

Gültig ab 15.2.2022

JOKER

SPIELBEDINGUNGEN

Diese Spielbedingungen gelten ab 15.2.2022.

PRÄAMBEL

Die gegenständlichen Spielbedingungen gelten für die Online-Abwicklung des Zusatzspieles „Joker“ und gelten ab 15.2.2022.

Durch die Beteiligung am Zusatzspiel „Joker“ anerkennen die Teilnehmer die nachstehenden Bedingungen und verpflichten sich, diese einzuhalten.

1. Gesetzliche Grundlage

- 1.1 Gesetzliche Grundlage für die Durchführung des Zusatzspieles (im Folgenden „Joker“ genannt) ist das Glücksspielgesetz 1989, BGBl. Nr. 620/1989 in der geltenden Fassung.
- 1.2 „Joker“ im Sinne des Gesetzes ist eine Ausspielung, die nur in Verbindung mit Lotto-, EuroMillionen-, Toto-, Zahlenlotto-, Zahlenlotto „TopTipp“ und Bingo-Wetten sowie mit der Nummernlotterie „Lucky Day“ durchgeführt werden kann. Durch öffentliche Ziehung wird eine Gewinnzahl ermittelt; es gewinnen die Spieler, deren Wettscheinnummern mit der Gewinnzahl ganz oder teilweise übereinstimmen. Die Gewinnsumme wird auf mehrere Gewinnränge aufgeteilt; alle Gewinne desselben Gewinnranges sind gleich hoch.
- 1.3 Der Betrieb des „Joker“ ist ein ausschließliches Recht des Bundes. Die „Österreichische Lotterien Gesellschaft m.b.H.“ (mit Sitz in Wien, eingetragen im Firmenbuch des Handelsgerichtes Wien zu FN 54472 g, im Folgenden kurz „Gesellschaft“ genannt) ist gemäß der ihr vom Bund erteilten Konzession berechtigt, das Zusatzspiel „Joker“ durchzuführen.
- 1.4 Für die Durchführung des „Joker“ hat die Gesellschaft Spielbedingungen aufzustellen, die in der jeweils letzten veröffentlichten Fassung gültig sind. Die Gültigkeit der Spielbedingungen tritt mit dem Tag ein, der ihrer Veröffentlichung im Amtsblatt zur Wiener Zeitung folgt. Durch die Beteiligung am „Joker“ erkennt der Teilnehmer diese Spielbedingungen an.
- 1.5 Wettscheinnummer ist gemäß § 8 GlücksspielG. 1989 bei Verwendung eines Wettscheines (Arbeitspapieres) die darauf aufgedruckte sechsstellige Wettscheinnummer, die zugleich die Joker Nummer darstellt, die sowohl im Fall der Beteiligung als auch der Nichtbeteiligung am „Joker“ auf der Quittung aufgedruckt wird; beim Quicktipp im Lotto „6 aus 45“, im „EuroMillionen Lotto 5 aus 50 und 2 aus 12“, im Toto, im Zahlenlotto, im Zahlenlotto „TopTipp“, in der Nummernlotterie „Lucky Day“ und bei Bingo sowie bei der Ansagewette im Zahlenlotto und bei der Spielteilnahme über sonstige Medien gemäß Punkt 2.5.4 wird die Joker Nummer per Zufallsgenerator vergeben, die auf der Quittung aufscheint (Quicktipp-Joker Nummer). Diese Quicktipp-Joker Nummer entspricht den sechs Stellen der Wettscheinnummer.

2. Gegenstand des „Joker“

- 2.1 Gegenstand des „Joker“ ist die Verlosung der sechs Ziffern der Joker Nummer bzw. der sechsstelligen Quicktipp-Joker Nummer durch aufeinander folgende Ziehung von sechs Ziffern von 0 bis 9.
Es können bis zu 10 Joker Nummern gespielt werden. Wird nur das erste Joker Feld angekreuzt, so nimmt die Joker Nummer, die auf dem jeweiligen Lotto-, EuroMillionen-, Toto-, Zahlenlotto-, Zahlenlotto „TopTipp“- oder Lucky Day-Schein (Arbeitspapier) angekreuzt ist, am Spiel teil. Für die 2. bzw. bis zur 10. Jokerteilnahme werden die jeweiligen Joker Nummern mittels Zufallsgenerator vergeben. Die gespielten Joker Nummern werden auf der Quittung aufgedruckt.
- 2.2 Für die Erzielung eines Gewinnes müssen die sechs Ziffern der Joker Nummer(n) bzw. die sechsstellige(n) Quicktipp-Joker Nummer(n) ganz oder teilweise in der richtigen Reihenfolge, das heißt rechtsbündig aufsteigend, mit den sechs gezogenen Ziffern in ihrer Reihenfolge übereinstimmen.
- 2.3 Der „Joker“ kann nur in Verbindung mit mindestens einem Lotto-, EuroMillionen-, Toto-, Zahlenlotto-, Zahlenlotto „TopTipp“- oder Lucky Day-Tipp und einem Quicktipp im Bingo (zwei oder mehrere Tipps) gespielt werden.
- 2.4 Die Ziehungen des „Joker“ sind öffentlich und finden unter Aufsicht eines öffentlichen Notars statt. Als Ziehungstage der jeweiligen Runde gelten der Mittwoch bzw. der Sonntag sowie ein als solcher gesondert angekündigter und bezeichneter Sonderziehungstermin.
- 2.5 Beteiligung am „Joker“
- 2.5.1 Die Teilnahme am „Joker“ kann mittels der von der Gesellschaft aufgelegten und zur Verfügung gestellten Lotto-, EuroMillionen-,

Toto-, Zahlenlotto-, Zahlenlotto „TopTipp“- und Lucky Day-Scheine (Arbeitspapiere) oder durch per Zufallsgenerator vergebene Zufallszahlen durchgeführt werden. Die Teilnahme am „Joker“ in Verbindung mit einem oder mehreren Lotto Tipps bzw. Zahlenlotto „TopTipp“ Tipps erfolgt für dieselbe Spieldauer, die auch für die Teilnahme am Lotto „6 aus 45“ bzw. Zahlenlotto „TopTipp“ gewählt wurde.

Die Teilnahme am „Joker“ in Verbindung mit einem oder mehreren Zahlenlotto Tipps bzw. Toto Tipps erfolgt einmalig an der in der Quittung genannten Joker Ziehung, unabhängig von der gewählten Spieldauer im Zahlenlotto bzw. Toto.

Die Teilnahme am „Joker“ in Verbindung mit einem oder mehreren EuroMillionen- bzw. Lucky Day-Tipps sowie mit einem Quicktipp im Bingo (zwei oder mehrere Tipps) erfolgt ab der dem Abgabezeitpunkt nächstfolgenden Joker Ziehung während der gesamten für EuroMillionen, Lucky Day bzw. Bingo gewählten Spieldauer bis einschließlich der ersten danach stattfindenden Joker Ziehung.

Die Beteiligung am „Joker“ kann in nachfolgender Weise erfolgen:

2.5.2 Lotto-, EuroMillionen-, Toto-, Zahlenlotto-, Zahlenlotto „TopTipp“- und Lucky Day-Scheine

2.5.2.1 Die Gesellschaft behält sich vor, bestehende Wettscheinarten außer Kraft zu setzen bzw. neue einzuführen.

2.5.2.2 Es gelten analog die diesbezüglichen Bestimmungen der Online-Spielbedingungen für Lotto „6 aus 45“, „EuroMillionen Lotto 5 aus 50 und 2 aus 12“, Toto, Zahlenlotto, Zahlenlotto „TopTipp“, die Nummernlotterie „Lucky Day“ und Bingo.

2.5.3 Joker Quicktipp

Für den Fall, dass bei der Beteiligung am Lotto „6 aus 45“, „EuroMillionen Lotto 5 aus 50 und 2 aus 12“, Toto, Zahlenlotto, Zahlenlotto „TopTipp“ und an der Nummernlotterie „Lucky Day“ kein Wettschein (Arbeitspapier) verwendet wird bzw. im Fall der Spielteilnahme am Bingo hat der Spielteilnehmer die Möglichkeit, eine per Zufallsgenerator vergebene Joker Nummer (Quicktipp-Joker Nummer) zu spielen.

Die Spieldauer des Joker Quicktipps entspricht der Spielteilnahme mittels Wettschein gemäß Punkt 2.5.1.

2.5.4 Sonstige Medien

Die Gesellschaft ist berechtigt, bestehende Medien zur Spielteilnahme außer Kraft zu setzen und neue technische Medien anderer Art zur Vermittlung der Spielteilnahme in Kraft zu setzen.

3. Eintragungen auf den Wettscheinen

3.1 Bei Verwendung der von der Gesellschaft zur Verfügung gestellten Lotto-, EuroMillionen-, Toto-, Zahlenlotto-, Zahlenlotto „TopTipp“- oder Lucky Day-Scheine (Arbeitspapiere) hat der Teilnehmer am „Joker“ das gewünschte „Ja“-Feld durch ein Kreuz (X) zu markieren, das jeweils innerhalb des Kästchens zu liegen hat. Bei Markierung des „+“-Feldes hat der Teilnehmer die Anzahl der gewünschten Jokerteilnahmen mündlich bekanntzugeben (Ansigewette). Markiert er das „Nein“-Feld, so nimmt er nicht am „Joker“ teil.

3.2 Die Markierung auf dem Wettschein (Arbeitspapier) muss ausschließlich mit Kugelschreiber in schwarzer oder blauer Farbe erfolgen. Markierungen in anderen Farben (insbesondere in Rot oder Grün), die aufgrund der technischen Gegebenheiten nicht erfasst werden können, werden nicht gewertet.

3.3 Es werden nur eindeutig lesbare Markierungen gewertet. Bei mangelhaften Eintragungen hat eine Korrektur über die in der Online-Annahmestelle befindlichen technischen Einrichtungen nach Wunsch des Spielteilnehmers zu erfolgen. Ein Rechtsstreit darüber ist ausgeschlossen.

3.4 Der Teilnehmer hat auf dem Wettschein (Arbeitspapier) alle Eintragungen an den hierfür vorgesehenen Stellen gut leserlich vorzunehmen, wobei die Eintragungen keine Korrekturen (z.B. Radierungen, Ausbesserungen und/oder Überschreibungen) aufweisen dürfen.

4. Quittung

4.1 Nach Einlesen des Wettscheines (Arbeitspapiere) oder Abgabe eines Quicktipps im Lotto „6 aus 45“, im „EuroMillionen Lotto 5 aus 50 und 2 aus 12“, im Toto, im Zahlenlotto, im Zahlenlotto „TopTipp“, in der Nummernlotterie „Lucky Day“ und bei Bingo sowie bei der Ansigewette

im Zahlenlotto erhält der Spielteilnehmer eine gesonderte Quittung, auf der die von ihm gespielte(n) Joker Nummer(n) bzw. die ihm zugeordnete(n) Quicktipp-Joker Nummer(n) aufscheint/aufscheinen. Auf der Quittung selbst ist ein Code aufgebracht, der wesentlicher Bestandteil der Quittung ist und die Zuordenbarkeit der Quittung zu den gespielten Daten technisch gewährleistet.

- 4.2 Nur Quittungen, auf denen der Code einwandfrei zu identifizieren ist, dienen zum Nachweis der Spielteilnahme sowie eines allfälligen Gewinnanspruches.

5. Teilnahmeberechtigung und Spielvertrag

- 5.1 Wer den Spielbedingungen für Lotto „6 aus 45“, „EuroMillionen Lotto 5 aus 50 und 2 aus 12“, Toto, Zahlenlotto und für die Nummernlotterie „Lucky Day“ sowie diesen entsprechend einen Wettschein (Arbeitspapier) ausfüllt oder wem aufgrund eines Quicktipps im Lotto „6 aus 45“, im „EuroMillionen Lotto 5 aus 50 und 2 aus 12“, im Toto, Zahlenlotto, Zahlenlotto „TopTipp“, in der Nummernlotterie „Lucky Day“ und bei Bingo sowie bei der Ansagewette im Zahlenlotto eine Quicktipp-Joker Nummer zugeordnet wird, den Preis von EUR 1,50 für den „Joker“ entrichtet (außer in den Fällen, in denen Spielteilnehmern von der Gesellschaft Gratistipps zur Verfügung gestellt werden), die Daten durch die Online-Annahmestelle und die jeweils vorgesehenen Datenübertragungsmedien an die Gesellschaft übermitteln lässt und eine diesbezügliche Quittung ausgestellt erhält, ist zur Teilnahme an der Runde berechtigt.

Für die Teilnahme an zwei bis zu maximal 13 Spielrunden ist der zu entrichtende Preis pro Tipp mit der Anzahl der Runden zu multiplizieren. Der vorgeschriebene Preis muss jedenfalls bei Abschluss des Spielvertrages bezahlt werden.

Zur Verfügung gestellte Gratistipps dürfen nicht übertragen werden und werden auch nicht in bar abgelöst.

- 5.2 Der Spielvertrag zwischen dem Teilnehmer und der Gesellschaft gilt als abgeschlossen, wenn die Daten des Wettscheines (Arbeitspapiers) bzw. Quicktipps über die in der Online-Annahmestelle befindlichen technischen Einrichtungen bzw. über sonstige Medien übertragene Daten bei der Gesellschaft einlangen, entsprechend gesichert und auswertbar sind, sowie durch Ausdruck und Ausfolgung der Quittungen bestätigt sind. Bei Fehlen einer dieser Voraussetzungen kommt der Spielvertrag nicht zustande.

- 5.3 Die Spielteilnahme erfolgt anonym.

6. Online-Annahmestellen

- 6.1 Eine Online-Annahmestelle ist eine für die sofortige Datenübermittlung nach Vorgaben der Gesellschaft mit technischen Einrichtungen ausgestattete Annahmestelle.

- 6.2 Die Übermittlung von Daten aus Wettscheinen (Arbeitspapieren) und Quicktipps und die Weiterleitung der vom Teilnehmer entrichteten Wetteinsätze an die Gesellschaft erfolgt über die Online-Annahmestellen.

- 6.3 Die Teilnahme an der jeweiligen Runde wird von den Online-Annahmestellen vermittelt. Vertragliche Beziehungen zwischen den Teilnehmern und den Online-Annahmestellen bzw. der Gesellschaft hinsichtlich des Ausfüllens eines Wettscheines (Arbeitspapiers) sind ausgeschlossen, selbst wenn der Teilnehmer den Online-Annahmestellen das Ausfüllen des Wettscheines (Arbeitspapiers) oder die Abgabe von Tipps über technische Einrichtungen (Quicktipp) überlässt.

- 6.4 Die Online-Annahmestellen sind nicht verpflichtet, die inhaltliche Richtigkeit sowie die Ordnungsmäßigkeit der Daten aus dem Wettschein (Arbeitspapier) der Teilnehmer zu prüfen; sie haften jedoch der Gesellschaft für die Entrichtung jener Wetteinsätze, die aus den angebrachten Markierungen resultieren.

- 6.5 Das Tätigwerden der Online-Annahmestelle zur Übermittlung der Daten an die Gesellschaft entbindet die Teilnehmer nicht von der Verpflichtung zur Einhaltung der Spielbedingungen.

7. Einsatzermittlung

- 7.1 Der Wetteinsatz einer Runde aus dem „Joker“ ergibt sich durch Multiplikation der Anzahl der „Ja“-Entscheidungen, die sich aufgrund der Daten der abgeschlossenen Spielverträge aus den Wettscheinen (Arbeitspapieren) sowie aus den per Zufallsgenerator vergebenen Quicktipp-Joker Nummern ergeben, mit dem Wetteinsatz je Tipp (EUR

1,3095 pro Runde) unter Berücksichtigung der von der Gesellschaft dotierten Gratistipps.

- 7.2 Die Einsatzermittlung der jeweiligen Runde erfolgt durch die Gesellschaft nach Annahmeschluss.

8. Gewinnränge „Joker“

- 8.1 Die Beteiligung am Spiel erfolgt über die genannten Wertscheine (Arbeitspapiere) bzw. über Quicktipp im Lotto „6 aus 45“, im „EuroMillionen Lotto 5 aus 50 und 2 aus 12“, im Toto, Zahlenlotto, Zahlenlotto „TopTipp“, in der Nummernlotterie „Lucky Day“ und bei Bingo sowie bei der Ansagewette im Zahlenlotto, die Bestätigung der Spielteilnahme erfolgt über eine gesondert ausgedruckte Quittung, die an den Spielteilnehmer ausgefolgt wird.
- 8.2 Die Auslosung der für den Gewinnrang maßgeblichen sechs Ziffern, die gemeinsam die Joker Zahl bilden, erfolgt durch eine Ziehung, bei der für jede der sechs Stellen der Joker Zahl je zehn Kugeln, die mit den Ziffern 0 bis 9 beschriftet sind, in ein Ziehungsgerät eingebracht werden. Dem Zufallsprinzip folgend wird nacheinander aus jeweils zehn Kugeln eine Ziffer gezogen. Die Reihenfolge der Ziehungen bestimmt links beginnend die Stellen der Ziffern in der Joker Zahl.
- 8.3 An der Rangermittlung einer Joker Runde nehmen ausschließlich die bei der Gesellschaft eingelangten und den Spielteilnehmern entsprechend den Spielbedingungen über Quittung bestätigten Daten teil.
- 8.4 In die sechs Gewinnränge gelangen all jene Teilnehmer, deren Joker Nummern mit den entsprechenden Stellen der ermittelten Joker Zahl ganz oder teilweise übereinstimmen, wie folgt:
1. Rang = die letzten 6 Stellen
 2. Rang = die letzten 5 Stellen
 3. Rang = die letzten 4 Stellen
 4. Rang = die letzten 3 Stellen
 5. Rang = die letzten 2 Stellen
 6. Rang = die letzte Stelle

Die Übereinstimmung der Stellen der Joker Nummer mit denen der Joker Zahl in ansteigender Reihenfolge bestimmt den Gewinnrang beim „Joker“.

- 8.5 Die Rangermittlung der jeweiligen Runde erfolgt generell am Mittwoch bzw. am Sonntag sowie im Anschluss an Sonderziehungen gemäß Punkt 2.4. Handelt es sich jedoch um einen Feiertag oder sprechen sonstige schwerwiegende Gründe dafür, kann die Gesellschaft die Rangermittlung auf den nächstfolgenden Werktag verschieben.

9. Gewinnplan

- 9.1 50 % der im Inland sowie im durch Poolung verbundenen Ausland geleisteten Wetteinsätze einer Runde zuzüglich der auf die von der Gesellschaft dotierten Tipps entfallenden Beträge werden als Gewinnsumme für die Dotierung der sechs Gewinnränge folgendermaßen verwendet:

1. Rang: 27,97 v. H. der Gewinnsumme
2. Rang: EUR 8.800,- pro Gewinner
3. Rang: EUR 880,- pro Gewinner
4. Rang: EUR 88,- pro Gewinner
5. Rang: EUR 8,- pro Gewinner
6. Rang: EUR 1,80 pro Gewinner

Die Gesellschaft hat jedoch die Möglichkeit, einzelne Ränge nach vorheriger Ankündigung mit Sach- oder Geldwerten höher zu dotieren.

- 9.2 Werden in einer Runde weniger als 50% der Wetteinsätze der Runde an Gewinnen ausgeschüttet, so wird der Differenzbetrag dem „Joker“ Gewinntopf zugeführt.

Werden in einer Runde mehr als 50% der Wetteinsätze der Runde an Gewinnen ausbezahlt, so wird der Differenzbetrag dem „Joker“ Gewinntopf entnommen.

- 9.3 Die Gesellschaft garantiert die entsprechende Dotierung des Gewinntopfes. Alle Beträge, die dem „Joker“ Gewinntopf zugeführt werden, fließen in den „Joker“ als Gewinne zurück.

- 9.4 Der Gewinn in einem Rang schließt den Gewinn mit demselben Tipp in einem niedrigeren Gewinnrang derselben Runde aus. Liegen im ersten Rang mehrere mit der ermittelten Joker Zahl übereinstimmende Joker Nummern vor, so wird die Gewinnsumme dieses Ranges zu gleichen Teilen auf die gewinnberechtigten Teilnehmer aufgeteilt. Einzelgewinne werden auf den nächsten 10-Cent-Betrag abgerundet.

- 9.5 Wird im ersten Rang kein Gewinn erzielt, so wird die gesamte Rangsumme dem ersten Rang der nächstfolgenden Runde zugeschlagen (Jackpot Prinzip).
- 9.6 Die Gewinnermittlung der jeweiligen Runde erfolgt generell am Mittwoch bzw. am Sonntag sowie im Anschluss an Sonderziehungen gemäß Punkt 2.4. Handelt es sich dabei jedoch um einen Feiertag oder sprechen sonstige schwerwiegende Gründe dafür, kann die Gesellschaft die Gewinnermittlung auf den nächstfolgenden Werktag verschieben.

10. Wetteinsätze

- 10.1 Für die Teilnahme am „Joker“ hat der Teilnehmer pro Runde den Preis von EUR 1,50 zu entrichten, der sich aus dem Wetteinsatz von EUR 1,3095 sowie einem Verwaltungskostenbeitrag in Höhe von EUR 0,1905 zusammensetzt. Stellt die Gesellschaft Spielteilnehmern aus besonderem Anlass Gratistipps zur Verfügung, so dotiert die Gesellschaft die Gewinnsumme mit 50 % des Wetteinsatzes pro Tipp.
- 10.2 2- bis zu 10-Runden-Spielverträge für „Joker“ können mittels Teilnahme an bis zu zehn unmittelbar aufeinander folgenden Runden im Lotto „6 aus 45“ und im Zahlenlotto „TopTipp“ bis zu 13-Runden-Spielverträge können auch bei Teilnahme an bis zu 10 EuroMillionen- bzw. 5 Bingo-Ziehungen und bis zu 10 Joker-Runden bei Teilnahme an bis zu 28 Lucky Day-Ziehungen abgeschlossen werden. Der gesamte vorgeschriebene Preis muss jedenfalls vor der ersten Runde, an der der Joker Tipp teilnimmt, bezahlt werden.
- 10.3 Die Entrichtung des Wetteinsatzes und des Verwaltungskostenbeitrages ist dem Teilnehmer von der Online-Annahmestelle durch Ausstellen einer mit dem Code versehenen Quittung zu bestätigen (Einsatzbestätigung).
- 10.4 Die Datenerfassung und Übermittlung darf nur mittels der von der Gesellschaft vorgegebenen technischen Einrichtungen erfolgen.
- 10.5 Die ordnungsgemäß erfolgte Ausstellung und Übergabe einer mit dem Code versehenen Quittung in der Online-Annahmestelle ist Bedingung für die Teilnahme und die Weiterbehandlung der Daten.
- 10.6 Der Teilnehmer trägt die Gefahr für die ordnungsgemäße Einsatzbestätigung (Ausfolgung der Quittung gemäß Punkt 10.5) und die Richtigkeit der bestätigten Daten.

11. Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses bestimmt die Gesellschaft.

12. Teilnahme von Daten

- 12.1 Die Daten sind von den Online-Annahmestellen mittels der von der Gesellschaft vorgegebenen technischen Einrichtungen an die Gesellschaft zu übermitteln.
- 12.2 Die Daten müssen der Gesellschaft so rechtzeitig übermittelt werden, dass sie an der Einsatzermittlung der jeweiligen Runde teilnehmen können. Daten, die nach dem jeweiligen Annahmeschluss bei der Gesellschaft einlangen, gelten erst in der darauffolgenden Runde als gespielt.
- 12.3 Daten, die nicht auf elektronischem Wege bei der Gesellschaft einlangen und für die mangels Einlangens bei der Gesellschaft ein Spielvertrag daher nicht zustande kommt, nehmen an der Einsatz- und Gewinnermittlung nicht teil.
- 12.4 Die Online-Annahmestelle sowie die Gesellschaft können die Annahme von Daten jederzeit aus wichtigen Gründen verweigern.

13. Geltendmachung von Gewinnen, Gewinnauszahlung und Reklamationsfrist

- 13.1 Gewinnansprüche bestehen nur aufgrund der Joker Nummer auf der Quittung. Aus der Quittung kann nur dann ein Gewinnanspruch hergeleitet werden, wenn die Daten auf der Quittung mit den bei der Gesellschaft eingelangten Daten übereinstimmen und auf der Quittung der Code einwandfrei erkennbar ist.

Jede Gewinneinlösung erfolgt ausschließlich gegen Vorlage der Quittung zum Nachweis der Gewinnberechtigung und bei Kleingewinnen gemäß Punkt 13.3 ohne Identitätsüberprüfung. Die Quittung wird von der auszahlenden Stelle (Annahmestelle, Großgewinnauszahlungsstelle) dem Spielteilnehmer nach Gewinnauszahlung wieder ausgefolgt.

Bei Gewinneinlösung durch das Kunden-Service-Center der Gesellschaft verbleiben die Gewinnanforderungen samt angeschlossenen Quittungen bei der Gesellschaft.

- 13.2 Werden aufgrund der Daten auf der Quittung mehrere Gewinne erzielt, so gilt als Voraussetzung für die Art der Auszahlung die Höhe der zusammengerechneten Gewinne pro Quittung.
- 13.3 Kleingewinne von EUR 0,10 bis EUR 1.000,- pro Quittung werden in jeder Online-Annahmestelle an den Inhaber der mit dem Code versehenen Quittung bar ausbezahlt. Die Auszahlungsfrist in der Online-Annahmestelle beträgt drei Jahre und beginnt frühestens am Tag nach Abschluss der Gewinnermittlung.
Kleingewinne bis EUR 100,- pro Quittung und Runde können auch auf das elektronische Spielguthaben des Spielteilnehmers auf der von der Gesellschaft betriebenen Plattform zur elektronischen Spielteilnahme überwiesen werden.
- 13.4 Großgewinne ab EUR 1.000,10 pro Quittung und Runde werden vier Wochen nach Abschluss der Gewinnermittlung an den Inhaber der mit dem Code versehenen Quittung mit schuldbefreiender Wirkung für die Gesellschaft ausbezahlt.
- 13.5 Großgewinne von EUR 1.000,10 bis EUR 80.000,- werden bei Online-Annahmestellen, die durch die Gesellschaft gesondert bezeichnet werden (Großgewinnauszahlungsstelle), nach Ablauf der 4-wöchigen Reklamationsfrist ausbezahlt.
- 13.6 Großgewinne von EUR 1.000,10 bis EUR 80.000,- können, Hochgewinne über EUR 80.000,- werden jedenfalls über Gewinnanforderung samt angeschlossener, mit dem Code versehener Quittung nach Ablauf der 4-wöchigen Reklamationsfrist über das Kunden-Service-Center der Gesellschaft (Rennweg 44, 1038 Wien) zentral liquidiert.
Gibt der Inhaber innerhalb von vier Wochen der Gesellschaft Auszahlungsmodalitäten bekannt, überweist diese an die in der Gewinnanforderung samt angeschlossener Quittung genannte Person oder an das genannte Konto mit schuldbefreiender Wirkung.
Wird zur Gewinneinlösung eine Gewinnanforderung samt beigelegter Quittung an die Gesellschaft übermittelt, wird nach Auszahlung der bisher erzielten Gewinne die Quittung während der Restlaufzeit des Spielvertrages bei der Gesellschaft in Evidenz gehalten und werden weitere aus demselben Spielvertrag erzielte Gewinne nach Ablauf des Spielvertrages und allfälliger Reklamationsfristen gemäß den gewählten Auszahlungsmodalitäten in der Gewinnanforderung automatisch angewiesen.
- 13.7 Mehrere Kleingewinne gemäß Punkt 13.9 sowie Groß- und Hochgewinne gemäß Punkt 13.4 bis 13.6 werden ausschließlich gegen Vorlage eines gültigen amtlichen Lichtbildausweises ausbezahlt.
- 13.8 Die Aufbewahrungsfrist für die beim Spielteilnehmer verbleibende Quittung beträgt demnach drei Jahre nach Abschluss der Gewinnermittlung.
- 13.9 Mehrere Kleingewinne aus 2- bis zu 13-Runden-Spielverträgen, die insgesamt EUR 1.000,- übersteigen, werden in Annahmestellen, die von der Gesellschaft gesondert bezeichnet werden (Großgewinnauszahlungsstellen), ohne Verstreichen der 4-wöchigen Reklamationsfrist jedoch frühestens am Tag nach Abschluss der Gewinnermittlung ausbezahlt.
Mehrere Großgewinne ab EUR 1.000,10 pro Quittung aus 2- bis zu 13-Runden-Spielverträgen werden jeweils nach Ablauf der 4-wöchigen Reklamationsfrist nach jener Runde, in der der Gewinn erzielt wurde, aufgrund einer Gewinnanforderung samt angeschlossener, mit dem Code versehener Quittung oder gemäß Punkt 13.5 zur Auszahlung gebracht.
- 13.10 Bei Hochgewinnen über EUR 80.000,- erfolgt auf Wunsch des Gewinners eine Betreuung und Information durch einen Vertreter der Gesellschaft.
- 13.11 Ergibt die Abfrage der Quittungsdaten, dass ein Gewinn nicht bzw. nicht im entsprechenden Rang vorliegt, so steht dem Teilnehmer eine Frist von vier Wochen nach Abschluss der Gewinnermittlung offen, um mit ausgefüllter Gewinnanforderung und beigelegter, mit dem Code versehener Quittung schriftlich zu reklamieren (Gewinnreklamation mit Gewinnanforderungsschein). Nach Ablauf dieser Frist ist ein allfälliger Gewinnanspruch erloschen.
- 13.12 Gewinne, die dem Berechtigten nicht überwiesen werden konnten, können innerhalb von drei Jahren nach Abschluss der Gewinnermittlung mit ausgefülltem Gewinnanforderungsschein und beigelegter, mit dem Code versehener Quittung beim Kunden-Service-Center der Gesellschaft (Rennweg 44, 1038 Wien) schriftlich angefordert werden

(Auszahlungsreklamation mit Gewinnanforderungsschein). Nach Ablauf dieser Frist erlischt der Gewinnanspruch.

- 13.13 Nach Ablauf der Frist in der Dauer von drei Jahren ist ein allfälliger Gewinnanspruch erloschen.

14. Haftung

- 14.1 Die Gesellschaft haftet dem Teilnehmer für alle Schäden, die von ihr nach Abschluss des Spielvertrages schuldhaft verursacht werden.
- 14.2 Die Gesellschaft haftet nicht für Verschulden der Online-Annahmestellen und aller sonstigen, mit der Übermittlung der Daten beauftragten Stellen. Dies betrifft auch jede Haftung für Schäden, die durch strafbare Handlungen dritter Personen, durch höhere Gewalt oder sonstige Gründe verursacht werden, die die Gesellschaft nicht zu vertreten hat.
- 14.3 Die Online-Annahmestellen haften nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 14.4 Die Auswahl der Teilnahmemodalitäten an den gewünschten Veranstaltungen obliegt dem Teilnehmer, die Online-Annahmestelle ist nicht haftbar für eine Spielteilnahme, die nicht in der Absicht des Teilnehmers lag.
- 14.5 Der Teilnehmer trägt die Gefahr für die ordnungsgemäße Ausfolgung der Quittung, die Richtigkeit der Eintragungen auf dem Wettschein (Arbeitspapier) und deren Übereinstimmung mit den Daten der Quittung sowie die inhaltliche Richtigkeit der Quittung und die Aufbringung des Codes.
- 14.6 Die Gefahr für das rechtzeitige Einlangen der Daten bei der Gesellschaft trägt ausschließlich der Teilnehmer. Die Haftung für nicht rechtzeitig übermittelte oder aus anderen Verstößen gegen die Spielbedingungen nicht in die Einsatz- und Gewinnermittlung einbezogene Daten liegt daher nicht bei der Gesellschaft.

15. Schlussbestimmungen

- 15.1 Die Gesellschaft und die Online-Annahmestellen sind zur Wahrung des Spielgeheimnisses verpflichtet, insbesondere darf der Name eines Teilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Zustimmung bekannt gegeben werden.
- 15.2 Diese Spielbedingungen werden nach Bewilligung durch das Finanzamt Österreich im Amtsblatt zur Wiener Zeitung verlautbart und gelten ab 15.2.2022.
- 15.3 Erfüllungsort und Gerichtsstand bei Rechtsstreitigkeiten ist Wien. Es ist nach österreichischem Recht zu entscheiden.
- 15.4 Alle Ansprüche der Teilnehmer am Zusatzspiel „Joker“ gegen die Gesellschaft sowie gegen die Online-Annahmestellen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von drei Jahren nach Gewinnermittlung der jeweiligen Runde gerichtlich geltend gemacht werden.
- 15.5 Gewinne aus Spielbeteiligungen im Inland sowie im in eine Poolung einbezogenen Ausland, die nach Ablauf der genannten Frist von drei Jahren nach Abschluss der Gewinnermittlung nicht behoben oder überwiesen werden konnten bzw. nicht reklamiert wurden, werden von den in die Poolung einbezogenen Gesellschaften zur Gänze für die Teilnehmer an den Ausspielungen der in die Poolung einbezogenen Gesellschaften verwendet. Der Modus hinsichtlich der Frist der Erbringung der Leistung der Teilnehmer sowie die Höhe der Zuteilung der Zuwendungen ist im Einzelfall festzustellen; die widmungsgemäße Verwendung wird jährlich durch einen Wirtschaftsprüfer überprüft.



Impressum:

Druck: Print Alliance HAV Produktions GmbH

Druckhausstraße 1, 2540 Bad Vöslau

Medieninhaber: Österreichische Lotterien Ges.m.b.H., Wien

www.lotterien.at • www.win2day.at



Gedruckt nach den Richtlinien des
Österreichischen Umweltzeichens UWZ 715