
Bedingungen für die Online- Teilnahme

Gültig ab dem 30. Oktober 2023

Inhaltsverzeichnis

A.	Allgemeine Bestimmungen	3
Art. 1	Anwendungsbereich.....	3
Art. 2	Anwendbare Gesetze.....	3
B.	Registrierung und Mutationen	3
Art. 3	Grundsätzliches	3
Art. 4	Zugang zu kostenpflichtigen Teilnahmen	3
Art. 5	Überprüfung der gemachten Angaben	4
Art. 6	Änderung der Personen- und Adressdaten	4
C.	Wallet	4
Art. 7	Eröffnung	4
Art. 8	Kauf von Spielguthaben	4
Art. 9	Gutschriften.....	5
Art. 10	Rückkauf von Spielguthaben.....	5
Art. 11	Verfall von Spielguthaben	5
D.	Sperrung des Zugangs	6
Art. 12	Sperrung durch den Teilnehmer.....	6
Art. 13	Freischaltung des Passworts	6
Art. 14	Sperrung durch die Swisslos.....	6
E.	Kündigung der Zugangsberechtigung	6
Art. 15	Durch den Teilnehmer.....	6
Art. 16	Durch die Swisslos.....	7
F.	Teilnahme	8
Art. 17	Abschluss des Spielvertrags	8
Art. 18	Abgabe der Teilnahmedaten	9
Art. 19	Speicherung der ausgefüllten Internet-Spielscheine.....	9
G.	Spieleinsatz, Limiten und Datenverarbeitung	10
Art. 20	Leistung des Spieleinsatzes.....	10
Art. 21	Limiten	10
Art. 22	Erfassung und Speicherung der Daten.....	11
Art. 23	Spielbestätigungsquittung	11

Art. 24	Quittungs-Inhalte.....	12
Art. 25	Gültigkeit.....	14
Art. 26	Beanstandungen.....	14
H.	Gewinne.....	14
Art. 27	Gewinne bis maximal CHF 1'000.-	14
Art. 28	Gewinne über CHF 1'000.-.....	14
Art. 29	Auszahlung	15
Art. 30	Replay-Gewinne (Swiss Lotto) und Gewinne aus Online-Los-Produkten "Clix", Gooool, Online-Bingo- und Jass-Produkten	15
Art. 31	Einsprachen	16
I.	Promotionen.....	16
Art. 32	Im Allgemeinen	16
Art. 33	Benefits.....	17
J.	Unlauteres Spielverhalten	17
Art. 34	Unlauteres Spielverhalten	17
K.	Haftung	18
Art. 35	Haftung	18
L.	Schlussbestimmungen.....	19
Art. 36	Kontakt (Kundendienstcenter)	19
Art. 37	Spielerschutz	19
Art. 38	Datenschutz	19
Art. 39	Marketing	20
Art. 40	Änderung der Software und der Dokumentation.....	20
Art. 41	Geltung	20

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") online an bestimmten Geldspiel-Produkten (Swiss Lotto, Joker, EuroMillions mit 2. Chance, EuroDreams, Super-Star, Sporttip, Online-Los-Produkte "Clix", Online-Bingo-, Jass-Produkte und Gooool) teilzunehmen. Die vorliegenden Bestimmungen regeln die im Swisslos-Vertragsgebiet¹ erfolgende Teilnahme an diesen Produkten.

1.2 Die vorliegenden «Bedingungen für die Online-Teilnahme» über Internet (www.swisslos.ch oder Apps: nachstehend die "Bedingungen für die Online-Teilnahme") ergänzen die Teilnahmebedingungen der einzelnen Produkte. Im Fall von Widersprüchen zu diesen gehen die nachfolgenden Bestimmungen als Spezialregelung vor.

Art. 2 Anwendbare Gesetze

2.1 Als Veranstalterin von Grossspielen untersteht die Swisslos dem Bundesgesetz über Geldspiele vom 29. September 2017 (BGS), der dazugehörigen Verordnung über Geldspiele vom 7. November 2018 (VGS) und der Verordnung über die Sorgfaltspflichten der Veranstalterinnen von Grossspielen zur Bekämpfung der Geldwäscherei und der Terrorismusfinanzierung vom 7. November 2018 (GwV-EJPD). Das vorliegende Reglement übernimmt grundsätzlich die im vorliegenden Zusammenhang relevanten Inhalte der Bestimmungen dieser Gesetze und ergänzt sie bei Bedarf.

2.2 Gemäss GwV-EJPD ist die Swisslos verpflichtet, bei Erreichen gewisser Schwellenwerte und Umstände von den an ihren Spielen teilnehmenden Personen den Nachweis ihrer Identität einzuverlangen und den wirtschaftlichen Hintergrund einer Transaktion und/oder einer Geschäftsbeziehung abzuklären.

B. Registrierung und Mutationen

Art. 3 Grundsätzliches

3.1 Zugang zu den Produkten über die ISP erhält, wer sich über Internet auf der ISP registriert. Zur Registrierung sind nur natürliche Personen zugelassen, die mindestens 18 Jahre alt sind und Wohnsitz oder gewöhnlichen Aufenthalt im Vertragsgebiet der Swisslos haben. Zudem dürfen gegen die Person keine Sperrungen gemäss Art. 80 BGS, Art. 66 BGS oder Art. 42 VGS vorliegen.

3.2 Jede Person darf sich nur einmal auf der ISP registrieren und nur über den eigenen Zugang spielen.

Art. 4 Zugang zu kostenpflichtigen Teilnahmen

4.1 Die Registrierung ermöglicht den Zugang via Internet zu allen über die ISP angebotenen Produkten von Swisslos.

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

4.2 Bei der Registrierung werden folgende eintragungspflichtigen Daten der Spielteilnehmer automatisch aus dem hochzuladenden Ausweis ausgelesen bzw. erfasst: Anrede, Name und Vorname, Strasse und Hausnummer, PLZ, Wohnort/Kanton, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, sowie Passwort. Die Swisslos behält sich vor, diese Daten laufend auf ihre Richtigkeit zu überprüfen und einen Teilnehmer zu sperren, wenn er die Voraussetzungen für die Registrierung nicht (mehr) erfüllt.

Die E-Mail-Adresse wird über das sogenannte Double-Opt-In-Verfahren geprüft und von der ISP zur eindeutigen Identifikation der Registrierung verwendet. Über diese E-Mail-Adresse werden auch Freischaltungen, Gewinnmitteilungen etc. kommuniziert.

Art. 5 Überprüfung der gemachten Angaben

5.1 Wurde ein gültiger Ausweis ausgelesen und die Daten erfasst, wird die Registrierung gegen Adress-Datenbanken geprüft. Wird der Spielteilnehmer dort gefunden und sind die Voraussetzungen für die Registrierung erfüllt, wird er registriert.

Kann der Teilnehmer anhand seiner Personendaten in den Adress-Datenbanken nicht eindeutig identifiziert werden, wird von ihm ein Adressnachweis verlangt. Ergibt die Überprüfung der gemachten Angaben seitens der Swisslos, dass die Voraussetzungen für die Registrierung erfüllt sind, wird der Teilnehmer registriert.

Art. 6 Änderung der Personen- und Adressdaten

6.1 Der Teilnehmer kann seinen Namen in seinem Profil ändern. Dafür lädt er in seinem Spielkonto einen gültigen Ausweis hoch, dessen Daten automatisch ausgelesen und im Spielkonto erfasst werden. Swisslos behält sich vor, die Änderung abzulehnen, sollte diese nicht plausibel sein.

6.2 Der Teilnehmer kann seine Adresse in seinem Profil ändern. Im Anschluss an die Erfassung der geänderten Adresse wird diese gegen Adress-Datenbanken geprüft. Entspricht die Änderung den Anforderungen, wird sie angenommen, ansonsten wird ein Adressnachweis verlangt. Ergibt die anschliessende Überprüfung der gemachten Angaben seitens der Swisslos, dass die Änderung plausibel ist, wird diese angenommen, ansonsten abgelehnt.

6.3 Der Teilnehmer kann seine E-Mail-Adresse ändern. Die Überprüfung der neuen E-Mail-Adresse erfolgt über das sogenannte Double-Opt-In-Verfahren.

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 Produkten geäufnet werden kann.

Art. 8 Kauf von Spielguthaben

8.1 Der Teilnehmer kann via diverser (über einen Link aufrufbaren) Online-Zahlungsmöglichkeiten sowie durch Einzahlung (mittels Einzahlungsschein) Spielguthaben kaufen, welche seinem bei der Registrierung eröffneten Wallet als Spielguthaben gutgeschrieben werden. Es gilt ein Mindestbetrag von 20 Franken.

8.2 Innerhalb von jeweils 30 Tagen kann ein Teilnehmer Spielguthaben 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 Spielguthaben kaufen, als die geäußerten Spielguthaben auf seinem Wallet den Gegenwert von CHF 9'999.- 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 erhaltene Spielguthaben. Massgebend ist das auf dem Server gespeicherte Wallet-Guthaben.

8.4 Das mit Gewinnen, Rückzahlungen oder Einzahlungen auf dem Wallet geäußerte Spielguthaben kann im Rahmen der Limiten dieser Bestimmungen sowie der Spielerschutzmassnahmen nach Belieben des Teilnehmers für die Teilnahme an den über die ISP angebotenen Produkten eingesetzt werden. Bezüglich Spielguthaben, die aus Promotionen geäußert werden, gelten die im Zusammenhang mit der jeweiligen Promotion stipulierten Einschränkungen. Die eingesetzten Spielguthaben werden vom Wallet abgebucht. Spielguthaben sind persönlich und nicht übertragbar.

Art. 9 Gutschriften

Die Öffnung von Spielguthaben auf dem Wallet erfolgt neben dem Kauf über

- Gutschriften allfälliger Gewinne (Art. 27 und 28);
- Spieleinsatz-Rückzahlungen;
- Gutschriften aus Promotionen (Art. 32).

Art. 10 Rückkauf von Spielguthaben

Spielguthaben oder Teile davon können zurückgekauft werden. Der entsprechende Betrag wird dem Teilnehmer auf ein auf seinen Namen lautendes Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto überwiesen.

Eine Auszahlung von Spielguthaben, die aufgrund von Promotionen (Gratisspielguthaben) geäußert wurden, ist nicht möglich.

Auf das Wallet gutgeschriebene Gewinne und Rückzahlungen können innert 180 Tagen auf ein Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto ausbezahlt werden.

Spielguthaben können innerhalb von 365 Tagen zwei Mal gratis auf ein Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto ausbezahlt werden. Ab dem dritten Mal behält sich Swisslos vor, eine Kommission von 3% zu belasten.

Gespernte sowie mit einem Spielverbot belegte Teilnehmer haben keinen Anspruch auf Rückerstattung ihrer Spielguthaben, Gewinne und Rückzahlungen.

Die Überweisung einer rechtsgültig beantragten Auszahlung von Spielguthaben auf dem Wallet erfolgt innert 5 bis 10 Arbeitstagen. Vorbehalten bleiben die Geldwäschereivorschriften.

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 und der entsprechende Betrag dem Teilnehmer auf ein auf seinen

Namen lautendes Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto überwiesen. Ist dies nicht möglich, verfällt der Betrag ohne Ersatzanspruch nach 2 weiteren Jahren zugunsten des Zweckes der Swisslos.

D. Sperrung des Zugangs

Art. 12 Sperrung durch den Teilnehmer

12.1 Die Sperrung des persönlichen Zugangs zu den über die ISP angebotenen Produkten kann während den Geschäftszeiten direkt beim Kundendienstcenter (Art. 36) veranlasst werden. Während der Betriebsbereitschaft der ISP kann der Teilnehmer seinen persönlichen Zugang auch selbst im Bereich „Limiten & Sperren“ sperren. In beiden Fällen kann dies differenziert nach Produkten für 1 bis 180 Tage erfolgen.

Diese freiwilligen Spielsperren (vorläufiger Spielausstieg) können nicht vor Ablauf der gesetzten Frist aufgehoben werden.

12.2 Der Teilnehmer kann selbst auch eine zeitlich unbeschränkte Spielsperre beantragen. Dazu meldet er sich bei Swisslos. Diese Spielsperre, die in einem schweizweiten Register eingetragen wird, gilt auch für die Casinos (inkl. Online Casinos).

Art. 13 Freischaltung des Passworts

Nach dreimaliger Falscheingabe des Passworts wird der Zugang gesperrt. Der Teilnehmer kann die Freischaltung mittels E-Mail-Adresse oder Benutzername verlangen. In diesem Fall wird ihm an die letzte erfasste E-Mail-Adresse ein Link übermittelt, mit welchem er ein neues Passwort setzen kann. Dieses E-Mail kann auf Wunsch auch vom Kundendienstcenter ausgelöst werden.

Art. 14 Sperrung durch die Swisslos

14.1 Die Swisslos ist berechtigt, den Zugang des Teilnehmers zu den über die ISP angebotenen Produkten jederzeit ohne Angabe von Gründen zu sperren, wenn ihr dies nach eigenem Ermessen aus sachlichen Gründen angezeigt erscheint.

14.2 Eine Sperrung erfolgt in jedem Fall immer dann, wenn die Voraussetzungen für die Spielsperre gemäss Art. 80 BGS gegeben oder jene für die Registrierung nicht mehr erfüllt sind.

Eine Spielsperre gemäss Art. 80 BGS wird in das schweizweite Register eingetragen und gilt auch für die Casinos (inkl. Online Casinos).

Wenn der Grund für die Spielsperre nicht mehr besteht, kann der Teilnehmer die Aufhebung seiner Spielsperre bei jener Geldspielveranstalterin beantragen, welche die Spielsperre vorgenommen hat.

E. Kündigung der Zugangsberechtigung

Art. 15 Durch den Teilnehmer

15.1 Der Teilnehmer kann seine Zugangsberechtigung zur ISP jederzeit durch Deaktivierung der Registrierung und damit verbundener Schliessung des Wallets kündigen. Die Kündigung der Registrierung erfolgt durch Eingabe des Befehls „Konto

aufheben“ (unter Menü „Profil“). Die Kündigung ist nur möglich, wenn folgende Voraussetzungen gegeben sind:

- Das Wallet weist kein Spielguthaben mehr auf. Weist das Wallet noch Spielguthaben auf, kann der Teilnehmer dieses auf seine Zahlungsverkehrsverbindung zurücküberwiesen.
- Es sind keine Quittungen für Tipps vorhanden, welche noch an einer oder mehreren Ziehungen bzw. Wetten teilnehmen.
- Es ist kein gekauftes, noch nicht fertig gespieltes Online-Los-Produkt "Clix" mehr vorhanden, keine Online-Bingo- oder Gooool-Produkteteilnahme mehr offen sowie keine Partie in einem Jass-Produkt mehr am Laufen.
- Es sind keine Quittungen mit noch nicht ausbezahlten Gewinnen oder nicht eingelösten Replay-Gewinnen vorhanden.
- Allfällige Abos werden mit der Kündigung der Zugangsberechtigung automatisch gekündigt.

Ruft ein Kunde innerhalb von zwei Jahren seinen gekündigten Zugang mit korrektem Benutzernamen und Passwort auf, wird dieser automatisch wieder reaktiviert. Dieser Geschäftsprozess wurde eingerichtet, da bei vielen Teilnehmenden die Kündigung nur vorübergehend ist oder im Zusammenhang mit Login-Problemen (Benutzername oder Passwort vergessen) steht und so der gewünschte Zugang rascher wieder funktioniert.

15.2 Soll ein Zugang definitiv (d.h. ohne diese automatische Reaktivierung) aufgehoben werden, so teilt der Kunde die definitive Kündigung via Kontaktformular dem Kundendienstcenter (Art. 36) mit.

Art. 16 Durch die Swisslos

Eine Kündigung der Zugangsberechtigung zur ISP kann durch die Swisslos jederzeit ohne Angabe von Gründen durch Deaktivierung der Registrierung und Schliessung des Wallets erfolgen. Die Kündigung tritt in Kraft, sobald folgende Voraussetzungen seit 48 Stunden erfüllt sind:

- Es sind keine Quittungen für Tipps vorhanden, welche noch an einer oder mehreren Ziehungen bzw. Wetten teilnehmen.
- Es ist kein gekauftes, noch nicht fertig gespieltes Online-Los-Produkt "Clix" mehr vorhanden, keine Online-Bingo- oder Gooool-Produkteteilnahme mehr offen sowie keine Partie in einem Jass-Produkt mehr am Laufen. Swisslos behält sich vor, gekaufte noch nicht fertig gespielte Lose automatisch auszuwerten.
- Es sind keine Quittungen mit noch nicht ausbezahlten Gewinnen oder nicht eingelösten Replay-Gewinnen vorhanden. Swisslos behält sich vor, Replay-Gewinne automatisch einzulösen.
- Allfällige Abos werden mit der Kündigung der Zugangsberechtigung automatisch gekündigt.

Falls das Wallet zum Zeitpunkt des Inkrafttretens der durch die Swisslos ausgesprochenen Kündigung noch Spielguthaben aufweist, saldiert die Swisslos das Wallet und zahlt dem Teilnehmer den Saldo aus (siehe Art. 10). Allfällige noch nicht

eingelöste Gutscheine verfallen. Ist eine Auszahlung nicht möglich, verfällt das Spielguthaben zugunsten des Zweckes der Swisslos.

F. Teilnahme

Art. 17 Abschluss des Spielvertrags

17.1 Zur Teilnahme an den über die ISP angebotenen Produkten ist berechtigt, wer mit der Swisslos einen entsprechenden Spielvertrag abgeschlossen hat. Ein solcher kommt zustande, wenn

- der Teilnehmer registriert ist und er die Annahme der für das betreffende Produkt geltenden Teilnahmebedingungen und der «Bedingungen für die Online-Teilnahme» bestätigt hat,
- der Spieleinsatz bezüglich der jeweiligen Transaktion bzw. des Spielauftrags getätigt worden ist,
- die Daten der Teilnahmetransaktion via Internet 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 generiert wurde.

Die Swisslos behält sich bei den 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.

17.2 Mit dem erfolgreichen Abschluss eines Abos 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:

- die Laufzeit des Abos
- den Auslöser der Spielteilnahme
- den Status des Abos;
- den Link zu den einzelnen Spielbestätigungsquittungen sowie
- einen eindeutigen Identifikations-Code (=Abo-Nummer).

17.3 Die Vorschrift von Art. 20 bleibt vorbehalten.

17.4 Mit dem Abschluss eines Spielvertrages mit der Swisslos anerkennt der Teilnehmer vorbehaltlos die vorliegenden «Bedingungen für die Online-Teilnahme» sowie sämtliche weiteren massgeblichen Bestimmungen für die Teilnahme an den in Art. 1 aufgeführten Produkten.

Art. 18 Abgabe der Teilnahmedaten

18.1 Der Teilnehmer gibt seine Teilnahmedaten innerhalb der gesetzten Fristen via Internet ab.

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.

18.2 Der Teilnehmer ist allein verantwortlich für das korrekte Abgeben der Teilnahmedaten. Bei mangelhaften Angaben (z.B. fehlende Kreuze) können Korrekturen nötig sein.

18.3 Für die Teilnahme an Online-Los-Produkten "Clix", Gooool, Online-Bingo- oder Jass-Produkten via Internet sind nur die Online-Los-Produkte "Clix", Gooool, Online-Bingo- bzw. Jass-Produkte auf der ISP gültig, die von der Swisslos gemäss den «Generellen Teilnahmebedingungen für Online-Los-Produkte "Clix"», den «Generellen Teilnahmebedingungen für Online-Bingo-Produkte», den «Spielregeln und Teilnahmebedingungen Gooool» resp. den «Spielregeln und Teilnahmebedingungen Jass» ausgegeben bzw. zugeteilt werden.

18.4 Der Teilnehmer muss jedes gekaufte Online-Los-Produkt "Clix", gemäss dem auf das Los anwendbaren Spielreglement, fertig spielen. Ein Online-Los-Produkt "Clix" ist dann fertig gespielt, wenn das Ergebnis (Gewinn oder Niete) angezeigt wird. Wenn ein Teilnehmer ein Online-Los-Produkt "Clix" kauft, dieses aber nicht fertig spielt, wird das entsprechende Online-Los-Produkt "Clix" beim nächsten Aufruf des entsprechenden Online-Los-Produkts "Clix" auf der ISP (beim versuchten Kauf eines weiteren Clix-Loses oder beim Auswählen des Loses in der Spielquittung) zum Fertigspielen angezeigt. Falls das letzte gekaufte Online-Los-Produkt "Clix" nicht spätestens innert 90 Tagen fertig gespielt wird, wird es vom ISP Spielsystem automatisch ausgewertet (vgl. «Generelle Teilnahmebedingungen für Online-Los-Produkte "Clix"»).

18.5 Das korrekte Spielen der Online-Los-Produkte "Clix", von Gooool und der Online-Bingo- bzw. Jass-Produkte wird von der ISP über den Dialog gesteuert.

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

Art. 19 Speicherung der ausgefüllten Internet-Spielscheine

19.1 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.

19.2 Sportwetten

Die Internet-Spielscheine für die Sporttip-Wetten können nicht gespeichert und erneut verwendet werden.

G. Spieleinsatz, Limiten und Datenverarbeitung

Art. 20 Leistung des Spieleinsatzes

20.1 Der Gesamtspieleinsatz pro Transaktion bzw. Spielauftrag wird bei der Teilnahme via Internet beim Senden der Daten via entsprechender Schnittstelle an die Swisshot dem Wallet des Teilnehmers auf der ISP belastet. Bei der Abo-Teilnahme gilt die Teilnahme pro Ziehung des Swiss Lotto und des Jokers, des EuroMillions mit 2. Chance und des Super-Star und des EuroDreams als Spielauftrag. Entsprechend wird jeder Spieleinsatz nur für die jeweils nächste Ziehung dem Wallet belastet.

Die Höhe des Preises je Online-Los-Produkt "Clix", Online-Bingo- bzw. Jass-Produkt und Gooool-Spielteilnahme ist für jedes Produkt separat definiert und im jeweiligen Spielreglement festgehalten.

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

Im Falle der Abo-Teilnahme 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 dem Kundendienstcenter (Art. 36) 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 Spielguthaben zu kaufen und damit die Teilnahme aufgrund des Abos fortzusetzen. Dieses Saldo-Mail wird für jedes Abo in einem Fall mit mangelnder Deckung bis zur erfolgten Einzahlung nur einmal versandt. Verpasst der Teilnehmer mangels Deckung mehr als eine Ziehung hintereinander, muss das entsprechende Abo wieder manuell aktiviert werden. Leistet der Teilnehmer dieser Einladung Folge und kauft Spielguthaben, wird ihm per E-Mail mitgeteilt, wenn er Abos hat, welche nicht mehr aktiv sind. Er wird auf das Menü „Jackpot-Abos“ verwiesen, wo er die Übersicht über den Status seiner Abos 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 immer auch dann über das Menü „Jackpot-Abos“ wieder reaktivieren, wenn sein Wallet auf andere Weise als durch Einzahlungen geüffnet wurde, z.B. durch Gewinne, Rückzahlungen oder Gutscheine.

20.3 Der maximale Gesamtspieleinsatz pro Transaktion bzw. Spielauftrag beträgt CHF 7'500.-. Im Rahmen dieses maximalen Gesamtspieleinsatzes kann der Teilnehmer Spielguthaben, welche er aus Einzahlungen, Gewinnen oder Rückzahlungen geüffnet hat, nach Belieben im Rahmen einer Ziehung bzw. Wette einsetzen. Bezüglich Spielguthaben, welche aus Promotionen geüffnet wurde, gelten die im Zusammenhang mit der jeweiligen Promotion stipulierten Einschränkungen. Die eingesetzten Spielguthaben werden vom Wallet abgebucht. Spielguthaben sind persönlich.

Art. 21 Limiten

21.1 Ein Teilnehmer wird vor dem Bezug des ersten Online-Los-Produkts "Clix" bzw. vor dem Kauf des ersten Online-Bingo-Produkts sowie vor dem Kauf des ersten Jass-Produktes sowie vor der ersten Teilnahme an Sporttip und Gooool gefragt, wie viel Geld er pro Tag, pro 7 Tage und pro 30 Tage maximal verspielen möchte. Gewinne, Rückzahlungen und Promotionsguthaben die aufs Wallet ausbezahlt werden, erhöhen die Limiten. Es gelten gemeinsame Limiten für Online-Los-Produkte "Clix" und Online-Bingo-Produkte und separate Limiten für die Jass-Produkte, Gooool und Sporttip. Die gewählten Limiten werden unter dem Menü "Limiten & Sperren" hinterlegt. Der

Teilnehmer kann diese Beträge (Limiten) - innerhalb der von Swisslos vorgegebenen Oberlimiten - selber bestimmen.

21.2 Gemäss Art. 21.1 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 einer Frist von 72 Stunden wirksam werden.

21.3 Eine von Swisslos im Rahmen der Spielerschutz-Früherkennung gesetzte oder mit dem Teilnehmer vereinbarte Einzahlmitte kann von diesem nicht selbst verändert werden. Sie wird frühestens nach einem Jahr wieder überprüft anhand von Unterlagen zur finanziellen Situation, die vom Teilnehmer eingefordert werden.

21.4 Swisslos zeigt im Rahmen des Spielerschutzes bei Erreichen gewisser Limiten den Spielenden Informationen über ihr Spielverhalten an.

Art. 22 Erfassung und Speicherung der Daten

22.1 Die Erfassung der Daten und die Teilnahme an Swiss Lotto, Joker, EuroMillions mit 2. Chance, Super-Star, EuroDreams, Gooool oder Sporttip respektive der Kauf eines Online-Los-Produkts "Clix" oder eines Online-Bingo- bzw. Jass-Produkts erfolgt durch den Teilnehmer. Der Kaufvorgang wird von der ISP über den Dialog gesteuert.

22.2 Nur die auf dem Host der Swisslos ordnungsgemäss nach den reglementarischen Vorschriften abgespeicherten Voraussagen (Swiss Lotto, Joker, EuroMillions mit 2. Chance, Super-Star, Gooool und Sporttip) oder gespielten Partien (Jass), für welche der Spieleinsatz gemäss den vorliegenden Bestimmungen geleistet wurde, nehmen an den für das jeweilige Produkt geltenden Auswertungen oder Spielen (Jass) teil und bilden die Basis für die Geltendmachung eines allfälligen Gewinnes. Die Quick-Tips, die Replay-Zahlen, die Joker-Nummern, die Super-Star-Kombinationen sowie die Gewinnquoten der Gooool-Tipps werden im Rechenzentrum der Swisslos generiert.

22.3 Die vom Spielsystem vorgenerierten Online-Los-Produkte «Clix» sowie die Jass-Karten werden nach dem Zufallsprinzip auf die Spielteilnehmer zugeteilt. Sie werden im Rechenzentrum der Swisslos aufgezeichnet, gespeichert und abgesichert.

Online-Los-Produkte "Clix" werden vom Spielsystem vorgeneriert. Jedes Los wird demnach bereits vor dem Zeitpunkt des Kaufes mit einer eindeutigen Losnummer kodiert, die Eingang fand in eine vor dem Kauf durch das Spielsystem durchgeführte Zufallsziehung und die bestimmt, ob es sich beim Los um einen Gewinn und falls ja, um welchen Gewinnrang es sich handelt.

22.4 Alle Spieltransaktionen des laufenden und des gesamten Vorjahres sind jeweils gespeichert und werden dem Kunden in seinem Wallet angezeigt.

Art. 23 Spielbestätigungsquittung

23.1 Nach dem Senden des Internet-Spielscheins, der ausgewählten Bingo-Karten respektive der Gooool-Tipps via Internet an die Swisslos oder unmittelbar nach Zuteilung des Online-Los-Produkts "Clix" oder der Jass-Karten bzw. Karten-Sets durch das 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.

23.2 Bei der Teilnahme an Produkten, bei denen das Spielen von der ISP über den Dialog gesteuert wird (Online-Los-Produkte "Clix", Online-Bingo- und Jass-Produkte sowie Gooool), sind einzig die mit der eindeutigen Identifikationsnummer verbundenen und bei Swisslos abgespeicherten Daten für die Auswertung respektive den Spielausgang relevant. Dies gilt auch im Falle von Abweichungen zwischen der Spielanzeige beim Teilnehmer und der bei Swisslos abgespeicherten Daten.

23.3 Im Falle, dass die auf der Spielbestätigungsquittung bzw. Ersatzquittung aufgedruckten Teilnahmedaten 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 ausgeschlossen.

Art. 24 Quittungs-Inhalte

24.1 Swiss Lotto, Joker, EuroMillions mit 2. Chance, Super-Star und EuroDreams

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an Swiss Lotto, Joker, EuroMillions mit 2. Chance, Super-Star und EuroDreams beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- die Teilnahmedaten;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei der Swisslos bzw. Erstelldatum der Spielbestätigungsquittung;
- die Ziehungsdaten;
- einen eindeutigen Identifikations-Code;
- Im Falle von Extra EuroMillions-Ziehungen eine eindeutige neunstellige Buchstaben-Zahlen-Kombination (Extra EuroMillions-Kombination) pro Voraussage respektive einen entsprechenden Bereich an Buchstaben-Zahlen-Kombinationen.

24.2 Sporttip

Die Spielbestätigungsquittung beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- die Teilnahmedaten;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei Swisslos bzw. Erstelldatum der Spielbestätigungsquittung;
- die Spieltage;
- einen eindeutigen Identifikations-Code;
- die der Wette zugrundeliegende Quote;
- der bei richtiger Voraussage fällige Gewinnbetrag.

24.3 Online-Los-Produkte "Clix"

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an Online-Los-Produkten "Clix" beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- Name des Losprodukts (= Name des gespielten Online-Los-Produkts "Clix");

- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei Swisslos bzw. Erstelldatum der Spielbestätigungsquittung;
- ein eindeutiger Identifikations-Code;
- Datum des letzten Verkaufstags;
- Verfallsdatum;
- der Status der Quittung (Los gekauft, Los gespielt);
- Gewinn (erst, nachdem "Clix" fertig gespielt wurde).

24.4 Online-Bingo-Produkte

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

- Name des Online-Bingo-Produktes;
- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei Swisslos bzw. Erstelldatum der Spielbestätigungsquittung;
- ein eindeutiger Identifikations-Code bzw. die Nummer des Online-Bingo-Spielauftrag;
- der Status der Quittung.

24.5 Jass-Produkte

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

- Name des Jass-Produktes;
- der geleistete Spieleinsatzbetrag;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei Swisslos bzw. Erstelldatum der Spielbestätigungsquittung;
- ein eindeutiger Identifikations-Code bzw. die Nummer des Jass-Spielauftrags;
- der Status der Quittung.

24.6 Gooool

Die Spielbestätigungsquittung für die Teilnahme an Gooool beinhaltet insbesondere folgende Angaben:

- die Teilnahmedaten, inkl. geleisteter Spieleinsatzbetrag und möglicher Gewinn;
- Datum und Uhrzeit des Eingangs der Daten bei Swisslos bzw. der Erstellung der Spielbestätigungsquittung;

- Angaben zur Ziehung;
- ein eindeutiger Identifikations-Code;
- der Status der Quittung.

Art. 25 Gültigkeit

Für alle Produkte gilt, dass nur Spielbestätigungsquittungen, auf denen der Identifikations-Code einwandfrei zu identifizieren ist, zum Nachweis der Teilnahme sowie eines allfälligen Gewinnanspruches dienen.

Art. 26 Beanstandungen

Soweit der Teilnehmer Fehler oder Unstimmigkeiten auf der Spielbestätigungsquittung entdeckt, hat er dies sofort beim Kundendienstcenter (Art. 36) zu 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. 31.

H. Gewinne

Art. 27 Gewinne bis maximal CHF 1'000.-

Gewinne bis max. CHF 1'000.- 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 Ziehungsdatum erzielt wurden. Sofern der Teilnehmer den Newsletter „Gewinnbenachrichtigung“ abonniert hat, wird der Gewinn dem Teilnehmer überdies per E-Mail avisiert. Bei den Online-Los-Produkten "Clix", Online-Bingo- und Jass-Produkten sowie Gooool werden die Gewinne dem Teilnehmer im eingeloggten Zustand sofort angezeigt.

Art. 28 Gewinne über CHF 1'000.-

28.1 Grossgewinne von mehr als CHF 1'000.- pro Spielbestätigungsquittung werden dem Teilnehmer automatisch per E-Mail avisiert, sofern dieser den Newsletter "Gewinnbenachrichtigung" abonniert hat. Bei den Online-Los-Produkten "Clix", Online-Bingo- und Jass-Produkten sowie Gooool werden die Gewinne dem Teilnehmer im eingeloggten Zustand sofort angezeigt. Falls der Teilnehmer der Swisslos bereits ein auf seinen Namen lautendes Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto als Zahlungsverbindung bekannt gegeben hat, wird der Gewinn an diese Zahlungsverbindung ausbezahlt. Hat der Teilnehmer noch kein auf seinen Namen lautendes Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto als Zahlungsverbindung bekannt gegeben, wird dem Teilnehmer im eingeloggten Zustand kommuniziert, seine Schweizer oder Liechtensteiner 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 auf der ISP gebeten.

28.2 Gewinne über dem Steuerfreibetrag sind verrechnungs- und einkommenssteuerpflichtig.

Beispiel:

Wenn der Steuerfreibetrag auf CHF 1'000'000.- festgesetzt ist, sind bei einem Gewinn von CHF 1'050'000.-

- CHF 1'000'000.- verrechnungssteuer- und einkommenssteuerfrei
- CHF 50'000.- verrechnungssteuer- und einkommenssteuerpflichtig.

Mit dem Inkrafttreten des Geldspielgesetzes per 1.1.2019 wurde der Steuerfreibetrag auf CHF 1'000'000.- festgesetzt. Er kann von der eidgenössischen und den kantonalen Steuerverwaltungen an die Preissteigerungsrate angepasst werden.

Bei der Auszahlung von Gewinnbeträgen über der Steuerfreibetragsgrenze wird die Verrechnungssteuer von 35% abgezogen. Für den verrechnungssteuerpflichtigen Anteil eines Gewinns erhält der Teilnehmer einen Verrechnungssteuerausweis.

Art. 29 Auszahlung

29.1 Auszahlungen sind immer nur an die Adresse bzw. zugunsten des registrierten Teilnehmers möglich. Grossgewinne über CHF 1'000.- (Art. 28) werden innerhalb von 3 Arbeitstagen direkt und ohne Geltendmachung auf das Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto des Teilnehmers überwiesen, falls der Swisslos eine entsprechende Zahlungsverbindung bereits bekannt ist. Gibt der Teilnehmer sein Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto erst aufgrund einer entsprechenden Aufforderung gemäss Art. 26 hin bekannt, erfolgt die Auszahlung innert 3 Arbeitstagen ab dem Zeitpunkt des Eingangs der betreffenden Information. Falls der Teilnehmer dieser Aufforderung nicht nachkommt, verfällt der Gewinn 26 Wochen nach der Gewinnauswertung (Zeitpunkt der Auszahlungsfreigabe) zugunsten des Zweckes der Swisslos. Vorbehalten bleiben die Geldwäschereivorschriften. Gesperrte sowie mit einem Spielverbot belegte Teilnehmer haben keinen Anspruch auf die Auszahlung von Spielgewinnen.

29.2 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 die Auszahlung von Rückzahlungen verwendet. Soweit der Teilnehmer die Zahlungsverbindung ändern möchte, kann er dies zu jederzeit im Profil tun oder indem er mit dem Kundendienstcenter (Art. 34) Kontakt aufnimmt und dies meldet.

29.3 Falls sich der Spielteilnehmer seine Gewinne und Rückzahlungen, die direkt seinem Wallet gutgeschrieben wurden (Art. 27) nicht innerhalb von 26 Wochen auf ein Schweizer oder Liechtensteiner Bank- oder Postkonto ausbezahlen lässt (Art. 10), werden sie zu Spielguthaben.

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

Art. 30 Replay-Gewinne (Swiss Lotto) und Gewinne aus Online-Los-Produkten "Clix", Gooool, Online-Bingo- und 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 darauffolgenden Swiss Lotto-Ziehung vergeben, sobald der Teilnehmer den Replay-

Gewinn einlöst, 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 darauffolgenden Swiss Lotto-Ziehung wird automatisch durch das Online-System der Swisslos gespielt. Dem Teilnehmer wird bezüglich der vergebenen Replay-Quick-Tips eine Spielbestätigungsquittung generiert und in dessen Quittungsarchiv unter „Spielkonto“ abgelegt.

Nach dem Spielen eines Online-Los-Produkts "Clix", eines Online-Bingo- oder Jass-Produktes sowie von Gooool wird dem Teilnehmer das Ergebnis angezeigt. Mit der Gewinnanzeige wird die allfällige Gewinnverarbeitung ausgelöst. Falls der Teilnehmer nach dem Spielen des Online-Los-Produkts "Clix" nicht bis zur Gewinnanzeige navigiert, erfolgt nach der vom System festgesetzten Zeitdauer automatisch eine Gewinnverarbeitung.

Art. 31 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 des jeweiligen vermeintlichen Spielgewinns Einsprache zu erheben. Andernfalls verfällt der Gewinnanspruch zugunsten des Zwecks der Swisslos.

Die Einsprache muss mit eingeschriebenem Brief bei der Swisslos erfolgen und spätestens am letzten Tag der Frist der Schweizer Post übergeben werden. Die Einsprache hat Name und Adresse des Teilnehmers, die Bezeichnung des betreffenden Geldspielprodukts, 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 "Bedingungen für die Online-Teilnahme» gelten ausschliesslich die bei der Swisslos nach den reglementarischen Vorschriften abgespeicherten Voraussagen.

I. **Promotionen**

Art. 32 Im Allgemeinen

32.1 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.

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

Art. 33 Benefits

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

- **Gratispielteilnahme:** Der Teilnehmer erhält entsprechend der Promotion eine Gratis-Quick-Tip-Teilnahme an einer Swiss Lotto, EuroMillions mit 2. Chance- oder EuroDreams-Ziehung. 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-, EuroMillions mit 2. Chance- oder EuroDreams-Ziehung 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.
- **Spielguthaben:** Der Teilnehmer erhält entsprechend der Promotion einen Gutschein für Spielguthaben zwecks Öffnung 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.
- **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.

J. Unlauteres Spielverhalten

Art. 34 Unlauteres Spielverhalten

34.1 Unlauteres Spielverhalten auf der ISP ist untersagt.

34.2 Teilnehmer, welche bei den Jass-Produkten 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.

34.3 Wird ein unlauteres Spielverhalten eines Teilnehmers durch die Swisslos festgestellt, so wird dieser gesperrt und der allfällig erzielte Gewinn verfällt. Das Spielguthaben auf dem Wallet gemäss Art. 8ff. des fehlbaren Teilnehmers 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.

34.4 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 Spielverhalten vorliegt, den Teilnehmer zu sperren, das Spielguthaben auf dem Wallet gemäss Art. 8ff. sowie Gewinne zurückzubehalten.

K. Haftung

Art. 35 Haftung

35.1 Die Swisslos und die Internet-Provider übernehmen keine Gewährleistung für Übermittlungsfehler, technische Mängel, Störungen und Betriebsausfälle oder rechtswidrige Eingriffe auf die ISP, in EDV-Systeme und in die Übermittlungssysteme.

35.2 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 Endgerät des Teilnehmers durch Unbefugte oder aus missbräuchlicher Verwendung des Passwortes oder des Endgeräts 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 Endgeräts ergeben. Gegebenenfalls macht er sich auch strafbar.

35.3 Der Teilnehmer ist sich überdies der Risiken bewusst, die sich daraus ergeben, dass die Dienstleistung über die ISP über offene, allen 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.

35.4 Ein ununterbrochener Betrieb der ISP wird nicht gewährleistet. Betriebsstörungen oder -ausfälle sind insbesondere als Folge von Störungen bei den ISP- sowie den Übertragungs- und Umsystemen möglich. Betriebsunterbrüche zu Wartungszwecken bleiben vorbehalten.

35.5 Können die für die Spielteilnahme relevanten Daten aus irgend einem Grund nicht so an die Swisslos weitergeleitet bzw. bei dieser abgespeichert werden, dass der Inhaber der Spielbestätigungsquittung gemäss diesen "Bedingungen für die Online-Teilnahme" 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.

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.

35.6 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.

35.7 Jeweils nach der öffentlichen Bekanntmachung der Ziehungsergebnisse publiziert die Swisslos über die elektronischen Informationskanäle (ISP, Online-Terminal) und mit einer Medienmitteilung die geschätzte Erstranggewinnsumme der folgenden Ziehung der Produkte Swiss Lotto, Joker, EuroMillions und Super-Star. Die geschätzte Erstranggewinnsumme wird als Jackpot bezeichnet und ist unverbindlich. Die Angabe erfolgt ohne Gewähr. Eine Haftung für die fehlerhafte Publikation des Jackpots wird ausgeschlossen.

L. Schlussbestimmungen

Art. 36 Kontakt (Kundendienstcenter)

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 („Kundendienstcenter“) eingerichtet, die während Geschäftszeiten in Betrieb ist. Die Telefonnummer des Kundendienstcenters wie auch das elektronische Kontaktformular finden sich auf der Website von Swisslos (www.swisslos.ch).

Art. 37 Spielerschutz

37.1 Die Swisslos behält sich vor, Teilnehmer mit auffälligem Spielverhalten aus Spielerschutzgründen per Telefon, Message, E-Mail oder Post zu kontaktieren und gegebenenfalls an eine zuständige Beratungsstelle zu verweisen.

37.2 Bestehen Anhaltspunkte, dass eine Person überschuldet ist, ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder Spieleinsätze tätigt, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen und Vermögen stehen, kann Swisslos Unterlagen zur Feststellung der finanziellen Situation einfordern. Sind die Voraussetzungen gemäss Art. 80 Geldspielgesetz erfüllt, ist die Swisslos verpflichtet, den Teilnehmer zu sperren.

Diese Spielsperre, die in einem schweizweiten Register eingetragen wird, gilt auch für die Casinos (inkl. Online Casinos).

Art. 38 Datenschutz

Warum und zu welchen Zwecken Swisslos welche personenbezogenen Daten bearbeitet, ist in der Datenschutzerklärung festgehalten.

Art. 39 Marketing

39.1 Der Teilnehmer erklärt sich mittels expliziter Einwilligung einverstanden, dass ihn betreffende Daten von der Swisslos zu eigenen Marketingzwecken verwendet werden. An Dritte erfolgt keine Weitergabe von Daten.

39.2 Der Teilnehmer erhält nur jene Newsletter und/oder Informationen per E-Mail und App-Pushes die er im Menü "Newsletter» bzw. in der App aktiv bestellt hat. Er kann alle und/oder einzelne Newsletter und Informationen jederzeit abbestellen.

Art. 40 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. 41 Geltung

41.1 Die vorliegenden «Bedingungen für die Online-Teilnahme» regeln ausschliesslich die Online-Teilnahme an den über die ISP vertriebenen Produkten von Swisslos. Sie gelten ab dem 30. Oktober 2023. 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 «Bedingungen für die Online-Teilnahme» vor.

41.2 Weicht die französische, die italienische oder die englische Fassung der vorliegenden «Bedingungen für die Online-Teilnahme» von der deutschen Fassung ab, ist allein die deutsche Ausgabe massgebend.

41.3 Die vorliegenden «Bedingungen für die Online-Teilnahme» können bei Swisslos, Postfach, 4002 Basel oder via die offizielle Internet-Seite www.swisslos.ch bezogen werden.