- di franchi sarà soggetto al pagamento dell'imposta preventiva e dell'imposta sul reddito.

Con l'entrata in vigore della Legge sui giochi in denaro, il 1° gennaio 2019, l'importo esente dal pagamento delle imposte è stato fissato a 1'000'000 di franchi. Tale importo può essere adeguato al tasso di aumento dei prezzi dall'Amministrazione federale e dalle Amministrazioni cantonali delle contribuzioni.

In caso di pagamento di vincite superiori all'importo esente da imposte viene detratta l'imposta preventiva del 35%. Per la quota di vincita soggetta all'imposta preventiva, il partecipante riceve una dichiarazione dell'imposta preventiva.

## Art. 29 Pagamento

29.1 I pagamenti possono essere effettuati sempre e soltanto all'indirizzo o a favore del partecipante registrato. Le grandi vincite a partire da CHF 1'000.- (art. 28) vengono corrisposte entro 3 giorni lavorativi direttamente sul conto bancario/postale del partecipante in Svizzera o nel Principato del Liechtenstein, sempre che Swisslos sia a conoscenza delle sue coordinate di pagamento. Se il partecipante fornisce i dati del suo conto bancario/postale in Svizzera o nel Principato del Liechtenstein solo dopo essere stato sollecitato, conformemente all'art. 26, il pagamento avrà luogo entro 3 giorni lavorativi a partire dal ricevimento della comunicazione dei suoi dati. Se il partecipante non risponde a tale richiesta, 26 settimane dopo la determinazione della vincita (giorno di autorizzazione del pagamento) la vincita decade a favore degli scopi benefici di Swisslos. Restano riservate le norme sul riciclaggio di denaro.

I giocatori sospesi dal gioco o colpiti dal divieto di gioco non hanno diritto al pagamento delle vincite.

29.2 Le coordinate di pagamento notificate a Swisslos verranno automaticamente utilizzate anche in futuro per il pagamento di eventuali vincite, di un eventuale saldo del wallet e per il pagamento di eventuali rimborsi. Se il partecipante intende modificare le coordinate di pagamento, può farlo in ogni momento nel suo profilo oppure può prendere contatto e comunicarlo al Centro servizio clienti (art. 34).

29.3 Nel caso in cui il partecipante non si facesse versare entro le 26 settimane, su un conto bancario o postale in Svizzera o nel Principato del Liechtenstein (art. 10), le vincite e i rimborsi che erano stati direttamente accreditati sul suo wallet (art. 27), i relativi importi saranno a sua disposizione come crediti di gioco.



Le vincite e i rimborsi possono essere corrisposti, entro il termine prestabilito, sempre e soltanto fino all'ammontare del credito disponibile sul wallet.

Art. 30 Vincite Replay (Swiss Lotto) e vincite derivanti dai prodotti dei biglietti online "Clix", da Gooool, dai prodotti del Bingo online e dello jass

In caso di vincite Replay, il sistema online di Swisslos provvede ad assegnare automaticamente il numero di Quick-Tip Replay vinti, che danno diritto a partecipare alla successiva estrazione di Swiss Lotto, non appena il partecipante avrà riscosso la vincita Replay, al più tardi comunque entro un termine di 26 settimane. Per i Quick-Tip assegnati viene generato uno scontrino di conferma della partecipazione al gioco, che viene salvato nell'archivio degli scontrini del partecipante, sotto "account di gioco".

Se il partecipante non riscuote la vincita entro le 26 settimane, la vincita Replay viene automaticamente giocata sulla PGI per suo conto, e cioè i Quick-Tip Replay vinti, con diritto di partecipazione alla successiva estrazione Swiss Lotto, vengono automaticamente giocati dal sistema online di Swisslos. Per quanto attiene questi Quick-Tip Replay, per il partecipante viene generato uno scontrino di conferma della partecipazione al gioco, che viene conservato nel suo archivio degli scontrini sotto "account di gioco".

Al termine della giocata di un prodotto dei biglietti online "Clix", di un prodotto del Bingo online e dello jass, nonché di Gooool, al partecipante viene visualizzato il risultato. Con la visualizzazione della vincita si avvia l'eventuale processo di elaborazione della stessa. Nel caso in cui, dopo aver giocato al biglietto online "Clix", il partecipante non navigasse fino alla visualizzazione della vincita, dopo un periodo di tempo prestabilito il sistema procederà automaticamente all'elaborazione della vincita.

Art. 31 Reclami

I partecipanti, a cui non venissero mostrate o pagate le presunte vincite, in conformità alle presenti "Condizioni di partecipazione online", sono tenuti a sporgere reclamo entro 10 giorni a partire dalla data di conoscenza del pagamento non avvenuto, e comunque prima del termine di scadenza pertinente alla presunta vincita. In caso contrario la vincita decade a favore degli scopi benefici di Swisslos.

Il reclamo dev'essere inviato a Swisslos per lettera raccomandata e consegnato a un ufficio postale svizzero entro l'ultimo giorno del termine prescritto. Sul reclamo devono figurare il nome e l'indirizzo del partecipante, la denominazione del prodotto di un gioco in denaro, la data di acquisto e il motivo del reclamo. Il partecipante è inoltre tenuto ad allegare lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco o altri documenti comprovanti il diritto alla vincita. Non verranno presi in considerazione reclami pervenuti in ritardo o i cui dati sono incompleti. Per la valutazione del diritto alla vincita, conformemente alle presenti "Condizioni di partecipazione online", fanno stato esclusivamente i pronostici memorizzati presso Swisslos secondo le norme regolamentari.

## **I. Promozioni**

### Art. 32 In generale

32.1 Nell'ambito di promozioni e di eventi pubblicitari (di seguito "Promozioni"), Swisslos si riserva il diritto di concedere dei benefit ai partecipanti che soddisfino i criteri da lei stabiliti per la relativa promozione. Swisslos stabilisce il tipo di promozione, la durata di validità della stessa, i benefit assegnati e i criteri per la partecipazione. I partecipanti non autorizzati a prendere parte a una promozione, non hanno alcun diritto di usufruirne.

32.2 I benefit assegnati al partecipante non possono essere rifiutati. Tali benefit non possono essere sostituiti, né corrisposti in contanti. Non sono cedibili, né possono essere alienati, venduti all'asta o regalati. I benefit possono essere utilizzati esclusivamente entro il termine di scadenza e solo in riferimento a un determinato prodotto.

### Art. 33 Benefit

Nell'ambito della partecipazione ai prodotti offerti da Swisslos sono disponibili i seguenti benefit:

- **Partecipazione gratuita:** il partecipante riceve in promozione una partecipazione gratuita, tramite Quick-Tip, a un'estrazione Swiss Lotto, EuroMillions con 2a chance o EuroDreams. Il Quick-Tip gratuito viene generato automaticamente – senza che il partecipante debba o possa dare istruzioni in merito – dal sistema di partecipazione che determina l'assegnazione dei benefit per la successiva estrazione Swiss Lotto, EuroMillions con 2a chance o EuroDreams. Il Quick-Tip gratuito non può essere modificato dal partecipante. Per il partecipante viene generato uno scontrino di conferma della partecipazione al gioco separato, che viene conservato nel suo archivio degli scontrini sotto "account di gioco". In riferimento alla puntata, sullo scontrino di conferma della partecipazione al gioco compare ben visibile la scritta "gratis".
- **Crediti di gioco:** in base alla promozione, il partecipante riceve un credito di gioco per finanziare il suo wallet sulla PGI. È necessario distinguere tra i crediti di gioco utilizzabili sulla PGI per tutti i prodotti e quelli utilizzabili solo per determinati prodotti. Dopo la riscossione del buono in crediti di gioco, l'importo viene accreditato sul wallet del partecipante; il credito viene elencato separatamente e, in occasione dell'incarico di gioco successivo, viene defalcato per primo. In caso di diversi crediti di gioco promozionali, viene defalcato per primo quello la cui scadenza è più prossima.
- **Premi in natura:** il partecipante riceve in promozione un premio in natura precedentemente stabilito da Swisslos. Il premio, con le relative informazioni, viene inviato all'indirizzo registrato sul profilo del partecipante.

## **J. Comportamento di gioco sleale**

### Art. 34 Comportamento di gioco sleale

34.1 Il comportamento di gioco sleale sulla PGI è severamente vietato.

34.2 I partecipanti dei prodotti dello jass, che intervengono in modo sleale in una partita, sugli altri giocatori o sul risultato di gioco vengono sanzionati. Un comportamento di gioco sleale si verifica qualora l'abilità ludica del partecipante non sia

l'unico fattore a influire sull'esito del gioco di destrezza; questo significa che ogni interferenza esterna sul procedimento e sull'esito del gioco è severamente vietata.

Il comportamento di gioco sleale si applica in particolare e in modo non conclusivo:

- l'atto o il tentativo di influenzare il risultato di gioco tramite accordi (ad es. la cooperazione tra più persone che giocano a un tavolo o partecipano a un torneo), interventi su un programma o altri mezzi contrari alle regole;
- l'utilizzo di qualsiasi tipo di programma software che aiuti il partecipante a ottenere vantaggi rispetto agli altri giocatori;
- il fatto di provocare malfunzionamenti e guasti al fine di influenzare l'andamento del gioco;
- il fatto di indurre gli altri partecipanti a tenere una certa linea di condotta.

34.3 Se Swisslos dovesse riscontrare il un comportamento di gioco sleale da parte di un partecipante, quest'ultimo subirebbe il blocco di gioco e le eventuali vincite da lui realizzate decadrebbero. Il credito di gioco presente sul suo wallet sarebbe confiscato a titolo di pena convenzionale, in conformità all'art. 8 e segg. Swisslos, inoltre, si riserva il diritto di far valere delle richieste d'indennizzo nei confronti del giocatore colpevole e di sporgere denuncia. Il partecipante è tenuto a rimborsare a Swisslos le spese generate da tali provvedimenti.

34.4 Swisslos si riserva il diritto di adottare misure volte a individuare, a prevenire e a perseguire i comportamenti di gioco sleali; in particolare per identificare e localizzare i partecipanti che dovessero aver adottato un tale comportamento di gioco.

Finché non sarà accertato in modo chiaro se vi è stato un comportamento di gioco scorretto, Swisslos ha il diritto di sospendere il partecipante dal gioco, nonché, in virtù dell'art. 8 e segg., di trattenere i crediti di gioco del suo wallet e le sue vincite.

## **K. Responsabilità**

### Art. 35 Responsabilità

35.1 Swisslos e il provider Internet non si assumono alcuna responsabilità per errori di trasmissione, guasti tecnici, inconvenienti e guasti al funzionamento o interventi illegali sulla PGI, sui sistemi EED e sui sistemi di trasmissione.

35.2 I rischi legati alla partecipazione tramite la PGI sono di esclusiva responsabilità del partecipante. Questo vale in particolare per i rischi derivanti da manipolazioni al sistema EED o al terminale del partecipante da parte di persone non autorizzate, oppure dall'uso indebito della password o del terminale. Il partecipante è tenuto a mantenere segrete e a proteggere da uso indebito da parte di terzi tutti i dati identificativi (in particolare la password). Se c'è motivo di ritenere che una terza persona sia venuta a conoscenza della password, il partecipante è tenuto a modificare, cancellare e bloccare immediatamente i suoi dati identificativi e a far bloccare il suo accesso alla PGI (art. 12). Il partecipante si assume tutti i costi e le altre conseguenze derivanti dall'uso illecito dei suoi dati identificativi, del suo sistema EED e/o del suo terminale, rendendosi anche perseguibile penalmente.

35.3 Il partecipante è inoltre consapevole dei rischi derivanti dal fatto che il servizio tramite la PGI ha luogo attraverso apparecchiature accessibili a tutti (tra l'altro reti di trasmissione dati pubbliche e private, reti di telefonia mobile, server Internet, provider di

accesso). Spetta al partecipante prendere le dovute misure di sicurezza, soprattutto per impedire l'accesso a terzi non autorizzati o per proteggersi dai virus. Swisslos non si assume alcuna responsabilità in tal senso.

35.4 Non è possibile garantire il funzionamento ininterrotto della PGI. Eventuali inconvenienti o guasti al funzionamento sono imputabili in particolare ad anomalie dei sistemi della PGI, dei sistemi di trasmissione e dei sistemi periferici. Possono inoltre verificarsi interruzioni dei servizi dovute a cause manutentive.

35.5 Se per un motivo qualsiasi i dati importanti per la partecipazione al gioco non dovessero pervenire a Swisslos o non potessero essere salvati da quest'ultima in modo tale che il titolare dello scontrino di conferma della partecipazione al gioco possa far valere un diritto alla vincita ai sensi delle presenti "Condizioni di partecipazione online", la responsabilità di Swisslos sarà limitata al rimborso della puntata effettuata dal partecipante, rispettivamente alla concessione di un Quick-Tip Replay sostitutivo, escludendo qualsiasi altro risarcimento da parte di Swisslos, dei suoi rappresentanti o del personale ausiliario.

La puntata viene rimborsata, rispettivamente il Quick-Tip Replay sostitutivo viene concesso a condizione che il partecipante fornisca la prova di aver regolarmente inviato la schedina o il Quick-Tip via Internet, nonché di aver effettuato il pagamento della puntata. Non ha luogo alcun rimborso nel caso in cui lo scontrino di conferma della partecipazione al gioco abbia subito una qualsiasi manipolazione.

35.6 Swisslos non si assume alcuna responsabilità per danni possibili o effettivi subiti dall'utente mediante la partecipazione via Internet. In particolare, non si assume alcuna responsabilità per mancate vincite, presunte o effettive, derivanti dalla non disponibilità del sistema o per guasti di trasmissione e per danni derivanti dal mancato rispetto dei doveri di diligenza dell'utente, in particolare dall'uso indebito delle password, degli altri dati identificativi e del cellulare da parte del partecipante stesso o di terzi.

35.7 Dopo la pubblicazione dei risultati di ogni estrazione, Swisslos pubblica – attraverso i canali informativi elettronici (PGI, terminale online) e con un comunicato stampa – l'importo stimato per la prima classifica vincente dell'estrazione successiva dei prodotti Swiss Lotto, del Joker, di EuroMillions e di Super-Star. Tale importo, chiamato "jackpot", ha carattere indicativo e viene comunicato senza garanzia. È esclusa ogni responsabilità in caso di pubblicazione errata del jackpot.

## **L. Disposizioni finali**

### **Art. 36      Contatto (Centro servizio clienti)**

Per le domande del partecipante in merito all'accesso alla PGI e alla partecipazione alle lotterie e alle scommesse sportive tramite questa piattaforma, Swisslos ha allestito un ufficio apposito (il "Centro servizio clienti"), aperto durante gli orari d'ufficio. Il numero di telefono del Centro servizio clienti e il modulo elettronico di contatto sono reperibili sul sito di Swisslos ([www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch)).

### **Art. 37      Protezione dei giocatori**

37.1 Per motivi di protezione del giocatore, Swisslos si riserva il diritto di contattare i partecipanti con un comportamento di gioco problematico tramite telefono, messaggi, e-mail o per posta, indirizzandoli – se necessario – a un centro di consulenza competente.

37.2 Se vi fossero chiare indicazioni che un giocatore è sovraindebitato, che non adempie ai suoi impegni finanziari o che effettua delle puntate di gioco sproporzionate al

suo reddito e al suo patrimonio, Swisslos può richiedere dei documenti per chiarire la sua situazione finanziaria. In caso di adempimento dei requisiti ai sensi dell'art. 80 della legge contro il riciclaggio di denaro, Swisslos è tenuta a escludere e sospendere il partecipante dal gioco.

Un tale blocco o sospensione dal gioco viene iscritto in un registro nazionale e vale anche per i Casinò (incl. i Casinò online).

#### Art. 38 Protezione dei dati

Le motivazioni e le finalità del trattamento dei dati personali da parte di Swisslos sono riportate nella Dichiarazione sulla protezione dei dati.

#### Art. 39 Marketing

39.1 Il partecipante dichiara il suo consenso esplicito, affinché i dati riguardanti la sua persona siano utilizzati da Swisslos per scopi di marketing propri. I dati non saranno trasmessi a terzi.

39.2 Il partecipante riceve solo le newsletter e/o le informazioni per email e le notifiche app Push che egli stesso ha ordinato nel menu "Newsletter", risp. nell'App. All'interno dello stesso menu può disdire in ogni momento l'iscrizione a tutte o a singole newsletter e informazioni.

#### Art. 40 Modifica del software e della documentazione

Eventuali aggiornamenti o modifiche al software e alla documentazione possono essere apportati in qualsiasi momento e senza preavviso, senza che sia necessaria l'approvazione del partecipante.

#### Art. 41 Applicazione

41.1 Le presenti "Condizioni di partecipazione online" disciplinano esclusivamente la partecipazione online ai prodotti offerti da Swisslos tramite la PGI. Entrano in vigore il 30 ottobre 2023. Da quel momento in poi tutte le disposizioni emanate in precedenza concernenti la partecipazione tramite la PGI perdono validità. Swisslos si riserva il diritto di apportare modifiche alle presenti "Condizioni di partecipazione online".

41.2 Nel caso in cui la versione francese, italiana o inglese delle presenti "Condizioni di partecipazione online" presentassero delle discrepanze rispetto alla versione tedesca, farà sempre e unicamente stato la versione tedesca.

41.3 Le presenti "Condizioni di partecipazione online" possono essere richieste a Swisslos, Casella postale, 4002 Basilea, oppure sono disponibili sul sito web ufficiale [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch).