

Gültig ab 1.1.2017

TOTO

SPIELBEDINGUNGEN

Diese Spielbedingungen gelten ab 1.1.2017.

PRÄAMBEL

Die gegenständlichen Spielbedingungen gelten für die Online-Abwicklung des Toto und gelten ab 1.1.2017.

Durch die Beteiligung am Toto anerkennen die Teilnehmer die nachstehenden Bedingungen und verpflichten sich, diese einzuhalten.

1. Gesetzliche Grundlage

- 1.1 Gesetzliche Grundlage für die Durchführung des Toto (im Folgenden stets kurz „Toto“ und „Torwette“ genannt) ist das Glücksspielgesetz 1989, BGBl. Nr. 620/1989 in der geltenden Fassung.
- 1.2 Toto im Sinne des Gesetzes ist eine Ausspielung, bei der ein Veranstalter Wetten über den Ausgang mehrerer sportlicher Wettkämpfe (Kollektivwetten) annimmt und durchführt. Die Gewinnsumme wird auf mehrere Gewinnränge aufgeteilt; alle Gewinne desselben Gewinnranges sind gleich hoch. Das Ergebnis von Wettkämpfen, die entfallen, nicht zum vorgesehenen Zeitpunkt stattfinden oder ihren Wettkampfcharakter geändert haben, ist durch eine öffentliche Ziehung zu ersetzen (Ersatzziehung). Diese Ziehung findet unter Aufsicht eines öffentlichen Notars in der Regel frühestens zehn Minuten nach Annahmeschluss der jeweiligen Toto Runde am Sitz der Gesellschaft statt.
- 1.3 Der Betrieb des Toto 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 zur Durchführung des Toto berechtigt.
- 1.4 Für die Durchführung des Toto 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 Toto erkennt der Teilnehmer die jeweiligen Spielbedingungen an. Toto wird in Form des Toto und der Torwette durchgeführt.

2. Gegenstand des Toto und der Torwette

- 2.1 Gegenstand des Toto ist die Voraussage der Ergebnisse einer Toto Runde (Runde), die 13 Wettkämpfe aus den Spielpaarungen Nr. 1 - 18 umfasst, wobei entweder der Sieg einer der beiden Mannschaften (Tipp 1, 2) oder aber ein unentschiedener Spielausgang (Tipp X) vorauszusagen ist.
- 2.2 Gegenstand der Torwette ist die resultatmäßige Voraussage der Ergebnisse der ersten 5 als Spielpaarungen Nr. 1 - 5 angeführten Wettkämpfe einer Toto Runde (Runde), wobei der Spielteilnehmer die Möglichkeit hat, ein Ergebnis von 0 - 2 Toren ziffernmäßig bestimmt oder von mehr als 2 Toren pro Mannschaft vorauszusagen.
- 2.3 Als Spieltage einer Toto Runde gelten diejenigen Spieltage, die die Gesellschaft im Rahmen der Veröffentlichung des Spielprogrammes bekannt gibt. Diese sind in der Regel bei Wochenendrunden der dem Annahmeschluss jeweils nachfolgende Freitag, Samstag und Sonntag, bei Veranstaltung einer zweiten Toto Runde pro Woche der dem Annahmeschluss jeweils nachfolgende Dienstag, Mittwoch und Donnerstag.
- 2.4 Das Spielprogramm für die jeweilige Toto Runde wird von der Gesellschaft verlautbart. Von den im Spielprogramm angeführten Mannschaften gilt die links angeführte Mannschaft als Mannschaft 1 und die rechts angeführte als Mannschaft 2.
- 2.5 Beteiligung am Toto
Für die Abgabe von Tipps dürfen nur die von der Gesellschaft genehmigten Medien und von der Gesellschaft aufgelegten und zur

Verfügung gestellten Wettscheine (Arbeitspapiere) oder von der Gesellschaft per Zufallszahlengenerator vergebene Tipps (Quicktipps) verwendet werden. Die Gesellschaft behält sich vor, bestehende Wettscheinarten außer Kraft zu setzen bzw. neue einzuführen.

2.6 Es werden zwei Wettscheine als Arbeitspapiere unterschieden:

- 1) der Toto Normalschein und
- 2) der Toto Systemschein.

2.6.1 Der Toto Normalschein

2.6.1.1 Der Toto Normalschein weist zur Teilnahme am Toto dreizehn Tippkolonnen auf, die jeweils in drei Spalten geteilt sind, und berechtigt zur Teilnahme an einer bzw. an bis zu vier unmittelbar auf die Abgabe aufeinander folgenden Toto Runden. Die Kästchen mit den Ziffern 1 sind für Voraussagen des Sieges der Mannschaft 1, die Kästchen mit der Ziffer 2 für Voraussagen des Sieges der Mannschaft 2 und die Kästchen mit dem Zeichen X für Voraussagen eines unentschiedenen Spielausganges vorgesehen.

Je Tippkolonne hat der Spielteilnehmer dreizehn Spielpaarungen – wovon die ersten fünf Spielpaarungen Fixspiele sind – zu tippen. Aus den Wahlspielen sechs bis achtzehn sind vom Spielteilnehmer acht Spielpaarungen frei auszuwählen und zu tippen.

2.6.1.2 Weiters weist der Toto Normalschein einen Torwette Tipp auf, der in zehn Tippfelder aufgeteilt ist, von denen je zwei zusammengehören und das linke 4 Kästchen mit den Bezeichnungen 0 - 2 sowie + (mehr als 2) für die Voraussage der erzielten Tore der Mannschaft 1, das rechte ebenso viele Kästchen für die Voraussage der erzielten Tore der Mannschaft 2 enthält. Die Torwette kann nur unter gleichzeitiger Abgabe zumindest eines Toto Tipps gespielt werden und die Dauer des Spielvertrages richtet sich nach der Teilnahme am Toto analog Punkt 2.6.1.1.

Der vorgeschriebene Preis muss jedenfalls bei Abschluss des Spielvertrages bezahlt werden.

2.6.2 Der Toto Systemschein

2.6.2.1 Der Toto Systemschein mit Torwette System weist eine in drei Spalten geteilte Tippkolonne auf, die mit den Tippzeichen 1, 2, X bedruckt ist, sowie fünf Systemtippfelder für die Torwette, in denen in jeweils 16 Kästchen Ergebnisse von 0 : 0 bis + : + (mehr als 2 : 2) für die Voraussagen der erzielten Tore beider Mannschaften markiert werden können, und berechtigt zur Teilnahme an einer bzw. an bis zu vier unmittelbar aufeinander folgenden Toto Runden. Dieser Schein ermöglicht die Wahl zwischen 32 Toto Vollvariationssystemen und 33 Torwette Systemen in abgekürzter Schreibweise. Je nach Wahl des Toto- bzw. Torwette Systems können jeweils in jedem der vorhandenen Systemtippfelder die dem System entsprechende Anzahl von möglichen Ergebnissen getippt werden.

Je Tippkolonne hat der Spielteilnehmer dreizehn Spielpaarungen – wovon die ersten fünf Spielpaarungen Fixspiele sind – zu tippen. Aus den Wahlspielen sechs bis achtzehn sind vom Spielteilnehmer acht Spielpaarungen frei auszuwählen und zu tippen.

Der vorgeschriebene Preis muss jedenfalls bei Abschluss des Spielvertrages bezahlt werden.

2.6.2.2 Hinsichtlich der Torwette gelten analog die Bestimmungen für den Toto Wettschein.

2.6.2.3 Zugelassen sind nur jene Systemvarianten, die von der Gesellschaft auf dem Toto Systemschein mit Torwette System vorgesehen sind.

2.6.3 Automatische Tippergänzung (Kombiquicktipp)

2.6.3.1 Jeder Toto-Spielteilnehmer hat mindestens fünf Toto Spiele je Tippkolonne zu tippen. Die ersten fünf Spiele jeder Tippkolonne

(Fixspiele) werden jedenfalls per Zufallszahlengenerator ergänzt. Trifft der Spielteilnehmer aus den 13 Wahlspielen 6 bis 18 keine bzw. eine unvollständige Tippauswahl, so werden die notwendigen Wahltipps zur Vervollständigung der insgesamt 13 Tipps pro Tippkolonne per Zufallszahlengenerator ergänzt.

2.6.3.2 Jeder Torwette-Spielteilnehmer hat mindestens einen Torwette Tipp zu tippen. Trifft der Spielteilnehmer keine weiteren Torwette-Spielvoraussagen, so werden die notwendigen Torwette-Spielvoraussagen auf fünf Torwette Tipps per Zufallszahlengenerator ergänzt.

2.7 Quicktipp (Profiquicktipp)

Neben der Verwendung eines Wettscheines (Arbeitspapieres) hat der Spielteilnehmer die Möglichkeit, per Zufallszahlengenerator vergebene Toto- und Torwette Tipps (Quicktipp) bis zu einer Anzahl von Tipps, die pro Quittung maximal einem voll ausgefüllten Toto Schein entsprechen, in der Dauer von einer bis zu vier aufeinander folgenden Runden zu spielen.

2.8 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.

2.9 Rangermittlung Toto und Torwette

2.9.1 Die Beteiligung am Spiel erfolgt mittels der genannten Wettscheine (Arbeitspapiere) bzw. mittels der von der Gesellschaft genehmigten Medien sowie mittels Quicktipp, die Bestätigung der Spielteilnahme erfolgt über eine gesondert ausgedruckte Quittung, die an den Spielteilnehmer ausgefolgt wird.

2.9.2 Die Anzahl der in einem Toto Tipp bzw. dem Torwette Tipp richtig getippten Voraussagen der 13 bzw. 5 resultatmäßigen Wettkampfergebnisse bestimmt die Höhe des Gewinnranges.

2.9.3 An der Rangermittlung einer Toto Runde nehmen ausschließlich die bei der Gesellschaft eingelangten und den Spielteilnehmern entsprechend den Spielbedingungen über Quittung bestätigten Daten teil.

2.9.4 In die Gewinnränge 1 - 5 des Toto sowie der 1 - 4 der Torwette gelangen all jene Teilnehmer, die in einem Toto Tipp bzw. dem Torwette Tipp die folgende Anzahl von Voraussagen richtig getippt haben:

2.9.4.1 Toto:

1. Rang = 13 richtige Voraussagen in einem Toto Tipp
2. Rang = 12 richtige Voraussagen in einem Toto Tipp
3. Rang = 11 richtige Voraussagen in einem Toto Tipp
4. Rang = 10 richtige Voraussagen in einem Toto Tipp
5. Rang (Bonusrang) = die ersten 5 Spiele (Fixspiele) in einem Toto Tipp richtig

2.9.4.2 Torwette:

1. Rang = alle 5 Voraussagen (= resultatmäßige Spielergebnisse) im Torwette Tipp richtig
2. Rang = 4 von 5 Voraussagen (= resultatmäßige Spielergebnisse) im Torwette Tipp richtig
3. Rang = 3 von 5 Voraussagen (= resultatmäßige Spielergebnisse) im Torwette Tipp richtig
4. Rang (Hatrick) = 13 richtige Voraussagen im Toto in einem Toto Tipp plus alle 5 richtigen Voraussagen im Torwette Tipp auf derselben Quittung in ein und derselben Runde.

2.9.5 Die Rangermittlung erfolgt generell am Tag des Annahmeschlusses. Handelt es sich dabei jedoch um einen Feiertag oder sprechen sonstige schwerwiegende Gründe dafür, kann die Gesellschaft die Rangermittlung auf den nächstfolgenden Werktag verschieben.

- 2.9.6 Maßgebend für die Wertung ist ausschließlich das am Wettkampftag innerhalb der vorgesehenen Wettkampfzeit (reguläre Spielzeit ohne Verlängerung, Ende der 2. Spielhälfte) erzielte Ergebnis. Eine nachträgliche Änderung bzw. die Festlegung des Ergebnisses auf andere Weise (z.B. Elfmeterschießen) wird nicht berücksichtigt.
- 2.9.7 Für vorzeitig abgebrochene, ausgefallene, auf einen früheren oder späteren Termin verschobene Wettkämpfe sowie Wettkämpfe, die aus sonstigen Gründen nicht wertbar sind, erfolgt eine Ersatzwertung durch öffentliche Ziehung.
- 2.9.8 In der Regel frühestens 10 Minuten nach Annahmeschluss und nachdem sämtliche Daten der Wertscheine (Arbeitspapiere) oder Quicktippis der gesamten Toto Runde über die in der Online-Annahmestelle befindlichen technischen Einrichtungen bei der Gesellschaft eingelangt und entsprechend gesichert worden sind, wird von der Gesellschaft für alle achtzehn Wettkämpfe der Runde je eine Ersatzwertung durch öffentliche Ziehung (1, 2 oder X) bzw. für die fünf Wettkämpfe der Torwette eine Ersatzwertung durch öffentliche Ziehung (0, 1, 2, mehr als 2) vorgenommen. Das Ergebnis wird protokolliert und für jene Wettkämpfe verlautbart, von denen kein wertbares Ergebnis vorliegt.
- 2.10 Gewinnermittlung Toto und Torwette
- 2.10.1 48% der jeweils für Toto und für die Torwette im Inland sowie im in eine Poolung einbezogenen Ausland geleisteten Preise (gemäß Punkt 7.) einer Runde, zuzüglich der auf die von der Gesellschaft dotierten Tipps entfallenden Beträge, werden als Gewinnsumme auf die Gewinnränge aufgeteilt.
- 2.10.2 Die Aufteilung der Gewinnsumme auf die fünf Gewinnränge beim Toto und vier Gewinnränge bei der Torwette geschieht folgendermaßen:
- Toto
- | | |
|---------|------------------------------|
| 1. Rang | 50 v.H. der Toto Gewinnsumme |
| 2. Rang | 27 v.H. der Toto Gewinnsumme |
| 3. Rang | 6 v.H. der Toto Gewinnsumme |
| 4. Rang | 12 v.H. der Toto Gewinnsumme |
| 5. Rang | 5 v.H. der Toto Gewinnsumme |
- Torwette
- | | |
|---------|---|
| 1. Rang | 50 v.H. der Torwette Gewinnsumme |
| 2. Rang | 20 v.H. der Torwette Gewinnsumme |
| 3. Rang | 25 v.H. der Torwette Gewinnsumme |
| 4. Rang | (Hatrick) 5 v.H. der Torwette Gewinnsumme |
- 2.10.3 Die Gesellschaft hat jedoch die Möglichkeit, einzelne Gewinnränge nach vorheriger Ankündigung mit Sach- oder Geldwerten höher zu dotieren. Bei den Rängen 1 - 4 im Toto und 1 - 3 in der Torwette schließt der Gewinn in einem Gewinnrang den Gewinn mit demselben Tipp in einem niedrigeren Gewinnrang aus. Wird jedoch zusätzlich zu Gewinnen im 1. bis 4. Rang Toto ein Gewinn im 5. Rang erzielt, so wird dieser zusätzlich als Bonusrang ausbezahlt. Für den Hatrick bei der Torwette ist es notwendig, sowohl einen Gewinn im ersten Rang Toto als auch alle fünf resultatmäßigen Ergebnisse richtig vorherzusagen. Liegen mehrere richtige Tipps im gleichen Rang vor, so wird die Gewinnsumme dieses Ranges zu gleichen Teilen auf die gewinnberechtigten Teilnehmer aufgeteilt. Einzelgewinne werden auf den nächsten 10-Cent-Betrag abgerundet.
- 2.10.4 Wird in einem Rang kein Gewinn ermittelt, so wird die gesamte Gewinnsumme dem gleichen Rang der nächstfolgenden Toto Runde zugeschlagen (Jackpot-Prinzip).
- 2.10.5 Die Gewinnermittlung erfolgt generell am letzten Tag der jeweiligen Toto Runde. Handelt es sich dabei jedoch um einen Feiertag oder sprechen sonstige schwerwiegende Gründe dafür, kann die Gesellschaft die Gewinnermittlung auf den nächstfolgenden Werktag verschieben.

3. Eintragungen auf den Wettscheinen

- 3.1 Der Teilnehmer am Toto hat in jedem Toto Tipp des von der Gesellschaft zur Verfügung gestellten Wettscheines (Arbeitspapiers), mit dem er sich an einer Runde bzw. an bis zu vier aufeinander folgenden Runden beteiligen will, den Ausgang der dreizehn gewählten Wettkämpfe vorausszusagen und deutlich zu markieren.
- 3.2 Auf dem Toto Systemschein hat der Teilnehmer je nach Systemwahl die entsprechende Anzahl von Banken, Zwei- und Dreiwegen - wie auf der Rückseite des Wettscheines dargestellt - in den dafür vorgesehenen Toto Tippkolonnen zu markieren.
- 3.3 Für die Torwette auf Toto Scheinen hat der Teilnehmer in jedem Tippfeld die Anzahl der erzielten Tore pro Mannschaft (0 bis 2 oder mehr als 2 Tore) der die Torwette darstellenden 5 Wettkämpfe vorausszusagen und deutlich zu markieren.
- 3.4 Für das Torwette System auf Toto Systemscheinen hat der Teilnehmer je nach Wahl des Systems in den für die einzelnen Spiele mit der Bezeichnung 1, 2, 3, 4 und 5 versehenen Systemtippfeldern die dem System entsprechende Anzahl der möglichen Ergebnisse von 0 : 0 bis + : + der die Torwette darstellenden 5 Wettkämpfe deutlich zu markieren, wobei der Spielteilnehmer die Höchstanzahl der möglichen Spielausgänge laut System in jedem beliebigen Systemtippfeld markieren kann, die Anzahl der in den übrigen Systemtippfeldern angekreuzten möglichen Spielergebnisse muss in der Folge dem gewählten System entsprechen.
- 3.5 Für die Voraussagen ist nur die von der Gesellschaft verlaubliche Reihung der Mannschaften (1 oder 2) maßgebend; ein Wechsel des Wettkampfortes zwischen den Mannschaften wird nicht berücksichtigt.
- 3.6 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. Die Markierung muss durch Kreuze (X) erfolgen, die jeweils innerhalb eines Kästchens zu liegen haben.
- 3.7 Es werden nur eindeutige Markierungen gewertet. Bei mangelhaften Eintragungen hat entweder eine Rückgabe des Arbeitspapiers zur händischen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder aber eine Korrektur über die in der Online-Annahmestelle befindlichen technischen Einrichtungen nach Wunsch des Spielteilnehmers durch Ansage, bei der Spielteilnahme mittels eines Wettscheines (Arbeitspapiers) gemäß Punkt 2.6. auch durch automatische Ergänzung über Zufallszahlengenerator oder programmgemäße Kürzung zu erfolgen.
- Bei fehlender Markierung der Spieldauer wird der Spielvertrag für die Dauer einer Runde abgeschlossen.
- Ein Rechtsstreit darüber ist ausgeschlossen.
- 3.8 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 (Arbeitspapiers) oder Abgabe eines Quicktips erhält der Spielteilnehmer eine gesonderte Quittung, auf der die von ihm gespielten Tipps unter Angabe der jeweiligen getippten Voraussagen aufscheinen. Diese Quittung ist der einzige Nachweis der Spielteilnahme sowie eines allfälligen Gewinnanspruches.

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.

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 entsprechend seine Tipps abgibt, den Preis von EUR 0,70 pro Toto Tipp bzw. EUR 1,00 für den Torwette Tipp 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 erhält, ist zur Teilnahme an der Runde berechtigt.

Für die Teilnahme an zwei bis vier Spielrunden ist der zu entrichtende Preis pro Tipp mit der Anzahl der Runden zu multiplizieren.

5.2 Der Spielvertrag zwischen dem Teilnehmer und der Gesellschaft gilt als abgeschlossen, wenn die Daten des Wetteinsatzes (Arbeitspapiere) 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 Ausfolgen der Quittung 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 den Wetteinsätzen (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 Wetteinsatzes (Arbeitspapiere) sind ausgeschlossen, selbst wenn der Teilnehmer der Online-Annahmestelle das Ausfüllen des Wetteinsatzes (Arbeitspapiere) oder die Abgabe von Tipps über technische Einrichtungen überlässt.

6.4 Die Online-Annahmestellen sind nicht verpflichtet die inhaltliche Richtigkeit sowie die Ordnungsmäßigkeit der Daten aus den Wetteinsätzen (Arbeitspapieren) 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-Annahmestellen zur Übermittlung der Daten an die Gesellschaft entbindet die Teilnehmer nicht von der Verpflichtung zur Einhaltung der Spielbedingungen.

7. Wetteinsätze und Registrierung

7.1 Für je einen Toto Tipp hat der Teilnehmer den Preis von EUR 0,70 zu entrichten, der sich aus dem Wetteinsatz in Höhe von EUR 0,49 sowie einem Verwaltungskostenbeitrag in Höhe von EUR 0,21 zusammensetzt. Für je einen Torwette Tipp hat der Spielteilnehmer den Preis von EUR 1,00 zu entrichten, der sich aus dem Wetteinsatz in Höhe von EUR 0,70 sowie einem Verwaltungskostenbeitrag in der Höhe von EUR 0,30 zusammensetzt. Stellt die Gesellschaft Spielteilnehmern aus besonderem Anlass Gratistipps zur Verfügung, so dotiert die Gesellschaft die Gewinnsumme mit 48% des Preises pro Toto Tipp bzw. Torwette Tipp.

- 7.2 Die Entrichtung des vorgeschriebenen Preises (Wetteinsatz und des Verwaltungskostenbeitrages) ist dem Teilnehmer von der Online-Annahmestelle durch Ausstellen einer mit dem Code versehenen Quittung zu bestätigen (Einsatzbestätigung).
- 7.3 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.
- 7.4 Der Teilnehmer trägt die Gefahr für die ordnungsgemäße Einsatzbestätigung (Ausfolgung der Quittung gemäß Punkt 7.3) und die Richtigkeit der bestätigten Daten.

8. Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses bestimmt die Gesellschaft.

9. Teilnahme von Daten

- 9.1 Die Daten sind von den Online-Annahmestellen mittels der von der Gesellschaft vorgegebenen technischen Einrichtungen an die Gesellschaft zu übermitteln.
- 9.2 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 bzw. nicht auf elektronischem Wege der Gesellschaft übermittelt werden und für die mangels rechtzeitigen Einlangens bei der Gesellschaft ein Spielvertrag daher nicht zustande kommt, nehmen an der Einsatz- und Gewinnermittlung nicht teil.
- 9.3 Die Online-Annahmestelle sowie die Gesellschaft können die Annahme von Daten jederzeit aus wichtigen Gründen verweigern.

10. Einsatzermittlung

- 10.1 Die Gewinnsumme einer Toto Runde beträgt 48% der durch Multiplikation der Anzahl der Toto Tipps bzw. der Torwette Tipps aufgrund der bei der Gesellschaft eingelangten Daten mit dem Preis je Toto Tipp (EUR 0,70) bzw. je Torwette Tipp (EUR 1,00) unter Berücksichtigung der von der Gesellschaft dotierten Gratistipps.
- 10.2 Werden vom Teilnehmer auf dem Toto Schein Tippkolonnen freigelassen, werden beispielsweise nur der 1., 3., 5. usw. Tipp mit Markierungen versehen, so gelten die dazwischen liegenden Tippkolonnen (das heißt 2. und 4. usw.) als nicht gespielt und werden nur die tatsächlich gespielten Tipps verrechnet.

Werden vom Teilnehmer weniger als fünf Markierungen pro Tippkolonne auf dem Wettschein (Arbeitspapier) angekreuzt, so gilt der Tipp als nicht gespielt.

Es werden nur die tatsächlich gespielten Tipps verrechnet.
- 10.3 Die Einsatzermittlung der jeweiligen Runde erfolgt durch die Gesellschaft nach Annahmeschluss.

11. Geltendmachung von Gewinnen, Gewinnauszahlung und Reklamationsfrist

- 11.1 Gewinnansprüche bestehen nur aufgrund 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 11.2 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.

- 11.2 Kleingewinne von EUR 0,10 bis EUR 1.000,- pro Quittung und Runde werden in jeder Online-Annahmestelle an den Inhaber der mit dem Code versehenen Quittung ohne Identitätsüberprüfung bar ausbezahlt. Die Auszahlungsfrist in der Online-Annahmestelle beträgt drei Jahre und beginnt frühestens am Tag nach Abschluss der Gewinnermittlung.
- 11.3 Großgewinne ab EUR 1.000,10 pro Quittung werden vier Wochen nach Abschluss der Gewinnermittlung an den Inhaber der mit dem Code versehenen Quittung mit schuldbefreiender Wirkung für die Gesellschaft ausbezahlt.
- 11.4 Großgewinne von EUR 1.000,10 bis EUR 80.000,- werden bei Online-Annahmestellen, die durch die Gesellschaft gesondert bezeichnet werden (Großgewinnauszahlungsstelle), bzw. zentral nach Ablauf der 4-wöchigen Reklamationsfrist ausbezahlt.
- 11.5 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 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 nach Ablauf der für die Geltendmachung von Gewinnansprüchen festgesetzten Frist an die in der Gewinnanforderung samt angeschlossener, mit dem Code versehener Quittung genannte Person oder 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 weiter aus demselben Spielvertrag erzielte Gewinne nach Ablauf des Spielvertrages und allfälliger Reklamationsfristen gemäß den gewählten Auszahlungsmodalitäten in der Gewinnanforderung automatisch angewiesen.
- 11.6 Mehrere Kleingewinne gemäß Punkt 11.9 sowie Groß- und Hochgewinne gemäß Punkt 11.3 bis 11.5 werden ausschließlich gegen Vorlage eines gültigen amtlichen Lichtbildausweises ausbezahlt.
- 11.7 Die Aufbewahrungsfrist für die beim Spielteilnehmer verbleibende Quittung beträgt demnach drei Jahre nach Abschluss der Gewinnermittlung. Die Gesellschaft ist berechtigt, die Ausfolgung der Quittung zum Nachweis der Gewinnberechtigung zu verlangen.
- 11.8 Werden pro Spielvertrag mehrere Gewinne erzielt, so gilt als Voraussetzung für die Art der Auszahlung die Höhe der zusammen gerechneten Gewinne pro Wettschein.
- 11.9 Mehrere Kleingewinne aus 2- bis zu 4-Runden-Spielverträgen, die insgesamt EUR 1.000,- übersteigen, werden in Annahmestellen, die von der Gesellschaft gesondert bezeichnet werden (Großgewinnauszahlungsstellen) - ohne Verstreichen der vierwöchigen Reklamationsfrist, jedoch frühestens am Tag nach Abschluss der Gewinnermittlung - ausbezahlt. Mehrere Großgewinne ab EUR 1.000,10 pro Quittung aus 2- bis zu 4-Runden-Spielverträgen werden jeweils nach Ablauf der 4-wöchigen Reklamationsfrist nach jener Runde, in der der Großgewinn erzielt wurde, aufgrund einer Gewinnanforderung samt angeschlossener, mit dem Code versehener Quittung oder gemäß Punkt 11.4 zur Auszahlung gebracht.
- 11.10 Bei Hochgewinnen über EUR 80.000,- erfolgt auf Wunsch des Gewinners eine Betreuung und Information durch einen Vertreter der Gesellschaft.
- 11.11 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.

- 11.12 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.
- 11.13 Nach Ablauf der Frist in der Dauer von drei Jahren ist ein allfälliger Gewinnanspruch erloschen.

12. Haftung

- 12.1 Die Gesellschaft haftet dem Teilnehmer für alle Schäden, die von ihr nach Abschluss des Spielvertrages schuldhaft verursacht werden.
- 12.2 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.
- 12.3 Die Online-Annahmestellen haften nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 12.4 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.
- 12.5 Der Teilnehmer trägt die Gefahr für die ordnungsgemäße Ausfolgung der Quittung, die Richtigkeit der Eintragungen auf dem Arbeitspapier und deren Übereinstimmung mit den Daten der Quittung sowie die inhaltliche Richtigkeit der Quittung und die Aufbringung des Codes.
- 12.6 Die Gefahr für das Einlangen der Daten bei der Gesellschaft trägt ausschließlich der Teilnehmer. Die Haftung für nicht übermittelte oder aus anderen Verstößen gegen die Spielbedingungen nicht in die Einsatz- und Gewinnermittlung einbezogene Daten liegt daher nicht bei der Gesellschaft.

13. Schlussbestimmungen

- 13.1 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.
- 13.2 Diese Spielbedingungen werden nach Bewilligung durch den Bundesminister für Finanzen im Amtsblatt zur Wiener Zeitung verlautbart und treten am 1.1.2017 in Kraft.
- 13.3 Erfüllungsort und Gerichtsstand bei Rechtsstreitigkeiten ist Wien. Es ist nach österreichischem Recht zu entscheiden.
- 13.4 Alle Ansprüche der Teilnehmer am Toto und der Torwette gegen die Gesellschaft sowie gegen Online-Annahmestellen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von drei Jahren nach Gewinnermittlung der jeweiligen Runde gerichtlich geltend gemacht werden.
- 13.5 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.

SPIELE MIT
Verantwortung  **österreichische**
LOTTERIEN

Impressum:

Druck: AV+Astoria Druckzentrum GmbH, Faradaygasse 6, 1030 Wien

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

www.lotterien.at • www.win2day.at



Gedruckt nach den Richtlinien des Österreichischen Umweltzeichens UWZ 734