



# Reglement



7. Ausgabe – Dezember 2019

	Seite
Inhalt .....	
1 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN .....	7
Artikel 1 .....	7
Artikel 2 .....	7
Artikel 3 .....	8
2 SPIELREGELN .....	9
Artikel 4 .....	9
Artikel 5 .....	9
Artikel 6 .....	9
Artikel 7 .....	10
Artikel 8 .....	10
Artikel 9 .....	10
Artikel 10 .....	11
Artikel 11 .....	11
Artikel 12 .....	12
Artikel 13 .....	14
Artikel 14 .....	15
Artikel 15 .....	16
Artikel 16 .....	17
Artikel 17 .....	17
Artikel 18 .....	18
Artikel 19 .....	19
Artikel 20 .....	19
3 TEILNAHMEBEDINGUNGEN IN DEN VERKAUFSSTELLEN .....	20
ZUGANG ZUM SPIEL .....	20

Artikel 21 .....	20
SPIELSELEKTIONEN .....	20
Spielscheine und Selektionsmethode .....	20
Artikel 22 .....	20
Artikel 23 .....	21
Artikel 24 .....	21
Artikel 25 .....	22
Quick-Tips.....	23
Artikel 26 .....	23
Artikel 27 .....	23
Artikel 28 .....	24
Mehrfachziehungen .....	25
Artikel 29 .....	25
REGISTRIERUNG DER SELEKTIONEN .....	25
Die Papier-Spielscheine.....	25
Artikel 30 .....	25
Artikel 31 .....	25
Artikel 32 .....	26
Die E-Spielscheine .....	26
Artikel 33 .....	26
Artikel 34 .....	26
Artikel 35 .....	27
Ausstellung der Spielquittung(en).....	27
Artikel 36 .....	27
Artikel 37 .....	27
Artikel 38 .....	27
Artikel 39 .....	28

Artikel 40 .....	28
Artikel 41 .....	28
Artikel 42 .....	28
Artikel 43 .....	29
GEWINNAUSZAHLUNG.....	29
Artikel 44 .....	29
Artikel 45 .....	30
Artikel 46 .....	30
Artikel 47 .....	31
Artikel 48 .....	31
Artikel 49 .....	32
Artikel 50 .....	33
Artikel 51 .....	33
Artikel 52 .....	33
Artikel 53 .....	34
Artikel 54 .....	34
Artikel 55 .....	34
Artikel 56 .....	34
Artikel 57 .....	35
VERANTWORTLICHKEITEN .....	35
Artikel 58 .....	35
Artikel 59 .....	35
Artikel 60 .....	36
STREITFÄLLE .....	36
Artikel 61 .....	36
Artikel 62 .....	37

4	TEILNAHMEBEDINGUNGEN ÜBER DIE INTERNET-SPIELPLATTFORM .....	38
	ZUGANG ZUM SPIEL .....	38
	Artikel 63 .....	38
	SPIELSELEKTIONEN .....	39
	Artikel 64 .....	39
	Artikel 65 .....	39
	Artikel 66 .....	39
	Artikel 67 .....	40
	Artikel 68 .....	40
	Artikel 69 .....	41
	REGISTRIERUNG DER SELEKTIONEN .....	43
	Artikel 70 .....	43
	Artikel 71 .....	43
	Artikel 72 .....	44
	Artikel 73 .....	47
	Artikel 74 .....	48
	Artikel 75 .....	48
	Artikel 76 .....	48
	Artikel 77 .....	49
	Artikel 78 .....	49
	Artikel 79 .....	49
	GEWINNAUSZAHLUNG.....	50
	Artikel 80 .....	50
	Artikel 81 .....	50
	Artikel 82 .....	50

Artikel 83 .....	51
Artikel 84 .....	51
Artikel 85 .....	51
Artikel 86 .....	51
VERANTWORTLICHKEITEN .....	52
Artikel 87 .....	52
Artikel 88 .....	52
STREITFÄLLE .....	53
Artikel 89 .....	53
Artikel 90 .....	53
5 SCHLUSSBESTIMMUNGEN UND GELTENDE SPRACHE.....	54
Artikel 91 .....	54
Artikel 92 .....	54
Artikel 93 .....	54
Artikel 94 .....	54

# 1 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

## ARTIKEL 1

MAGIC 4 ist ein Zahlen-Lotteriespiel, das in allen Westschweizer Kantonen (Freiburg, Waadt, Wallis, Neuenburg und Jura) von der Société de la Loterie de la Suisse Romande (Loterie Romande), in Anwendung der ihr gemäss der interkantonalen Vereinbarung über die Aufsicht sowie die Bewilligung und Ertragsverwendung von interkantonal oder gesamtschweizerisch durchgeführten Lotterien und Wetten vom 7. Januar 2005 und der 9. Convention intercantonale relative à la Loterie Romande erteilten Bewilligungen, betrieben wird.

## ARTIKEL 2

**2.1** Die Bedingungen der Teilnahme des Publikums am Spiel MAGIC 4 in den Verkaufsstellen der Loterie Romande werden vollumfänglich durch das vorliegende Reglement geregelt.

**2.2** Die Bedingungen der Teilnahme des Publikums an diesem Spiel über die Internet-Spielplattform der Loterie Romande werden durch das vorliegende Reglement (Kapitel 4, Art. 63 bis 90) und das Allgemeine Reglement der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande geregelt.

**2.3** Die Loterie Romande gibt das vorliegende Reglement heraus und ist befugt, es abzuändern, wobei die Zustimmung der Lotterie- und Wettkommission als Bewilligungs- und Aufsichtsbehörde vorbehalten ist.

**2.4** Das vorliegende Reglement, samt seinen etwaigen Anhängen oder Zusätzen, steht auf der Webseite der Loterie Romande ([www.loro.ch](http://www.loro.ch)) sowie in der Applikation LoRo zur Einsichtnahme zur Verfügung oder kann am Hauptsitz der Loterie Romande angefordert werden.

## **ARTIKEL 3**

**3.1** Wer beim Spiel MAGIC 4 nach den in diesem Reglement definierten Modalitäten einen Einsatz zeichnet, nimmt an diesem Spiel teil.

**3.2** Die Teilnahme am Spiel MAGIC 4 bedingt die uneingeschränkte und vorbehaltlose Einhaltung des Reglements und seiner etwaigen Anhänge oder Zusätze.



## **2 SPIELREGELN**

### **ARTIKEL 4**

MAGIC 4 ist ein Zahlen-Lotteriespiel mit Totalisator.

### **ARTIKEL 5**

**5.1** Die Teilnehmer zeichnen ihre Einsätze auf Zahlen, die aus 4 Ziffern bestehen (nachstehend: Zahlen), wobei sie angeben, ob sie diese 4 Ziffern in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen spielen.

**5.2** Die Teilnehmer, die ihre Einsätze auf Zahlen zeichnen, die aus 4 identischen Ziffern bestehen, können sie nur in der genauen Reihenfolge spielen.

**5.3** Die Loterie Romande behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zu sperren, in einer Ziehung eine besondere Zahl mit ihren Spezifikationen in der genauen Reihenfolge und gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen zu spielen, sobald das Volumen der Einsätze, die auf dieser Zahl gezeichnet wurden, den Durchschnitt der Einsätze, die in derselben Ziehung auf den anderen Zahlen gezeichnet wurden, bei Weitem übersteigt.

### **ARTIKEL 6**

**6.1** Jede Zahl mit ihrer Spezifikation in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen stellt eine Einheitsspielkombination dar.

**6.2** Eine Einheitsspielkombination, die nur eine einzige Angabe enthält, wird als Einzeleinheitskombination bezeichnet. Wird dieser Spezifikation zufolge in der genauen Reihenfolge gespielt, handelt es

sich bei dieser Spielkombination um eine Einzeleinheitskombination in der genauen Reihenfolge. Wird dieser Spezifikation zufolge in allen Reihenfolgen gespielt, handelt es sich bei dieser Spielkombination um eine Einzeleinheitskombination in allen Reihenfolgen.

**6.3** Eine Einheitsspielkombination mit der Angabe, welche die Spezifikation gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen enthält, wird als Doppeleinheitskombination bezeichnet.

## **ARTIKEL 7**

**7.1** Der Einheitseinsatz für eine Einzeleinheitskombination beträgt CHF 2.-.

**7.2** Der Einheitseinsatz für eine Doppeleinheitskombination beträgt CHF 3.-.

## **ARTIKEL 8**

**8.1** Die Gewinne werden unter den Teilnehmern aufgrund des Ergebnisses einer Ziehung aufgeteilt, die aus der Zufallsziehung von 4 Ziffern besteht, jede davon aus einer Gesamtheit von 10 Ziffern, nummeriert von 0 bis 9.

**8.2** In der sich aus der Ziehung ergebenden Zahl aus 4 Ziffern entspricht die erste gezogene Ziffer jener der Tausender, die zweite jener der Hunderter, die dritte jener der Zehner und die vierte jener der Einer.

## **ARTIKEL 9**

**9.1** Normalerweise gibt es sechs wöchentliche Ziehungen, die jeden Abend von Montag bis Samstag unter der Aufsicht eines öffentlichen Beamten stattfinden.

**9.2** Das Ergebnis einer Ziehung ist endgültig, sobald es durch den öffentlichen Beamten bestätigt worden ist.

**9.3** Die Ergebnisse der Ziehungen stehen innert der Stunde nach ihrer Vornahme auf der Website der Loterie Romande ([www.loro.ch](http://www.loro.ch)) sowie in der Applikation LoRo zur Verfügung; überdies sind sie ab dem folgenden Tag und für die ganze Dauer der Verfallfrist (Art. 57) am Terminal der Verkaufsstellen zugänglich auf Anfrage an den Verantwortlichen, der sie auch ausdrucken kann.

## **ARTIKEL 10**

**10.1** Die ordentliche Gesamtgewinnsumme, also der Anteil der Einsätze, der für die Finanzierung der Gewinne bestimmt ist, beträgt für jede Ziehung 60% der gesamten Masse der MAGIC 4-Einsätze, die für diese Ziehung angenommen wurden.

**10.2** Die Bildung und die Verwendung des Reservefonds bleiben vorbehalten (Art.14.1, 14.2, 14.6 und 17).

**10.3** Eine zusätzliche, ausserordentliche Gewinnsumme von 30% der bei manchen Ziehungen gesammelten Gesamtmasse an Einsätzen kann zu der in Artikel 10.1 erwähnten ordentlichen Gesamtgewinnsumme hinzukommen. Die Bedingungen und Modalitäten der Anwendbarkeit dieser zusätzlichen ausserordentlichen Gewinnsumme werden in den Artikeln 14.3 und 14.4 präzisiert.

## **ARTIKEL 11**

**11.1** Es gibt drei Trefferkategorien: Treffer in der genauen Reihenfolge, Treffer in allen Reihenfolgen und «1. Ziffer»-Treffer. Artikel 11.2 bleibt vorbehalten.

**11.2** Setzt sich bei einer Ziehung die gezogene Zahl aus 4 identischen Ziffern zusammen, gibt es nur zwei Trefferkategorien: Treffer in der genauen Reihenfolge und «1. Ziffer»-Treffer.

**11.3** Bei derselben Ziehung haben alle Treffer derselben Kategorie den gleichen Wert.

**11.4** Nur Einzeleinheitskombinationen in der genauen Reihenfolge und Doppeleinheitskombinationen können Anspruch auf einen Treffer in der genauen Reihenfolge geben.

**11.5** Nur Einzeleinheitskombinationen in allen Reihenfolgen und Doppeleinheitskombinationen können Anspruch auf einen Treffer in allen Reihenfolgen geben.

**11.6** Alle Einheitskombinationen (Einzel und Doppel) können Anspruch auf einen «1. Ziffer»-Treffer geben.

**11.7** Gegebenenfalls werden die Treffer, auf die eine Einheitsspielkombination Anspruch gibt, kumuliert.

## **ARTIKEL 12**

**12.1** Eine Einzeleinheitskombination in der genauen Reihenfolge gibt kumulativ Anspruch auf einen Treffer in der genauen Reihenfolge und einen «1. Ziffer»-Treffer, wenn die 4 Ziffern dieser Spielkombination mit den bei der Ziehung ausgelosten Ziffern in der Reihenfolge ihrer Ziehung übereinstimmen, wobei die Ziffer der Tausender der Zahl, die aus den vier Ziffern dieser Spielkombination gebildet wird, der ersten ausgelosten Ziffer, jene der Hunderter der zweiten ausgelosten Ziffer, jene der Zehner der dritten ausgelosten Ziffer und jene der Einer der vierten ausgelosten Ziffer entspricht.

**12.2** Eine Einzeleinheitskombination in der genauen Reihenfolge gibt ausschliesslich Anspruch auf einen «1. Ziffer»-Treffer, wenn die erste Ziffer dieser Spielkombination mit der ersten ausgelosten Ziffer übereinstimmt und höchstens zwei der drei anderen Ziffern dieser

Spielkombination mit zwei der drei anderen ausgelosten Ziffern in der Reihenfolge ihrer Ziehung übereinstimmen.

**12.3** Eine Einzeleinheitskombination in allen Reihenfolgen gibt kumulativ Anspruch auf einen Treffer in allen Reihenfolgen und einen «1. Ziffer»-Treffer, wenn die 4 Ziffern dieser Spielkombination in irgendeiner Reihenfolge einschliesslich der genauen Reihenfolge mit den bei der Ziehung ausgelosten Ziffern übereinstimmen und die erste Ziffer dieser Spielkombination mit der ersten ausgelosten Ziffer übereinstimmt.

**12.4** Eine Einzeleinheitskombination in allen Reihenfolgen gibt ausschliesslich Anspruch auf einen Treffer in allen Reihenfolgen, wenn die 4 Ziffern dieser Spielkombination in irgendeiner Reihenfolge mit den bei der Ziehung ausgelosten Ziffern übereinstimmen, die erste Ziffer dieser Spielkombination jedoch nicht mit der ersten ausgelosten Ziffer übereinstimmt.

**12.5** Eine Einzeleinheitskombination in allen Reihenfolgen gibt ausschliesslich Anspruch auf einen «1. Ziffer»-Treffer, wenn die erste Ziffer dieser Spielkombination mit der ersten ausgelosten Ziffer übereinstimmt und höchstens zwei der drei anderen Ziffern dieser Spielkombination mit zwei der drei anderen ausgelosten Ziffern unabhängig von der Reihenfolge ihrer Ziehung übereinstimmen.

**12.6** Eine Doppeleinheitskombination gibt kumulativ Anspruch auf einen Treffer in der genauen Reihenfolge, einen Treffer in allen Reihenfolgen und einen «1. Ziffer»-Treffer, wenn die 4 Ziffern dieser Spielkombination mit den bei der Ziehung ausgelosten Ziffern in der Reihenfolge ihrer Ziehung übereinstimmen, wobei die Ziffer der Tausender der Zahl, die aus den vier Ziffern dieser Spielkombination gebildet wird, der ersten ausgelosten Ziffer, jene der Hunderter der zweiten ausgelosten Ziffer, jene der Zehner der dritten ausgelosten Ziffer und jene der Einer der vierten ausgelosten Ziffer entspricht.

**12.7** Eine Doppeleinheitskombination gibt kumulativ Anspruch auf einen Treffer in allen Reihenfolgen und einen «1. Ziffer»-Treffer, wenn

die 4 Ziffern dieser Spielkombination in irgendeiner Reihenfolge mit Ausnahme der genauen Reihenfolge mit den bei der Ziehung ausgelosten Ziffern übereinstimmen und die erste Ziffer dieser Spielkombination mit der ersten ausgelosten Ziffer übereinstimmt.

**12.8** Eine Doppeleinheitskombination gibt ausschliesslich Anspruch auf einen Treffer in allen Reihenfolgen, wenn die 4 Ziffern dieser Spielkombination in irgendeiner Reihenfolge mit Ausnahme der genauen Reihenfolge mit den bei der Ziehung ausgelosten Ziffern übereinstimmen, die erste Ziffer dieser Spielkombination jedoch nicht mit der ersten ausgelosten Ziffer übereinstimmt.

**12.9** Eine Doppeleinheitskombination gibt ausschliesslich Anspruch auf einen «1. Ziffer»-Treffer, wenn die erste Ziffer dieser Spielkombination mit der ersten ausgelosten Ziffer übereinstimmt und höchstens zwei der drei anderen Ziffern dieser Spielkombination mit zwei der drei anderen ausgelosten Ziffern unabhängig von ihrer Reihenfolge übereinstimmen.

## **ARTIKEL 13**

**13.1** Die ordentliche Gesamtgewinnsumme (Art. 10) wird auf zwei Teilgewinnsummen aufgeteilt, von denen die erste für die Auszahlung der Treffer in der genauen Reihenfolge und die zweite für die Auszahlung der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer (Art. 11) verwendet werden.

**13.2** Die Teilgewinnsumme der Treffer in der genauen Reihenfolge entspricht 60% des Betrages, der sich aus der Addition der Hälfte der Einsätze, die auf die Einzeleinheitskombinationen in der genauen Reihenfolge gesetzt wurden, mit einem Drittel der auf die Doppeleinheitskombinationen gesetzten Einsätze zusammensetzt.

**13.3** Die gesamte Teilgewinnsumme der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer entspricht dem Saldo der gemäss Artikel 10.1 berechneten ordentlichen Gesamtgewinnsumme nach Abzug der gemäss Artikel 13.2 berechneten Teilgewinnsumme

der Treffer in der genauen Reihenfolge. Der ergänzende Beitrag aus der Überschreitung des maximalen Grenzwertes des Reservefonds bleibt vorbehalten (Art. 14.6).

**13.4** Die Aufteilung der gesamten Teilgewinnsumme der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer auf diese zwei Trefferkategorien variiert je nachdem, ob die ausgeloste Zahl aus 4 verschiedenen Ziffern, aus 2 identischen Ziffern und 2 verschiedenen Ziffern, aus 3 identischen Ziffern und 1 verschiedenen Ziffer oder aus zwei Mal 2 identischen Ziffern besteht, sowie je nach der Anzahl Treffer pro Trefferkategorie. Sie erfolgt nach den in Artikel 15, 16 und 18.2 bis 18.5 des vorliegenden Reglements aufgestellten Regeln.

## **ARTIKEL 14**

**14.1** Die in Artikel 10.3 des vorliegenden Reglements erwähnte zusätzliche ausserordentliche Gewinnsumme wird einem Reservefonds zugewiesen, der für die Ergänzung der Teilgewinnsumme der Treffer in der genauen Reihenfolge bestimmt ist.

**14.2** Nebst der zusätzlichen ausserordentlichen Gewinnsumme wird der Reservefonds auch durch die gemäss Artikel 13.2 berechnete Teilgewinnsumme der Treffer in der genauen Reihenfolge gespeist.

**14.3** Die zusätzliche ausserordentliche Gewinnsumme kommt ab der ersten Ziehung des Spiels MAGIC 4 zur Anwendung und setzt sich von einer Ziehung zur anderen fort, bis der im Reservefonds nach der vorgängigen Ziehung verfügbare Betrag (Art. 14.5) mindestens CHF 65'000.- (fünfundsechzigtausend Franken) erreicht hat.

**14.4** Danach kommt die zusätzliche ausserordentliche Gewinnsumme erneut zur Anwendung, sobald der im Reservefonds nach der vorgängigen Ziehung verfügbare Betrag weniger als CHF 35'000.- (fünfunddreizigtausend Franken) beträgt, und setzt sich von einer Ziehung zur anderen fort, bis der im Reservefonds nach der

vorgängigen Ziehung verfügbare Betrag erneut mindestens CHF 65'000.- (fünfundsechzigtausend Franken) erreicht hat.

**14.5** Unter dem im Reservefond nach der vorgängigen Ziehung verfügbaren Betrag versteht man den Betrag des Reservefonds nach Vollzug der Zuweisung(en) an diesen Fonds gemäss den Artikeln 14.1 und 14.2 des vorliegenden Reglements und der Entnahme(n) aus diesem Fonds nach den Artikeln 14.6, 17.2 und 17.3 des vorliegenden Reglements anlässlich der vorhergehenden Ziehung.

**14.6** Ein maximaler Grenzwert von CHF 120'000.- (hundertzwanzigtausend Franken) wird dem Reservefonds zugeteilt. Haben die dem Reservefonds bei einer Ziehung zugewiesenen Summen (Art. 14.1 und 14.2) eine Überschreitung dieser Limite zur Folge, wird der überschüssige Betrag verwendet, um die gesamte Teilgewinnsumme der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer derselben Ziehung zu erhöhen (Art. 13.3).

## **ARTIKEL 15**

**15.1** Wenn die ausgeloste Zahl aus 4 verschiedenen Ziffern besteht, muss der Wert des Treffers in allen Reihenfolgen tausend geteilt durch vierundzwanzig Mal höher sein als jener des «1. Ziffer»-Treffers.

**15.2** Wenn die ausgeloste Zahl aus 2 identischen Ziffern und 2 verschiedenen Ziffern besteht, muss der Wert des Treffers in allen Reihenfolgen tausend geteilt durch zwölf Mal höher sein als jener des «1. Ziffer»-Treffers.

**15.3** Wenn die ausgeloste Zahl aus 3 identischen Ziffern und 1 verschiedenen Ziffer besteht, muss der Wert des Treffers in allen Reihenfolgen tausend geteilt durch vier Mal höher sein als jener des «1. Ziffer»-Treffers.

**15.4** Wenn die ausgeloste Zahl aus zwei Mal 2 identischen Ziffern besteht, muss der Wert des Treffers in allen Reihenfolgen tausend geteilt durch sechs Mal höher sein als jener des «1. Ziffer»-Treffers.



**15.5** Wenn die ausgeloste Zahl aus vier identischen Ziffern besteht, gibt es keine Trefferkategorie in allen Reihenfolgen (Art. 11.2).

## **ARTIKEL 16**

**16.1** Das Verhältnis zwischen dem Wert der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer wird im Voraus festgelegt. Dabei wird jeder dieser Trefferkategorien ein eigenes Gewicht zugewiesen. Der Wert dieses Gewichts ergibt sich aus den in Artikel 15 des vorliegenden Reglements erläuterten Grundsätzen. Er wird in den Artikeln 16.2 bis 16.6 präzisiert.

**16.2** Unter Vorbehalt von Artikel 16.7 beträgt das Gewicht der Trefferkategorie in allen Reihenfolgen unabhängig von der Zusammensetzung der ausgelosten Zahl 1.

**16.3** Wenn die ausgeloste Zahl aus 4 verschiedenen Ziffern besteht, beträgt das Gewicht der Trefferkategorie «1. Ziffer» 24/1000.

**16.4** Wenn die ausgeloste Zahl aus 2 identischen Ziffern und 2 verschiedenen Ziffern besteht, beträgt das Gewicht der Trefferkategorie «1. Ziffer» 12/1000.

**16.5** Wenn die ausgeloste Zahl aus 3 identischen Ziffern und 1 verschiedenen Ziffer besteht, beträgt das Gewicht der Trefferkategorie «1. Ziffer» 4/1000.

**16.6** Wenn die ausgeloste Zahl aus zwei Mal 2 identischen Ziffern besteht, beträgt das Gewicht der Trefferkategorie «1. Ziffer» 6/1000.

**16.7** Wenn die ausgeloste Zahl aus 4 identischen Ziffern besteht, gibt es keine Trefferkategorie in allen Reihenfolgen (Art. 11.2).

## **ARTIKEL 17**

**17.1** Die Loterie Romande setzt für die Teilgewinnsumme in der genauen Reihenfolge einen Zielwert fest.

**17.2** Ist der Betrag, der nach dem Beitrag der Teilgewinnsumme der Treffer in der genauen Reihenfolge aus der laufenden Ziehung im Reservefonds verfügbar ist (Art. 13.2 und 14.2), ausreichend, wird die Teilgewinnsumme der Treffer in der genauen Reihenfolge auf den in Artikel 17.1 erwähnten Zielwert erhöht.

**17.3** Ist dies nicht der Fall, bildet der gesamte Betrag, der im Reservefonds nach dem Beitrag der aus der laufenden Ziehung hervorgegangenen Teilgewinnsumme der Treffer in der genauen Reihenfolge zur Verfügung steht (Art. 13.2 und 14.2), die Teilgewinnsumme der Treffer in der genauen Reihenfolge.

## **ARTIKEL 18**

**18.1** Der Wert der Treffer in der genauen Reihenfolge ergibt sich aus der Division der Teilgewinnsumme der Treffer in der genauen Reihenfolge (Art. 17.2 und 17.3) durch die Anzahl Gewinner dieser Trefferkategorie.

**18.2** Der Wert der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer wird nach den Regeln in den Artikeln 18.3 bis 18.5 bestimmt.

**18.3** Die Anzahl Treffer der Trefferkategorien in allen Reihenfolgen und «1. Ziffer» wird zuerst mit dem dieser Trefferkategorie zugewiesenen Gewicht multipliziert; danach werden die Ergebnisse summiert.

**18.4** Der Wert des Treffers in allen Reihenfolgen ergibt sich, indem die gesamte Teilgewinnsumme der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer (Art. 13.3), zu der eventuell der ergänzende Beitrag aus der Überschreitung des maximalen Grenzwertes des Reservefonds hinzukommt (Art. 14.6), durch die Zahl geteilt wird, die das Ergebnis der in Artikel 18.3 des vorliegenden Reglements genannten Addition ist.

**18.5** Der Wert des «1. Ziffer»-Treffers ergibt sich aus der Multiplikation des Wertes des Treffers in allen Reihenfolgen mit dem

Gewicht, das der Trefferkategorie «1. Ziffer» gemäss Artikel 16 des vorliegenden Reglements zugewiesen wurde.

## **ARTIKEL 19**

Die Werte der Treffer jeder gemäss Artikel 18 berechneten Trefferkategorie werden auf die nächstliegenden 10 Rappen auf- oder abgerundet.

## **ARTIKEL 20**

Falls bei einer Ziehung keine MAGIC 4-Spielkombination gewinnt, wird die Teilgewinnsumme der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer dieser Ziehung auf die Teilgewinnsumme der Treffer in allen Reihenfolgen und der «1. Ziffer»-Treffer der folgenden Ziehung übertragen.

# 3 TEILNAHMEBEDINGUNGEN IN DEN VERKAUFSSTELLEN

## Zugang zum Spiel

### ARTIKEL 21

**21.1** In den Westschweizer Kantonen hat das Publikum einzig in den Verkaufsstellen der Loterie Romande, die mit einem oder mehreren MAGIC4-Einsatzannahmeterminals ausgerüstet sind, Zugang zum Spiel.

**21.2** Die Teilnahme steht nur den Personen über 16 Jahren offen.

**21.3** Die Personen, die unter Verletzung der Zulassungseinschränkungen der zwei oben stehenden Absätze Einsätze zeichnen, verlieren das Recht, einen Gewinn oder die Rückerstattung ihrer Einsätze einzufordern.

## Spielselektionen

### *Spielscheine und Selektionsmethode*

### ARTIKEL 22

**22.1** In den Verkaufsstellen können die Teilnehmer ihre Spielselektionen via die von der Loterie Romande zur Verfügung gestellten Spielscheine (nachstehend : Papier-Spielschein) und via die auf mobilen Geräten, die dies ermöglichen, verfügbaren dynamischen Spielscheine der Applikation LoRo (nachstehend : E-Spielschein) vornehmen.

**22.2** Sie können sich auch von einem Zufallsgenerator (Quick-Tips, Art. 26) MAGIC 4-Spielkombinationen zuweisen lassen oder ihre

Spielselektionen direkt dem Verkaufsstellenverantwortlichen übermitteln (Art. 28).

## **ARTIKEL 23**

**23.1** Auf den Papier-Spielscheinen tragen die Teilnehmer die MAGIC 4-Spielkombinationen (Art. 5 und 6) ein, die sie im Hinblick auf eine oder mehrere Ziehungen auswählen, indem sie die ihrer Selektion entsprechenden Kästchen ankreuzen und sich dabei nach den folgenden Bestimmungen richten :

- das Ankreuzen eines Kästchens besteht darin, dass man es genau zentriert mit einem Kreuz bezeichnet ;
- aus technischen Gründen ist das Kreuz in schwarzer oder dunkelblauer Farbe einzusetzen; andere Farben sind ausgeschlossen ;
- Streichungen, Überschreibungen und Ausbesserungen sind nicht zulässig (Art. 31.3).

**23.2** Die MAGIC 4-Papier-Spielscheine, die in den Verkaufsstellen der Loterie Romande zur Verfügung stehen, sind Spielscheine mit mehreren Spielfeldern.

## **ARTIKEL 24**

**24.1** Die Teilnehmer nehmen ihre Spielselektionen vor, indem sie die Anweisungen auf den MAGIC 4-Papier-Spielscheinen befolgen.

**24.2** Die Teilnehmer kreuzen eine aus 4 Ziffern bestehende Zahl an, deren Ziffer der Tausender der in der ersten Spalte angekreuzten Ziffer, die Ziffer der Hunderter der in der zweiten Spalte angekreuzten Ziffer, die Ziffer der Zehner der in der dritten Spalte angekreuzten Ziffer und die Ziffer der Einer der in der rechten Spalte angekreuzten Ziffer entspricht.

**24.3** Danach geben die Teilnehmer an, wie sie die ausgewählte Zahl spielen wollen, nämlich in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen.

**24.4** Kreuzt der Teilnehmer in demselben Spielfeld nur eines der beiden Kästchen «Genauere Reihenfolge» oder «Alle Reihenfolgen» an, spielt er eine Einzeleinheitskombination entweder in der genauen Reihenfolge oder in allen Reihenfolgen (Art. 6.2). Kreuzt der Teilnehmer in demselben Spielfeld gleichzeitig die beiden Kästchen «Genauere Reihenfolge» und «Alle Reihenfolgen» an, spielt er eine Doppeleinheitskombination (Art. 6.3).

## **ARTIKEL 25**

**25.1** Die Teilnehmer können ihre Spielselektionen auch über die Applikation LoRo durch deren direkte Eingabe auf ihren mobilen Geräten vornehmen.

**25.2** Zu diesem Zweck müssen die Teilnehmer vorher die auf den Download-Plattformen erhältliche Applikation LoRo gratis auf ihre mobilen Geräte herunterladen. Nach dem Herunterladen und Öffnen der Applikation LoRo folgen die Teilnehmer den Spielanleitungen in dieser Applikation.

**25.3** Der E-Spielschein ist gleich gestaltet und weist dieselben Spielselektionen auf wie der Internet-Spielschein, der den Teilnehmern unter der Adresse [www.loro.ch](http://www.loro.ch) zur Verfügung gestellt wird (Art. 65 bis 68), vorbehaltlich der Möglichkeit, ein Abonnement abzuschliessen.

**25.4** Die Teilnehmer nehmen ihre Spielselektionen wie angegeben und nach den Schritt für Schritt in der Applikation LoRo erteilten Anweisungen vor.

**25.5** Sobald die Teilnehmer ihre Spielselektionen gemäss den oben stehenden Absätzen vorgenommen haben, wählen sie die Option, in

der Verkaufsstelle zu spielen, um automatisch einen Strichcode zu generieren und einen E-Spielschein zu erstellen, sofern das mobile Gerät, auf das die Applikation LoRo heruntergeladen ist, dies ermöglicht ; die Teilnehmer können so viele E-Spielscheine erstellen, wie sie wünschen, indem sie den Vorgang wiederholen.

**25.6** Wird der E-Spielschein nicht nach dem vorliegenden Reglement ausgefüllt, wird kein Strichcode generiert.

Sobald der Strichcode generiert ist, kann der E-Spielschein, der die Spielesektionen und den MAGIC 4-Gesamteinsatzbetrag zusammenfasst, in der Rubrik « Meine E-Spielscheine » der Applikation LoRo ein- und ausgeblendet werden.

### ***Quick-Tips***

## **ARTIKEL 26**

**26.1** Statt die Zahl seiner Einheitsspielkombination von Hand einzutragen, kann es der Teilnehmer dem Computer überlassen, sie nach dem Zufallsprinzip zu bestimmen, indem er den «Quick-Tip»-Service beansprucht.

**26.2** Die «Quick-Tips» sind Zahlen, die ganz oder teilweise von einem Zufallsgenerator festgelegt werden. Wenn der Teilnehmer in den 4 Spalten desselben Spielfeldes keine Ziffer auswählt, wählt das System per Zufall die 4 Ziffern der Zahl aus. Wählt der Teilnehmer in 1, 2 oder 3 der 4 Spalten desselben Spielfeldes 1 Ziffer aus, ergänzt das Informatiksystem die Zahl nach dem Zufallsprinzip.

## **ARTIKEL 27**

Die Teilnehmer, welche die Festlegung der 4 Ziffern ihrer Zahl ganz oder teilweise dem Computer überlassen, müssen selbst angeben, ob sie sie in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen

spielen möchten, indem sie das oder die entsprechenden Kästchen auswählen. Unterbleibt dies, wählt das Computersystem automatisch die Option «Alle Reihenfolgen».

## **ARTIKEL 28**

**28.1** Statt ihre Spielselektionen auf MAGIC 4-Papier- oder E-Spielscheinen einzutragen, können die Teilnehmer diese direkt dem Verkaufsstellenverantwortlichen übermitteln, der sie dann von Hand in das Terminal eingibt.

**28.2** Zu diesem Zweck geben die Teilnehmer dem Verkaufsstellenverantwortlichen die Zahl ihrer Wahl bekannt, wobei sie angeben, ob sie sie in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen spielen möchten. Unterbleibt dies, wählt das Computersystem automatisch die Option «Alle Reihenfolgen».

**28.3** Die Teilnehmer können auch «Quick-Tips» erhalten, indem sie den Verkaufsstellenverantwortlichen ersuchen, diese Anweisung direkt in das Terminal einzugeben (direkter «Quick-Tip»).

**28.4** Die Teilnehmer, die sich für die Option des direkten «Quick-Tips» entscheiden, können nur vollständige «Quick-Tips» bekommen, bei denen alle 4 Ziffern ihrer Zahl aufgrund des Zufalls vom Computer bestimmt werden. Hingegen müssen sie selbst angeben, ob sie die Zahl in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen spielen möchten. Unterbleibt dies, wählt das Computersystem automatisch die Option «Alle Reihenfolgen».



## *Mehrfachziehungen*

### **ARTIKEL 29**

**29.1** Unter Vorbehalt von Artikel 29.2 können die Teilnehmer ihre Einheitsspielkombination(en) an mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen teilnehmen lassen. Ist keine Auswahl vorhanden, nimmt oder nehmen die Einheitsspielkombination(en) nur an einer einzigen Ziehung teil. Der für die gespielte(n) Einheitsspielkombination(en) zu zahlende Gesamteinsatzbetrag wird so viele Male multipliziert, wie aufeinander folgende Ziehungen gewählt wurden.

**29.2** Die Loterie Romande behält sich die Möglichkeit vor, die vorstehend beschriebene Mehrfachziehungsoption vorübergehend zu blockieren, insbesondere bei einer Änderung der Spielregeln.

## **Registrierung der Selektionen**

### *Die Papier-Spielscheine*

### **ARTIKEL 30**

Die Teilnehmer übergeben ihre ausgefüllten Spielscheine dem Registrierungsverantwortlichen einer beliebigen Verkaufsstelle der Loterie Romande, die mit einem Einsatzannahmeterminal, das deren Einlesen ermöglicht, ausgestattet ist (Art. 21).

### **ARTIKEL 31**

**31.1** Der Verantwortliche führt den Spielschein in das Terminal ein, das ihn liest, den zu zahlenden Gesamteinsatz anzeigt, eine Quittung ausdruckt und den Inhalt der Quittung (Art. 40) in Echtzeit an das Registrierzentrum des Informatikverwaltungssystems für das Spiel MAGIC 4 übermittelt.

**31.2** Der zu zahlende Gesamteinsatz ist abhängig von der Anzahl und der Art (Einzel oder Doppel) der gespielten Einheitskombinationen (Art. 6), allenfalls multipliziert mit der gewählten Anzahl aufeinanderfolgender Ziehungen (Art. 29).

**31.3** Ist der Spielschein fehlerhaft ausgefüllt, wird er vom Terminal zurückgewiesen. Wenn er nicht zu viele Fehler enthält, kann der Verkaufsstellenverantwortliche diese gemäss den Angaben des Teilnehmers korrigieren.

## **ARTIKEL 32**

Der Spieler kann seinen Spielschein, der an sich keinen Wert hat und keinen Beweis für die Teilnahme am Spiel darstellt, wieder mitnehmen.

### ***Die E-Spielscheine***

## **ARTIKEL 33**

**33.1** Sobald der Strichcode gemäss Artikel 25.5 generiert ist, begeben sich die Teilnehmer zu einer beliebigen EURO-MILLIONS-mit-SWISS-WIN-Verkaufsstelle der Loterie Romande, um den Strichcode zu scannen.

**33.2** Die Teilnehmer können den vorher auf dem mobilen Gerät generierten Strichcode auch ausdrucken und diesen gedruckten Code scannen lassen

## **ARTIKEL 34**

**34.1** Der Verkaufsstellenverantwortliche scannt den Strichcode via Terminal, das ihn liest, den geschuldeten Gesamteinsatz anzeigt, die Spielquittung ausdruckt und seinen Inhalt (Art. 40) in Echtzeit an das

Registrierungszentrum des Informatikverwaltungssystems des Spiels weiterleitet.

**34.2** Der einem E-Spielschein entsprechende Gesamteinsatz wird gemäss Artikel 31.2 berechnet

## **ARTIKEL 35**

Der über die Applikation LoRo generierte Strichcode hat an sich keinen Wert und stellt keinen Beweis für die Teilnahme am Spiel dar.

### ***Ausstellung der Spielquittung(en)***

## **ARTIKEL 36**

**36.1** Der Verantwortliche händigt dem Spieler die Quittung erst aus, nachdem dieser den ausgewiesenen Einsatz bezahlt hat.

**36.2** Die Quittung dient als Beleg für den Anspruch auf etwaige Gewinne (Art. 43).

## **ARTIKEL 37**

Wenn der Spieler nicht den vollen Einsatzbetrag begleicht, wird die Registrierung seiner MAGIC 4-Selektionen annulliert.

## **ARTIKEL 38**

**38.1** Die Quittung, die einem Spielschein entspricht, der nur an einer Ziehung teilnimmt, wird als einfache Quittung bezeichnet.

**38.2** Die anderen sind kontinuierliche Quittungen (Art. 29).

## **ARTIKEL 39**

**39.1** Der Annahmeschluss für die Registrierung der Einsätze für die nächste Ziehung wird von der Loterie Romande bestimmt. Er wird in den Verkaufsstellen angezeigt oder steht beim Verkaufsstellenverantwortlichen auf Anfrage zur Verfügung.

**39.2** Einsätze, die nach diesem Termin registriert werden, nehmen ab der nächsten Ziehung teil oder beginnen, daran teilzunehmen.

## **ARTIKEL 40**

Auf der Vorderseite der Quittung sind eingetragen:

- die Spielselektionen des Teilnehmers, wie sie registriert wurden;
- für die einfachen Quittungen das Datum der Ziehung, an der sie teilnehmen; für die kontinuierlichen Quittungen die Daten der ersten und der letzten Ziehung sowie deren Anzahl;
- die Bestätigung der Bezahlung der Einsätze;
- der Tag und die Uhrzeit der Registrierung;
- die Terminalnummer;
- ein Identifikationscode.

## **ARTIKEL 41**

Auf der Rückseite der Quittung steht ein Text, der auf das vorliegende Reglement verweist und an die Verfallfrist der Quittungen (Art. 57) sowie die Adresse der Loterie Romande erinnert.

## **ARTIKEL 42**

**42.1** Es ist Sache des Spielers, unverzüglich zu überprüfen, ob die Angaben der Quittung mit den auf seinem Spielschein gewählten Spielselektionen oder mit den Anweisungen übereinstimmen, die er gemäss Artikel 28 direkt dem Verkaufsstellenverantwortlichen erteilt

hat, und ob der Identifikationscode der Quittung gut lesbar ist (Art. 43.2).

**42.2** Falls an Ort und Stelle eine Abweichung oder ein Fehler festgestellt wird, kann der Spieler vom Verantwortlichen die Korrektur der Registrierung verlangen.

**42.3** Diese Korrektur löst eine neue Registrierung mit der Abgabe einer neuen Quittung aus. Die angefochtene Registrierung wird im Informatiksystem annulliert und die entsprechende Quittung dem Verantwortlichen zurückgegeben.

**42.4** Der Verantwortliche kann die verlangten Korrekturen ablehnen, nachdem der Teilnehmer die Verkaufsstelle verlassen hat. Mehr als eine Stunde nach der angefochtenen Registrierung nimmt er keine Änderungen mehr vor; ebenso wenig länger als 5 Minuten nach dem Annahmeschluss (Art. 39).

## **ARTIKEL 43**

**43.1** Der Spieler ist gehalten, die Quittung zu behalten, um seine Teilnahme am Spiel belegen zu können; die Vorlage der Quittung ist eine notwendige Voraussetzung für die Gewinnauszahlung (Art. 51).

**43.2** Einzig die Quittungen, deren Identifikationscode deutlich lesbar ist, gelten als Beweis für Teilnahme am Spiel.

## **Gewinnauszahlung**

## **ARTIKEL 44**

Quittungen, die keinen Anspruch auf einen Gewinn geben, werden dem Teilnehmer vom Verkaufsstellenverantwortlichen zurückgegeben. Auf die zurückgegebene Quittung wird der Vermerk « kein Gewinn » gedruckt ; kann ein solcher Vermerk aus irgendeinem Grund nicht auf die Quittung gedruckt werden, erhält des

Teilnehmer eine vom Terminal ausgedruckte Mitteilung, die bestätigt, dass die Quittung nicht gewinnberechtigt ist.

## **ARTIKEL 45**

Einfache Gewinnquittungen sind ab dem ersten Arbeitstag nach der Ziehung auszusahlen.

## **ARTIKEL 46**

**46.1** Einfache Quittungen, die Anspruch auf eine Gesamtheit der Gewinne geben, die CHF 200.– nicht übersteigt, können bei jeder beliebigen MAGIC 4-Verkaufsstelle der Loterie Romande eingelöst werden (Art. 21.1). Falls sie über die notwendigen flüssigen Mittel verfügen, können die Verkaufsstellen Quittungen auszahlen, die Anspruch auf einen Gesamtgewinn von maximal CHF 5'000.- geben, sofern diese Quittungen keinen Einheitsgewinn (Art. 6.1) von über CHF 2'000 enthalten.

**46.2** Der Verkaufsstellenverantwortliche führt die Quittung in das Terminal ein, das anzeigt, ob die Bedingungen des vorherigen Absatzes erfüllt sind.

**46.3** Gibt die Quittung ausschliesslich Anspruch auf Gewinne, die insgesamt nicht über die Grenzen von Artikel 46.1 hinausgehen, wird die Gesamtheit der Gewinne ausgezahlt. Der Verkaufsstellenverantwortliche gibt dem Spieler die Quittung zurück und händigt ihm zudem einen vom Terminal ausgedruckten Gewinnauszahlungsbeleg aus.

**46.4** Falls die Gesamtheit der Gewinne CHF 200.- übersteigt, kann der Verantwortliche die Auszahlung ablehnen, wenn er nicht mehr über ausreichende flüssige Mittel verfügt. Es kommt dann nicht zur Auszahlung, und der Verantwortliche gibt dem Spieler die Quittung mit einer vom Terminal ausgedruckten Gewinnbestätigung zurück, die bestätigt, dass es sich um eine Gewinnquittung handelt. Um sich

den Gewinn auszahlen zu lassen, hat der Spieler die Quittung (und nicht die Gewinnbestätigung) bei einer anderen Verkaufsstelle oder am Sitz der Loterie Romande vorzuweisen.

**46.5** Falls die Bedingungen von Absatz 1 nicht erfüllt sind, wird keine Auszahlung vorgenommen. Der Verantwortliche gibt dem Spieler die Quittung zurück und dazu eine Gewinnmitteilung, die bestätigt, dass es sich um eine Gewinnquittung handelt. Um sich den Gewinn auszahlen zu lassen, hat der Spieler die Quittung (und nicht die Gewinnmitteilung) am Sitz der Loterie Romande vorzuweisen (Art. 49).

## **ARTIKEL 47**

**47.1** Kontinuierliche Gewinnquittungen sind ab dem auf die letzte Ziehung folgenden Arbeitstag vollumfänglich zu zahlen (Art. 38 und 40).

**47.2** Die Quittungen, deren Gesamtgewinn nicht über die Grenzbeträge von Artikel 46.1 hinausgeht, können zu denselben Bedingungen wie die einfachen Quittungen bei jeder beliebigen Verkaufsstelle eingelöst werden (Art. 46).

## **ARTIKEL 48**

**48.1** Die Zwischengewinne der kontinuierlichen Quittungen können vor der letzten Ziehung ausgezahlt werden.

**48.2** Falls ihr Gesamtbetrag nicht über die in Artikel 46.1 genannten Grenzbeträge hinausgeht, sind sie von jeder beliebigen Verkaufsstelle zu Bedingungen auszuzahlen, die denen der einfachen Quittungen entsprechen, unter Berücksichtigung der besonderen Bestimmungen der nachstehenden Artikel 48.3 bis 48.5.

**48.3** Wenn er die Zwischengewinne auszahlt, gibt der Verkaufsstellenverantwortliche dem Spieler die Originalquittung

zurück und händigt ihm zudem, neben dem Gewinnauszahlungsbeleg, eine Ersatzquittung aus, die für etwaige weitere Gewinne gültig ist.

**48.4** Falls die Zwischengewinne aufgrund nicht ausreichender flüssiger Mittel nicht ausgezahlt werden können, erhält der Spieler eine Gewinnbestätigung und nimmt seine Quittung wieder mit, damit er sie bei einer anderen Verkaufsstelle oder beim Sitz der Loterie Romande zur Zahlung vorweisen kann.

**48.5** Falls die Bedingungen von Artikel 46.1 nicht erfüllt sind, erhält der Spieler zusätzlich zur Gewinnmitteilung eine Ersatzquittung und nimmt seine Quittung wieder mit; er kann die Auszahlung der Zwischengewinne am Sitz der Loterie Romande (Art. 49) beantragen, indem er ihr die Quittung dorthin sendet und die Ersatzquittung aufbewahrt.

## **ARTIKEL 49**

**49.1** Gewinne, die nicht von einer Verkaufsstelle der Loterie Romande ausgezahlt werden, werden vom Hauptsitz ausgezahlt.

**49.2** Die Spieler senden ihre Quittung, gegebenenfalls die Ersatzquittung (Art. 48.3 und 48.5), mit der Post an den Sitz der Loterie Romande, Postfach 6744, 1002 Lausanne, mit schriftlicher Angabe ihres Namens und Vornamens und der genauen Adresse, und der Nummer eines Bank- oder Postkontos, dessen Inhaber sie sind und auf das der Gewinn zu überweisen ist. Es wird ihnen empfohlen, diese Sendung « Einschreiben » zu schicken sowie eine Fotokopie ihrer Quittung aufzubewahren und/oder ihren Identifikationscode zu notieren.

**49.3** Die Loterie Romande zahlt die Gewinne durch Überweisung auf das Konto aus, das der von den Spielern mitgeteilten IBAN-Nummer entspricht und dessen Inhaber sie sind.



**49.4** Es wird daran erinnert, dass die Spieler auf Verlangen der Loterie Romande die vom Bundesgesetz über die Bekämpfung der Geldwäscherei und der Terrorismusfinanzierung vom 10. Oktober 1997 (GwG) und von der Verordnung des EJPD über die Sorgfaltspflichten der Veranstalterinnen von Grossspielen zur Bekämpfung der Geldwäscherei und der Terrorismusfinanzierung vom 7. November 2018 (GwV-EJPD) verlangten Informationen weitergeben müssen. Diese betreffen insbesondere die Identität des Spielers und/oder des wirtschaftlich Berechtigten und/oder den wirtschaftlichen Hintergrund einer Geschäftsbeziehung und/oder einer Transaktion. Zudem wird daran erinnert, dass die Loterie Romande unter gewissen Umständen auch verpflichtet ist, diese Informationen den zuständigen Bundesbehörden zu melden.

## **ARTIKEL 50**

Die Kosten der Operationen der Gewinnauszahlung gehen zulasten der Gewinner.

## **ARTIKEL 51**

**51.1** Die Vorlage der Quittung ist eine unerlässliche Voraussetzung für die Gewinnauszahlung.

**51.2** Massgebend für den Nachweis des Gewinnanspruchs sind allerdings die im Informatikverwaltungssystem registrierten Spieleselektionen des Teilnehmers.

## **ARTIKEL 52**

**52.1** Die Sicherheit der Spiele und der Schutz aller Spieler lassen es nicht zu, dass aufgrund von Quittungen, bei denen eine beliebige Angabe (Art. 40) nicht mit den unter demselben Identifikationscode im Informatikverwaltungssystem des Spiels registrierten Angaben übereinstimmt, Gewinne ausgezahlt werden.

**52.2** In solchen Fällen hat der Inhaber der nicht übereinstimmenden Quittung nur Anspruch auf Rückerstattung des Einsatzes, der bei der Ziehung abgelehnt wurde.

## **ARTIKEL 53**

Nicht ausgezahlt werden auch Gewinne von Quittungen, deren Identifikationscode (Art. 40) vom Informatikverwaltungssystem nicht gelesen werden kann, ganz gleich, aus welchem Grund sie unleserlich sind.

## **ARTIKEL 54**

Die Loterie Romande ist der Gewinnzahlungspflicht entbunden, sobald der Gewinn dem Inhaber der Quittung ausgezahlt worden ist.

## **ARTIKEL 55**

**55.1** Falls die Loterie Romande vor der Auszahlung von einem Streit um das Eigentum an einer Quittung Kenntnis erhalten sollte, kann sie die Zahlung aufschieben und dem Beschwerdeführer eine Frist vorgeben, um sein besseres Recht zu beweisen oder zu bestätigen, dass seine Beschwerde Gegenstand eines Gerichtsverfahrens ist.

**55.2** Die Loterie Romande entscheidet ohne Berufungsmöglichkeit aufgrund der beigebrachten Belege. Leitet der Beschwerdeführer ein Gerichtsverfahren ein, wartet die Loterie Romande das definitive Urteil des Gerichts ab.

## **ARTIKEL 56**

Auf die Gewinne sind nie Verzugszinsen zu zahlen, ganz gleich, aus welchem Grund sich ihre Auszahlung verzögert.

## **ARTIKEL 57**

Quittungen, die nicht binnen einer Frist von sechs Monaten vom Tag nach der entsprechenden Ziehung (Art. 8 und 9) an zur Zahlung vorgelegt wurden, verfallen, und die Gewinne fallen der Loterie Romande zu, die sie ihrem gemeinnützigen Zweck entsprechend verwendet. Bei kontinuierlichen Quittungen (Art. 38.2) beginnt die Frist am Tag nach der letzten Ziehung.

## **Verantwortlichkeiten**

### **ARTIKEL 58**

**58.1** Die Spieler sind allein für ihre Selektionen und deren richtige Übertragung auf die Quittung (Art. 42) verantwortlich.

**58.2** Wenn die Verkaufsstellenverantwortlichen oder andere Vertreter oder Hilfskräfte der Loterie Romande den Spielern beim Ausfüllen oder bei der Registrierung ihrer Spielscheine behilflich sind, tun sie es aus gutem Willen und nehmen damit – ebenso wenig wie die Loterie Romande – keine wie auch immer geartete Verantwortung auf sich.

### **ARTIKEL 59**

**59.1** Die Spieler tragen das Risiko der Beförderung ihrer Quittung, die sie zur Auszahlung eines Gewinns (Art. 49) an den Sitz der Loterie Romande senden. Kein Gewinn wird ausgezahlt für eine Quittung, die nicht dort angekommen ist.

**59.2** Wenn ein Spieler geltend macht, eine Gewinnquittung geschickt zu haben, die nicht am Sitz der Loterie Romande angekommen ist, und eine Gewinnbestätigung oder eine ihr entsprechende Gewinnmitteilung gemäss Artikel 46 oder Artikel 48 besitzt, gilt diese Mitteilung als Ersatzbeleg (Art. 36) und wird nach

Ablauf der Verfallfrist ausgezahlt (Art. 57), sofern die Quittung inzwischen nicht wieder aufgetaucht ist.

## **ARTIKEL 60**

**60.1** Wird die Gewinnauszahlung einer Gewinnquittung – gegebenenfalls einer Gewinnbestätigung oder einer Gewinnmitteilung (Art. 59.2) –, die ordnungsgemäss validiert wurde und von der unstrittig feststeht, dass ihr Einsatz bezahlt wurde, infolge eines Fehlers eines Verkaufsstellenverantwortlichen oder eines Vertreters der Loterie Romande abgelehnt (siehe namentlich Art. 53), vergütet diese dem Inhaber den Betrag des Einsatzes, unter Ausschluss jeder weiteren Entschädigung zu ihren Lasten oder zu Lasten des Verkaufsstellenverantwortlichen oder des Vertreters.

**60.2** Der Fall der Nichtübereinstimmung zwischen der Quittung und den zentral registrierten Daten wird in Artikel 52 behandelt.

## **Streitfälle**

## **ARTIKEL 61**

**61.1** Jede Anfechtung im Zusammenhang mit der Abwicklung des Spiels oder der Gewinnauszahlung ist schriftlich zu formulieren und mit eingeschriebenem Brief an den Hauptsitz der Loterie Romande, Postfach 6744, 1002 Lausanne zu senden; der Schriftsatz hat den Namen, Vornamen und die genaue Adresse des Absenders, die klare Darlegung des Streitgegenstandes sowie geeignete Belege, namentlich die betreffende Quittung, zu enthalten.

**61.2** Die Anfechtungen sind vor Ablauf der Verfallfrist der Quittungen abzuschicken (Art. 57).

## **ARTIKEL 62**

Wird eine beliebige Bedingung von Artikel 61 nicht erfüllt, wird die Beschwerde nicht berücksichtigt.

## 4 TEILNAHMEBEDINGUNGEN ÜBER DIE INTERNET-SPIELPLATTFORM

### Zugang zum Spiel

#### ARTIKEL 63

**63.1** Das Publikum hat auch via Internet Zugang zum Spiel MAGIC 4, nämlich über die Internet-Spielplattform der Loterie Romande, die unter der Adresse [www.loro.ch](http://www.loro.ch) (nachstehend: Internet-Spielplattform) zugänglich ist, und zwar zu den im allgemeinen Reglement der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande und im vorliegenden Reglement definierten Bedingungen (Art. 2 des vorliegenden Reglements).

**63.2** Die Teilnahme am Spiel MAGIC 4 über die Internet-Spielplattform steht nur den in Anwendung der Artikel 6.2 und 6.3 des Allgemeinen Reglements der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande zugelassenen Personen und nach Registrierung des Spieles gemäss den in diesem Reglement definierten Bedingungen offen.

**63.3** Das Allgemeine Reglement der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande definiert die Sanktionen bei Verletzung der Zulassungseinschränkungen gemäss dem oben stehenden Artikel 63.2.

**63.4** Um am Spiel MAGIC 4 über die Applikation LoRo teilzunehmen, muss der Teilnehmer vorher zudem diese Applikation gratis auf sein mobiles Gerät herunterladen.

## Spielselektionen

### ARTIKEL 64

**64.1** Die Teilnahme am Spiel MAGIC 4 über die Internet-Spielplattform der Loterie Romande erfolgt über die dynamischen Internet-Spielscheine, die den Spielern unter der Adresse [www.loro.ch](http://www.loro.ch) und in der Applikation LoRo zur Verfügung gestellt werden (nachstehend: Internet-Spielscheine).

**64.2** Die den Spielern unter der Adresse [www.loro.ch](http://www.loro.ch) und in der Applikation LoRo zur Verfügung stehenden Internet-Spielscheine sind gleich gestaltet. Gewisse Elemente können jedoch unterschiedlich angeordnet sein.

**64.3** Die Teilnehmer nehmen ihre Spielselektionen wie angegeben und nach den Anweisungen unter der Adresse [www.loro.ch](http://www.loro.ch) oder in der Applikation LoRo vor.

### ARTIKEL 65

**65.1** Die Internet-Spielscheine bieten dieselben Spielselektionsmöglichkeiten wie die in den Verkaufsstellen der Loterie Romande zur Verfügung stehenden Spielscheine (Art. 23).

**65.2** Zudem weisen sie eine Zusatzoption auf, mit der man ein Abonnement abschliessen kann (Art. 69).

### ARTIKEL 66

**66.1** Die Internet-Spielscheine zeigen den Spielern Schritt für Schritt auf, wie sie ihre Spielselektionen vorzunehmen haben. Die Spieler befolgen bei der Wahl ihrer Spielselektionen die ihnen unter der Adresse [www.loro.ch](http://www.loro.ch) oder in der Applikation LoRo erteilten Anweisungen.

**66.2** Diese Selektionen betreffen die MAGIC 4-Spielkombination(en) (Auswahl der Zahl und der Spezifikation in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen), die Teilnahme in Form von Quick-Tips, die Wahl der Anzahl an Ziehungen und den Abonnementsabschluss.

## **ARTIKEL 67**

**67.1** Auf dem Internet-Spielschein trägt der Teilnehmer die Zahl seiner Wahl ein, indem er eine Ziffer für jede der ihm mithilfe von Bildlaufpfeilen angebotenen vier Plaketten auswählt oder die Option « Quick-Tip » (Art. 68) auswählt. Daraus ergibt sich eine Zahl mit vier Ziffern, bei der die Ziffer der Tausender der Ziffer in der linken Plakette, die der Hunderter der Ziffer in der zweiten Plakette, die der Zehner der Ziffer in der dritten Plakette und die der Einer der Ziffer in der rechten Plakette entspricht.

**67.2** Dann gibt der Teilnehmer an, wie er die ausgewählte Zahl spielen will, nämlich in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen.

**67.3** Der Teilnehmer kann auf diese Weise mehrere MAGIC 4-Einheitsspielkombinationen pro Spielschein auswählen, sei es ganz oder teilweise durch individuelle Auswahl oder zufällige Bestimmung den Ziffern der Zahl (Art. 68). Die Gesamtheit der vorgenommenen Spielselektionen und der entsprechende MAGIC 4-Gesamteinsatzbetrag werden ständig neben dem Internet-Spielschein angezeigt.

## **ARTIKEL 68**

**68.1** Statt die Ziffern seiner Zahl von Hand auszuwählen, kann es der Teilnehmer dem Computer überlassen, sie ganz oder teilweise nach dem Zufallsprinzip zu bestimmen, indem er die « Quick-Tip »-



Option beansprucht, wie sie in Artikel 26 des vorliegenden Reglements definiert ist.

**68.2** Wenn der Teilnehmer keine Ziffer für die vier betreffenden Plaketten ausgewählt hat, wählt das System die vier Ziffern der Zahl nach dem Zufallsprinzip. Wählt der Teilnehmer eine Ziffer in 1, 2 oder 3 der 4 Plaketten aus, ergänzt das Informatiksystem die Zahl per Zufall.

**68.3** Falls der Teilnehmer die Option « Quick-Tip » in Anspruch nimmt, hat er selbst anzugeben, ob er diese Zahl in der genauen Reihenfolge, in allen Reihenfolgen oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen spielen möchte.

## **ARTIKEL 69**

**69.1** Sobald der Teilnehmer die in den Artikeln 67 und 68 erwähnten Selektionen vorgenommen hat, wird er aufgefordert anzugeben, ob er die Einheitsspielkombination(en) seines Spielscheins an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen teilnehmen lassen oder ein Abonnement abschliessen möchte.

**69.2** Falls der Teilnehmer die Einheitsspielkombination(en) seines Spielscheins an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen teilnehmen lassen möchte, wählt er die gewünschte Anzahl Ziehungen aus den vorgegebenen. Fehlt eine solche Selektion, nimmt/nehmen die Einheitsspielkombination(en) seines Spielscheins nur an einer einzigen Ziehung teil. Der MAGIC 4-Gesamteinsatzbetrag, der den Spielselektionen des Teilnehmers gemäss Artikel 67.3 des vorliegenden Reglements entspricht, wird so viele Male multipliziert, wie aufeinanderfolgende Ziehungen gewählt wurden. Die Loterie Romande behält sich die Möglichkeit vor, die in diesem Absatz beschriebene Mehrfachziehungsoption vorübergehend zu blockieren, insbesondere bei einer Änderung der Spielregeln.

**69.3** Falls der Teilnehmer für die Spielselektionen seines Spielscheins ein Abonnement abschliessen möchte, wählt er die entsprechende Option aus.

**69.4** Der Teilnehmer kann auch direkt aus den Präferenzen seines Spielerkontos in der Rubrik « Meine Abonnemente » heraus ein Abonnement abschliessen. Zu diesem Zweck entscheidet er sich in der Liste der ihm zur Auswahl stehenden Spiele für das MAGIC 4-Spiel, wählt die Option « Ein Abonnement abschliessen » und hält sich im Übrigen an die Anweisungen unter der Adresse [www.loro.ch](http://www.loro.ch) oder in der Applikation LoRo.

**69.5** Nach Abschluss des Abonnements nehmen die Spielselektionen des Spielscheins an allen darauf folgenden Ziehungen teil, sofern, was die erste MAGIC 4-Ziehung anbetrifft, diese Spielselektionen vor dem Annahmeschluss für die Registrierung der Einsätze dieser Ziehung registriert werden können und eine entsprechende Internet-Spielquittung (nachstehend : Internet-Quittung) ausgestellt werden kann ; andernfalls beginnen sie ab der folgenden MAGIC 4-Ziehung daran teilzunehmen ; es wird jedoch daran erinnert, dass gemäss dem Artikel 72.1 des vorliegenden Reglements, wenn der Saldo des Portefeuilles (nachstehend : « Portefeuille ») des Teilnehmers zur Belastung des gesamten bei Abschluss des Abonnements pro Teilnahme geschuldeten Gesamteinsatzbetrages nicht ausreicht, dieses Abonnement ganz einfach nicht abgeschlossen wird. Vorbehaltlich einer Aufhebung des Abonnements dauert diese Teilnahme so lange an, wie der im elektronischen Portefeuille des Teilnehmers (Art. 24 bis 26 des allgemeinen Reglements der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande) verfügbare Betrag für die Erhebung des gesamten pro Teilnahme geschuldeten Einsatzes ausreicht (Art. 70.2).

**69.6** Um ein Abonnement aufzuheben, klickt der Teilnehmer auf die entsprechende Rubrik der Abonnementsbestätigung (Art. 74). Die Aufhebung eines Abonnements wird sofort wirksam, unter Vorbehalt

der etwaigen Ausgabe einer Internet-Quittung für die nächste Ziehung vor der Aufhebung des Abonnements.

## **Registrierung der Selektionen**

### **ARTIKEL 70**

**70.1** Vorbehaltlich der Teilnahme durch ein Abonnement, ist der zu zahlende Gesamteinsatz abhängig von der Anzahl und der Art (Einzel oder Doppel) der gespielten Einheitsspielkombinationen, eventuell multipliziert mit der Anzahl gewählter aufeinander folgender Ziehungen.

**70.2** Bei Teilnahme durch ein Abonnement entspricht der zu geschuldete Gesamteinsatzbetrag dem für jede MAGIC 4-Ziehung zu geschuldeten Gesamteinsatz.

### **ARTIKEL 71**

**71.1** Sobald seine Spielselektionen gemäss den Artikeln 64 bis 69 des vorliegenden Reglements vorgenommen sind, wird der Teilnehmer zum Fortfahren aufgefordert. Eine spezifische Seite die Spielselektionen des Teilnehmers zusammen, wobei die gespielte(n) MAGIC 4-Einheitsspielkombination(en), gegebenenfalls die gewählte Anzahl aufeinanderfolgender Ziehungen oder der Abschluss eines Abonnements, das Datum der Ziehung oder die Daten der ersten und der letzten Ziehung, an der/denen die Spielselektionen teilnehmen, und der zu zahlende Gesamteinsatzbetrag gemäss Definition in Artikel 70 des vorliegenden Reglements präzisiert werden.

**71.2** Wenn der Teilnehmer keine weitere Änderung seiner Spielselektionen vornehmen will und sie so zu spielen beabsichtigt, wie sie auf dieser Seite zusammengefasst sind, klickt er auf die Taste « Kaufen ».

**71.3** Sobald dieser Vorgang ausgeführt ist, erscheint eine neue Seite, die angibt, ob die Registrierung der Spielselektionen des Teilnehmers richtig ausgeführt wurde oder nicht. Wenn ja, werden die Spielselektionen des Teilnehmers auf dieser Seite zusammengefasst. Ausserdem gibt das Informatiksystem der Loterie Romande bei Teilnahme an einer einzigen Ziehung oder an mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen gemäss Artikel 69.2 eine Internet-Quittung aus, deren Inhalt in Echtzeit an das Registrierungszentrum des Informatikverwaltungssystems des Spiels übermittelt und im Spielerkonto des Teilnehmers (Art. 12 bis 23 des allgemeinen Reglements der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande, nachstehend : « Spielerkonto »), unter der Rubrik « Meine Spiele und Wetten » gespeichert wird. Nachdem die Internet-Quittung ausgegeben ist, kann keine Annullierung dieser Quittung noch eine Vergütung des Einsatzes erfolgen. Falls die Registrierung der Spielselektionen des Teilnehmers nicht korrekt ausgeführt werden kann, erscheint eine Fehlermeldung, die den Teilnehmer auffordert, es ein wenig später noch einmal zu versuchen.

**71.4** Gemäss Artikel 28 des allgemeinen Reglements der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande wird der zu zahlende Gesamteinsatzbetrag (Art. 70) dem Portefeuille des Teilnehmers belastet. Falls der Saldo des Portefeuilles nicht ausreicht, werden die Spielselektionen des Teilnehmers nicht registriert.

## **ARTIKEL 72**

**72.1** Wenn der Teilnehmer sich für den Abschluss eines Abonnements entschieden hat, gibt das Informatiksystem der Loterie Romande eine Abonnementsbestätigung aus (Art. 74), deren Inhalt in Echtzeit an das Registrierungszentrum des Informatikverwaltungssystems des Spiels übermittelt wird, sofern der Saldo des Portefeuilles des Teilnehmers zur Belastung des gesamten pro Teilnahme geschuldeten Gesamteinsatzbetrages (Art. 70.2)

ausreicht. Andernfalls wird kein Abonnement abgeschlossen und keine entsprechende Abonnementsbestätigung abgegeben.

**72.2** Falls die Registrierung des Abonnements nicht korrekt ausgeführt werden kann, erscheint eine Fehlermeldung, die den Teilnehmer auffordert, es etwas später nochmals zu versuchen.

**72.3** Die Abonnementbestätigung wird nach ihrer Abgabe im Spielerkonto des Teilnehmers unter der Rubrik « Meine Abonnements » der Rubrik « Meine Präferenzen » gespeichert. Das Informatiksystem der Loterie Romande gibt dann sofort eine Internet-Quittung ab (die den Spielsektionen des Abonnements entspricht), die für die erste vom Abonnement betroffene Ziehung gültig ist (Art. 69.5) ; danach gibt das System für jede nachfolgende MAGIC 4-Ziehung eine Internet-Quittung ab. Die Platzierung der Abonnements und die Abgabe der entsprechenden Internet-Quittungen erfolgen an dem auf jede MAGIC 4-Ziehung folgenden Tag um 05.00 Uhr morgens sowie am Tag jeder MAGIC 4-Ziehung drei Stunden vor dem Annahmeschluss für die Registrierung der Einsätze. Die Bestätigung der Abgabe jeder Internet-Quittung wird automatisch über E-Mail an den Teilnehmer geschickt. Sobald die Internet-Quittung abgegeben ist, kann keine Annullierung dieser Internet-Quittung noch eine Vergütung des Einsatzes erfolgen. Die Abonnementbestätigungen können zu den in Artikel 69.6 genannten Bedingungen aufgehoben werden.

**72.4** Wurde eine Internet-Quittung gemäss Artikel 72.3 des vorliegenden Reglements ausgegeben, wird der pro Teilnahme zu zahlende Gesamteinsatzbetrag (Art. 70.2) übereinstimmend mit Artikel 28 des allgemeinen Reglements der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande dem Portefeuille des Teilnehmers belastet.

**72.5** Falls bei der Platzierung des Abonnements nach Artikel 72.3 der Saldo des Portefeuilles des Teilnehmers nicht ausreicht zur Deckung und Belastung des gesamten pro Teilnahme geschuldeten Gesamteinsatzbetrages, wird keine Internet-Quittung abgegeben,

und die Spielselektionen des Abonnements werden für die nächste Ziehung nicht registriert und nehmen nicht daran teil. In einem solchen Fall unternimmt die Loterie Romande alles, um den Teilnehmer über E-Mail über die gescheiterte Platzierung seines Abonnements wegen ungenügenden Saldos in seinem Portefeuille zu informieren. Diese Bestätigung über E-Mail wird nur einmal wiederholt und nach zwei aufeinanderfolgend misslungenen Platzierungen des Abonnements abgebrochen. Die Loterie Romande kann auf keinen Fall dafür verantwortlich gemacht werden, dass der Teilnehmer diese Information über E-Mail nicht erhält, namentlich im Falle einer technischen Panne oder Störung in der Internet-Plattform oder in den Kommunikationsnetzen oder bei von ihr nicht kontrollierbaren Vorkommnissen, ausser bei grober Fahrlässigkeit ihrerseits.

**72.6** Nimmt der Teilnehmer eine Einzahlung auf sein Portefeuille gemäss Artikel 24 des allgemeinen Reglements der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande vor, wird das Abonnement reaktiviert und erneut platziert, sofern der im Portefeuille des Teilnehmers verfügbare Saldo mindestens dem pro Teilnahme geschuldeten Gesamteinsatzbetrag gemäss Artikel 70.2 entspricht. Der Teilnehmer wird darauf aufmerksam gemacht, dass die Reaktivierung und die Platzierung des Abonnements aus technischen Gründen nicht sofort nach der Einzahlung in das Portefeuille des Teilnehmers, sondern erst in den in Artikel 72.3 angegebenen Zeitpunkten erfolgen.

**72.7** Gehört eine Zahl, die in der genauen Reihenfolge oder gleichzeitig in der genauen Reihenfolge und in allen Reihenfolgen gespielt wird, zu den Spielselektionen eines Abonnements und ist die Möglichkeit, diese Zahl zu spielen, zum Zeitpunkt, in dem das Informatiksystem dieses Abonnement für die erwähnte Ziehung einzugeben versucht (Art. 72.3), in Anwendung von Artikel 5.3 des vorliegenden Reglements gesperrt, gibt das Informatiksystem keine entsprechende Internet-Quittung für die entsprechende(n) MAGIC 4-Einheitskombination(en) aus (Art. 6), und diese nimmt/nehmen nicht an der betreffenden Ziehung teil. Wurde das betreffende Abonnement

auch für andere Einheitsspielkombinationen gezeichnet, werden diese nicht normal eingegeben und registriert. Der Teilnehmer wird auf jeden Fall über E-Mail von der Nichtplatzierung seines Abonnements in Kenntnis gesetzt.

**72.8** Ausserdem befindet sich das Abonnement auch gemäss dem Allgemeinen Reglement der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande in Wartestellung für die Platzierung.

## **ARTIKEL 73**

**73.1** Einzig die vom Informatiksystem der Loterie Romande ausgegebene Internet-Quittung (Art. 71.3 und 72.3) dient als Beweis für die Teilnahme am Spiel zu den im vorliegenden Reglement definierten Bedingungen.

**73.2** Wie bei den in den Verkaufsstellen ausgegebenen Quittungen gibt es zwei Sorten von Internet-Quittungen, einfache Quittungen und kontinuierliche Quittungen ; die Definition von Artikel 38 des vorliegenden Reglements ist vollumfänglich auf sie anwendbar.

**73.3** Die gemäss den Abonnementsbedingungen ausgegebenen Internet-Quittungen sind immer einfache Quittungen, die nur an einer einzigen Ziehung teilnehmen.

**73.4** Die Internet-Quittungen werden gemäss Art. 29 des Allgemeinen Reglements der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande im Spielerkonto des Teilnehmers unter der Rubrik « Meine Spiele und Wetten » gespeichert.

## **ARTIKEL 74**

**74.1** Die Abonnementsbestätigungen gelten nur für die Teilnahme am Spiel MAGIC 4 über die Internet-Spielplattform und sind nur von einer Art.

**74.2** Die Abonnementsbestätigungen werden im Spielerkonto des Teilnehmers unter der Rubrik « Meine Abonnemente » der Rubrik « Meine Präferenzen » gespeichert.

## **ARTIKEL 75**

**75.1** Der Annahmeschluss für die Registrierung der Einsätze bei der nächsten Ziehung stimmt mit dem überein, der für die Verkaufsstellen gilt (Art. 39.1). Er ist auf der Website unter der Adresse [www.loro.ch](http://www.loro.ch) sowie in der Applikation LoRo aufgeführt. Es wird jedoch daran erinnert, dass bei einer Reaktivierung des Abonnements gemäss Artikel 72.6 seine Platzierung nicht sofort nach der Einzahlung in das Portefeuille des Teilnehmers, sondern erst in den Zeitpunkten in Artikel 72.3 angegebenen erfolgt.

**75.2** Einsätze, die nach dem Annahmeschluss registriert werden, nehmen ab der nachfolgenden Ziehung teil oder beginnen, daran teilzunehmen (Art. 39.2).

## **ARTIKEL 76**

Auf den Internet-Quittungen sind namentlich angegeben :

- die Spielselektionen des Teilnehmers, wie sie registriert wurden ;
- die Anzahl an Ziehungen ;
- bei einfachen Quittungen das Datum der Ziehung, an der sie teilnehmen ;
- bei kontinuierlichen Quittungen das Datum der ersten und der letzten Ziehung sowie ihre Anzahl ;
- die Bestätigung der Zahlung der Einsätze ;



- der Tag und die Uhrzeit der Registrierung ;
- ein Identifikationscode (oder « Referenz-Nr. »).

## **ARTIKEL 77**

Auf den Abonnementsbestätigungen stehen namentlich nachstehende Angaben :

- die Spielselektionen des Teilnehmers wie sie registriert wurden ;
- die Abonnement-Nummer ;
- der pro Teilnahme zu zahlende Einsatzbetrag.

## **ARTIKEL 78**

**78.1** Es ist Sache des Spielers zu prüfen, ob die Angaben der Internet-Quittung (Art. 76) mit den Selektionen seines Spielscheins übereinstimmen und ob der Identifikationscode der Internet-Quittung gut lesbar ist (Art. 81).

**78.2** Ebenfalls ist es seine Sache zu prüfen, ob die Angaben der Abonnementsbestätigung (Art. 77) mit den Selektionen seines Spielscheins übereinstimmen.

## **ARTIKEL 79**

**79.1** Im Gegensatz zu den in den Verkaufsstellen ausgegebenen Quittungen ist die Vorlage der Internet-Quittung für die Gewinnauszahlung nicht unbedingt notwendig ; da die Internet-Quittung jedoch als Beweis für die Teilnahme am Spiel dient (Art. 73.1), wird den Spielern wärmstens empfohlen, die Internet-Quittung auszudrucken und sie an einem sicheren Ort aufzubewahren.

**79.2** Einzig Internet-Quittungen, deren Identifikationscode deutlich lesbar ist, gelten als Beweis für die Teilnahme am Spiel.

## Gewinnauszahlung

### **ARTIKEL 80**

Die Gewinnauszahlung in Verbindung mit den Internet-Quittungen wird durch das allgemeine Reglement der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande geregelt.

### **ARTIKEL 81**

**81.1** Die Internet-Quittungen dienen als Beleg für die Teilnahme am Spiel, sofern ihr Identifikationscode deutlich lesbar ist (Art. 76, 78.1 und 79.2).

**81.2** Massgebend für den Nachweis des Gewinnanspruchs ist allerdings die Registrierung der Selektionen des Spielers im Informatikverwaltungszentrum.

**81.3** Die Abonnementsbestätigungen (Art. 77) stellen keinen Beweis für die Teilnahme am Spiel dar. Einzig die gemäss den Abonnementsbedingungen ausgegebenen Internet-Quittungen haben einen solchen Wert.

### **ARTIKEL 82**

**82.1** Die Sicherheit der Spiele und der Schutz aller Spieler lassen es nicht zu, dass aufgrund von Internet-Quittungen, bei denen eine beliebige Angabe (Art. 76) nicht mit den unter demselben Identifikationscode im Informatikverwaltungssystem des Spiels registrierten Angaben übereinstimmt, Gewinne ausgezahlt werden (Art. 71.3).

**82.2** In solchen Fällen hat der Inhaber der nicht übereinstimmenden Internet-Quittung nur Anspruch auf Rückerstattung seines Einsatzes.

## **ARTIKEL 83**

Nicht ausgezahlt werden Gewinne von Internet-Quittungen, deren Identifikationscode vom Informatikverwaltungssystem des Spiels nicht gelesen werden kann, ganz gleich, aus welchem Grund sie unleserlich sind.

## **ARTIKEL 84**

**84.1** Gemäss Artikel 30 des allgemeinen Reglements der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande werden die Gewinne nur an den Teilnehmer, der Rechtsinhaber des Spielerkontos ist, ausgezahlt.

**84.2** Die Loterie Romande ist der Gewinnzahlungspflicht enthoben, sobald der Gewinn dem Inhaber des Spielerkontos, von dem die Internet-Quittung stammt, ausgezahlt worden ist.

## **ARTIKEL 85**

**85.1** Falls die Loterie Romande vor der Auszahlung von einem Streit um das Eigentum der Internet-Quittung Kenntnis erhalten sollte, kann sie die Zahlung aufschieben und dem Beschwerdeführer eine Frist vorgeben, um sein besseres Recht zu beweisen oder zu bescheinigen, dass seine Beschwerde Gegenstand eines Gerichtsverfahrens ist.

**85.2** Die Loterie Romande entscheidet ohne Berufungsmöglichkeit aufgrund der beigebrachten Belege. Hat der Beschwerdeführer ein Gerichtsverfahren eingeleitet, wartet die Loterie Romande das definitive Urteil des Gerichts ab.

## **ARTIKEL 86**

Auf den Gewinnen sind nie Verzugszinsen zu zahlen, ganz gleich, aus welchem Grund sich ihre Auszahlung verzögert.

## Verantwortlichkeiten

### ARTIKEL 87

**87.1** Die Spieler sind allein verantwortlich für ihre Spielselektionen und ihre richtige Übertragung auf die Internet-Quittung (Art. 78.1).

**87.2** Ebenfalls sind die Spieler verantwortlich für ihre Selektionen und deren richtige Übertragung auf die Abonnementsbestätigung (Art. 78.2).

**87.3** Wenn die Vertreter oder Hilfskräfte der Loterie Romande den Spielern beim Erstellen oder bei der Registrierung ihrer Internet-Spielscheine behilflich sind, tun sie es aus gutem Willen und nehmen damit keine wie auch immer geartete Verantwortung auf sich – ebenso wenig wie die Loterie Romande.

### ARTIKEL 88

**88.1** Wird die Gewinnauszahlung einer Internet-Quittung, die ordnungsgemäss validiert wurde und von der unstrittig feststeht, dass ihr Einsatz bezahlt wurde, infolge eines Fehlers eines Vertreters oder einer Hilfskraft der Loterie Romande abgelehnt (siehe namentlich Art. 83), vergütet diese dem Inhaber den Betrag des Einsatzes, unter Ausschluss jeder weiteren Entschädigung zu ihren Lasten oder zulasten ihres Vertreters oder ihrer Hilfskraft.

**88.2** Der Fall der Nichtübereinstimmung zwischen der Internet-Quittung und den zentral registrierten Daten wird in Artikel 82 behandelt.

## **Streitfälle**

### **ARTIKEL 89**

**89.1** Jede Anfechtung im Zusammenhang mit der Abwicklung des Spiels oder der Gewinnauszahlung ist schriftlich zu formulieren und mit eingeschriebenem Brief an den Hauptsitz der Loterie Romande, Postfach 6744, 1002 Lausanne zu senden ; der Schriftsatz hat den Namen, Vornamen und die genaue Adresse des Absenders, die klare Darlegung des Streitgegenstandes sowie geeignete Belege, namentlich die betreffende Internet-Quittung, zu enthalten.

**89.2** Die Anfechtungen sind vor Ablauf der Verfallfrist der Internet-Quittungen abzuschicken (Art. 57).

### **ARTIKEL 90**

Wird eine beliebige Bedingung von Artikel 89 nicht erfüllt, wird die Beschwerde nicht berücksichtigt.

## **5 SCHLUSSBESTIMMUNGEN UND GELTENDE SPRACHE**

### **ARTIKEL 91**

Gemäss Artikel 2.3 des vorliegenden Reglements behält sich die Loterie Romande das Recht vor, das vorliegende Reglement abzuändern, vorbehaltlich der Zustimmung der Lotterie- und Wettkommission.

### **ARTIKEL 92**

Es ist ausschliesslich internes schweizerisches Recht anwendbar. Im Streitfall sind die Gerichte am Sitz der Loterie Romande zuständig (Gerichtsstand Lausanne).

### **ARTIKEL 93**

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Dezember 2019 in Kraft. Es gilt somit für alle Einsätze, die mit Ziehungen von MAGIC 4 nach diesem Datum zusammenhängen und ersetzt ab diesem Datum jedes frühere Reglement, mit seinen etwaigen Anhängen und/oder Nachträgen, das denselben Gegenstand betrifft.

### **ARTIKEL 94**

Das vorliegende Reglement ist auf Französisch und Deutsch ausgestellt. Bei Abweichungen zwischen der französischen und der deutschen Version gelten die französischen Texte.

Lausanne, Dezember 2019

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE