

Totalizator Sportowy

Spółka z o.o.

**REGULAMIN
GRY LICZBOWEJ
SZYBKIE 600**

Warszawa, 2019 r.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1

1. Na podstawie niniejszego regulaminu Totalizator Sportowy Spółka z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Targowej 25, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000007411, NIP 525-00-10-982, o kapitale zakładowym w wysokości 279.142.000 zł, zwana dalej TS, organizuje na obszarze całego kraju grę liczbową Szybkie 600 typu keno, zwaną dalej „grą Szybkie 600” lub „Szybkie 600”.
2. Szybkie 600 polega na zawarciu przez grającego zakładu zgodnie z postanowieniami § 3, § 4, § 5 ust. 6 i 7, § 6, § 7 oraz § 8 niniejszego regulaminu, przeprowadzeniu przez TS losowania 6 liczb ze zbioru liczb od 1 do 32 oraz wypłacie stwierdzonej wygranej.
3. W grze Szybkie 600 mogą brać udział wyłącznie osoby, które ukończyły 18 lat.
4. W przypadku wątpliwości co do wieku uczestnika gry Szybkie 600, osoba sprzedająca kupony jest upoważniona do żądania okazania dokumentu potwierdzającego tożsamość i wiek uczestnika gry.
5. Zawierającym zakład nie może być osoba, wobec której sąd orzekł zakaz uczestnictwa w grach hazardowych.
6. Niniejszy regulamin określa warunki organizacji i uczestnictwa w grze Szybkie 600.
7. Warunki organizacji i uczestnictwa w grze Szybkie 600 przez sieć Internet określa niniejszy regulamin, Regulamin odpowiedzialnej gry w zakresie gier liczbowych oraz loterii pieniężnych urządzanych przez Totalizator Sportowy Sp. z o.o. przez sieć Internet oraz szczegółowe zasady korzystania z internetowego systemu sprzedaży, o których mowa w § 5 ust. 8.

§ 2

1. Zawieranie zakładów odbywa się w terminach ustalonych przez TS i podanych do publicznej wiadomości.
2. Zmiany terminów zawierania zakładów Szybkie 600 podawane są w terminach ustalonych przez TS i podanych do publicznej wiadomości co najmniej na 3 dni przed ich wprowadzeniem.
3. TS uprawniony jest do podjęcia decyzji o zakończeniu organizacji gry Szybkie 600, co zobowiązany jest podać do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed ustalonym terminem zakończenia organizacji gry.

SZCZEGÓŁOWE WARUNKI I ZASADY GRY
PRZYSTĄPIENIE DO GRY I ZAWARCIE ZAKŁADU

§ 3

1. Przystąpienie do Szybkie 600 następuje w punkcie sprzedaży lub przez sieć Internet.
2. Dokonanie czynności wymienionych w § 4 oraz § 5 równoznaczne jest z wyrażeniem przez grającego zgody na warunki organizacji i uczestnictwa w Szybkie 600 określone niniejszym regulaminem, a w przypadku gry przez sieć Internet także Regulaminem odpowiedzialnej gry w zakresie gier liczbowych oraz loterii pieniężnych urządzanych przez Totalizator Sportowy Sp. z o.o. przez sieć Internet oraz szczegółowymi zasadami korzystania z internetowego systemu sprzedaży, o których mowa w § 5 ust. 8.

§ 4

1. Przystąpienie do Szybkie 600 w punkcie sprzedaży następuje poprzez złożenie przez grającego dyspozycji określonej w § 6 ust. 1, 2 i 6, wpłacenie odpowiedniej stawki za każdy zakład i dokonanie 25% dopłaty do stawki.
2. Po dokonaniu czynności wymienionych w ust. 1 grający otrzymuje kupon, o którym mowa w § 8.
3. W wybranych punktach sprzedaży możliwe jest złożenie dyspozycji określonej w § 6 ust. 1 wyłącznie metodą chybił trafił.

§ 5

1. W Szybkie 600 przez sieć Internet mogą brać udział tylko grający zarejestrowani w internetowym systemie sprzedaży, o którym mowa w ust. 8.
2. W celu prawidłowej rejestracji grający musi wypełnić formularz rejestracyjny dostępny w internetowym systemie sprzedaży, o którym mowa w ust. 8, i podać m.in. następujące dane:
 - 1) imię i nazwisko;
 - 2) numer PESEL;
 - 3) adres zamieszkania;
 - 4) adres poczty elektronicznej;
 - 5) numer rachunku bankowego;
 - 6) serię i numer dokumentu tożsamości;
 - 7) numer telefonu kontaktowego;oraz potwierdzić, że ma ukończone 18 lat.
3. Zakończenie procesu rejestracji wymaga weryfikacji danych grającego w zakresie podanego imienia i nazwiska oraz wieku. W przypadku pozytywnej weryfikacji następuje

zakończenie procesu rejestracji i utworzenie konta gracza.

4. Szczegółowe zasady rejestracji, weryfikacji danych grającego oraz posiadania konta gracza w internetowym systemie sprzedaży, o którym mowa w ust. 8, określone są w Regulaminie odpowiedzialnej gry w zakresie gier liczbowych oraz loterii pieniężnych urządzanych przez Totalizator Sportowy Sp. z o.o. przez sieć Internet, jak również w szczegółowych zasadach korzystania z internetowego systemu sprzedaży, o których mowa w ust. 8.
5. Warunkiem przystąpienia do Szybkie 600 przez sieć Internet jest posiadanie przez grającego środków na koncie gracza wystarczających do wpłacenia stawki i dokonania dopłaty do stawki, o których mowa w ust. 6.
6. Przystąpienie do Szybkie 600 przez sieć Internet następuje poprzez złożenie dyspozycji określonej w § 6 ust. 1, 2 i 6, wpłacenie odpowiedniej stawki za każdy zakład Szybkie 600 i dokonanie 25% dopłaty do stawki.
7. Po dokonaniu czynności wymienionych w ust. 6 grający otrzymuje kupon, o którym mowa w § 8.
8. Możliwość zawierania zakładów przez sieć Internet wraz ze szczegółowymi zasadami korzystania z internetowego systemu sprzedaży TS wprowadza w terminie określonym przez TS i podanym do publicznej wiadomości co najmniej na 2 dni przed jej wprowadzeniem.

§ 6

1. Zakład w grze Szybkie 600 polega na wytypowaniu przez grającego albo zleceniu losowego wyboru metodą chybił trafił 6 (sześciu) liczb ze zbioru 32 (trzydziestu dwóch) liczb od 1 do 32.
2. Grający określa krotność stawki za zakład.
3. Krotności stawki, na jakie można zawierać zakłady, są ustalane przez TS.
4. Zmiana możliwych krotności stawki, o których mowa w ust. 3, jest podawana do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed jej wprowadzeniem.
5. Grający może zawrzeć zakład na jedno lub większą liczbę losowań. Zakład zawarty na więcej niż jedno losowanie to zakład wielolosowaniowy.
6. Grający określa liczbę kolejno po sobie następujących losowań, dla których zawarty zakład pozostaje ważny.
7. Liczba kolejno następujących po sobie losowań, na które można zawierać zakłady wielolosowaniowe, jest ustalana przez TS.
8. Zmiana liczby losowań, o której mowa w ust. 7, jest podawana do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed jej wprowadzeniem.

9. TS może czasowo ograniczyć lub wstrzymać możliwość zawierania zakładów na wiele losowań, o której mowa w ust. 6 i 7, co podaje do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed jej wprowadzeniem.
10. Zakłady Szybkie 600 ważne na dane losowanie grający może zawierać do momentu rozpoczęcia danego losowania Szybkie 600.
11. Grający nie może zawrzeć zakładu Szybkie 600 po ostatnim losowaniu Szybkie 600 w danym dniu.

§ 7

1. Zawarcie zakładu Szybkie 600 następuje z chwilą wniesienia opłaty za każdy zakład określony w § 6 ust. 1 z uwzględnieniem zadeklarowanej przez grającego zgodnie z § 6 ust. 2 krotności stawki za zakład.
2. Zawarcie zakładu wielolosowaniowego Szybkie 600 następuje z chwilą wpłacenia kwoty stanowiącej iloczyn liczby losowań, na które zakład jest zawierany zgodnie z § 6 ust. 6, i opłaty określonej w ust. 1.
3. Zawarcie każdego zakładu, o którym mowa w ust. 1-2, zapisywane jest w centralnym systemie sprzedaży.

§ 8

Dowodem udziału w Szybkie 600 jest wyłącznie kupon.

OPLATA ZA JEDEN ZAKŁAD

§ 9

1. Stawka za jeden zakład w Szybkie 600 ustalana jest przez TS i podawana do publicznej wiadomości.
2. Zmiana ustalonej stawki za jeden zakład w Szybkie 600 podawana jest przez TS do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed jej wprowadzeniem.
3. Do stawki, o której mowa w ust. 1, grający dokonuje dopłaty w wysokości 25% stawki.
4. TS może wprowadzić stawkę promocyjną za określoną liczbę zakładów, liczbę losowań oraz wielokrotności stawki. Informacja o promocyjnym cenniku zakładów oraz czasie trwania promocji ustalana jest przez TS i podawana do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed jej wprowadzeniem.

LOSOWANIE WYNIKÓW GRY

§ 10

1. Losowanie wyników Szybkie 600 przeprowadza się w terminie i czasie ustalonym przez TS i podanym do publicznej wiadomości.

2. Zmiana ustalonego terminu losowania wyników Szybkie 600 podawana jest przez TS do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed jej wprowadzeniem.
3. W przypadku zawarcia przez grającego zakładu na jedno losowanie Szybkie 600, zakład taki bierze udział w najbliższym losowaniu Szybkie 600, z zastrzeżeniem § 11.
4. W przypadku zawarcia przez grającego zakładu wielolosowaniowego losowania wyników dla tego zakładu następują zgodnie z zadysponowaną przez grającego liczbą losowań, począwszy od najbliższego losowania Szybkie 600 oznaczonego pierwszym numerem znajdującym się na kuponie, a skończywszy na losowaniu Szybkie 600 oznaczonym drugim numerem znajdującym się na kuponie, z zastrzeżeniem § 11.

§ 11

1. Jeżeli losowanie wyników Szybkie 600 nie może się odbyć wskutek zaistnienia siły wyższej bądź awarii urządzenia losującego przed lub w trakcie losowania, informację o niniejszym fakcie podaje się do publicznej wiadomości, niezwłocznie po przesunięciu terminu losowania, bądź w najbliższym możliwym terminie.
2. Jeżeli w sytuacji, o której mowa w ust. 1, został przez grającego zawarty zakład na jedno losowanie Szybkie 600, zakład taki pozostaje ważny i bierze udział w najbliższym losowaniu Szybkie 600 oznaczonym numerem na kuponie.
3. Jeżeli w sytuacji, o której mowa w ust. 1, zawarty zakład jest zakładem wielolosowaniowym, bierze on udział w zgodnej z zadysponowaną przez grającego liczbie losowań, począwszy od najbliższego losowania Szybkie 600 oznaczonego pierwszym numerem znajdującym się na kuponie, a skończywszy na losowaniu Szybkie 600 oznaczonym drugim numerem znajdującym się na kuponie.

§ 12

Losowanie wyników Szybkie 600 przeprowadzane jest za pomocą urządzenia losującego, posiadającego poświadczenie rejestracji wydane przez wyznaczonego naczelnika urzędu celno-skarbowego.

§ 13

Kontrolę nad prawidłowym przebiegiem gry Szybkie 600 sprawuje Komisja Kontroli Gier i Zakładów, której członkowie posiadają świadectwo zawodowe wydane przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych lub zaświadczenie o odbyciu szkolenia z zakresu przepisów o grach hazardowych i regulaminów urządzanych gier.

§ 14

Niezwłocznie po przeprowadzeniu losowania wyników Szybkie 600 ustala się liczbę i wysokość wygranych w każdym stopniu.

§ 15

Wyniki losowania i wysokość wygranych w Szybkie 600 TS podaje do publicznej wiadomości niezwłocznie po każdym losowaniu Szybkie 600.

USTALANIE WYGRANYCH

§ 16

1. W grze Szybkie 600 ustanawia się wygrane pieniężne.
2. W grze Szybkie 600, w ramach jednego zakładu, ustala się pięć stopni wygranych pieniężnych:
 - 1) I stopień za 6 trafnie wytypowanych liczb,
 - 2) II stopień za 5 trafnie wytypowanych liczb,
 - 3) III stopień za 4 trafnie wytypowane liczby,
 - 4) IV stopień za 3 trafnie wytypowane liczby,
 - 5) V stopień za 2 trafnie wytypowane liczby.
3. Wygrane w poszczególnych stopniach gry Szybkie 600 mają stałą wartość ustalaną przez TS i podawaną do publicznej wiadomości, z zastrzeżeniem § 17.
4. Zmiany wysokości wygranych w poszczególnych stopniach gry Szybkie 600, o których mowa w ust. 2, podawane są przez TS do publicznej wiadomości co najmniej na 3 dni przed ich wprowadzeniem.
5. W przypadku opłacenia przez grającego wielokrotności stawki za zakład, wygraną o której mowa w ust. 3, mnoży się odpowiednio przez liczbę krotności.
6. Wypłata wygranej I stopnia o łącznej wysokości ustalonej przez TS zgodnie z ust. 2 i 3 składa się z pierwszej wypłaty w wysokości ustalonej przez TS oraz 51 wypłat w wysokości ustalonej przez TS, płatnych w kolejnych tygodniach kalendarzowych licząc od następnego tygodnia po odebraniu pierwszej wypłaty, nie później niż ostatniego dnia roboczego w danym tygodniu. Wygrana I stopnia podlega dziedziczeniu, zgodnie z obowiązującymi przepisami.
7. Jeśli w danym losowaniu gry Szybkie 600 stwierdzona łączna kwota na wszystkie wygrane I stopnia przekroczy kwotę 1 040 000 złotych, to wartość jednostkowej wygranej dla tego

stopnia oblicza się następująco: 1 040 000 złotych : ilość wygranych I stopnia = wartość jednostkowej wygranej I stopnia. Uzyskany wynik zaokrągla się do 0,10 zł w górę.

8. W przypadku wystąpienia przesłanek opisanych w ust. 7 wysokość wygranych w Szybkie 600 podana zostanie przez TS do publicznej wiadomości po danym losowaniu.

§ 17

1. TS może podjąć decyzję, że na dodatkowe wygrane (poza wygranymi, o których mowa w § 16 ust. 2) przeznaczona jest określona przez TS i podana do publicznej wiadomości procent łącznej kwoty stawek wpłaconych za udział w grze Szybkie 600 w każdym losowaniu tej gry.
2. W przypadku przeznaczenia na dodatkowe wygrane określonego procenta łącznej kwoty stawek wpłaconych za udział w grze kwota ta może stanowić w losowaniu Szybkie 600 pulę na dodatkowe wygrane powiększające wygrane jednego ze stopni, o których mowa w § 16 ust. 2, o czym decyduje wynik losowania z określonym prawdopodobieństwem przeprowadzany przed każdym losowaniem wyników gry Szybkie 600. Prawdopodobieństwo wyniku losowania decydujące o doliczeniu do wygranych kwoty przeznaczonej na dodatkowe wygrane TS podaje do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed losowaniem.
3. TS może określić wysokość gwarantowanej puli przeznaczonej na dodatkowe wygrane.
4. W przypadku gdy wyliczony procent łącznej kwoty stawek, ustalony zgodnie z ust. 1, jest niższy od określonej gwarantowanej puli przeznaczonej na dodatkowe wygrane, o której mowa w ust. 3, różnicę wypłaca się ze środków własnych Spółki. W przypadku gdy wyliczony procent łącznej kwoty stawek, ustalony zgodnie z ust. 1, jest wyższy, od gwarantowanej puli, kwotę przeznaczoną do wypłaty zaokrągla się do pełnej setki w dół, a kwota, jaka została po zaokrągleniu, zasila kwotę ustalaną zgodnie z ust. 1 w następnym losowaniu.
5. TS podaje do publicznej wiadomości informację o wysokości gwarantowanej puli, o której mowa w ust. 3 na co najmniej 12 godzin przed losowaniem wyników Szybkie 600.
6. O określeniu stopnia wygranych, do którego w danym losowaniu Szybkie 600 zostanie doliczona kwota przeznaczona na dodatkowe wygrane, decyduje wynik losowania z określonym prawdopodobieństwem przeprowadzanego przed każdym losowaniem wyników gry. Prawdopodobieństwo wyniku losowania decydującego o stopniu, do którego zostanie doliczona kwota przeznaczona na dodatkowe wygrane TS podaje do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed losowaniem.

7. Kwotę uzyskaną w sposób określony w ust. 1 z uwzględnieniem ust. 3 i 4 dzieli się przez liczbę zawartych zakładów z trafnymi typowaniami dla stopnia, do którego kwota ta jest przypisana zgodnie z ust. 6, z uwzględnieniem krotności stawki dla tych zakładów, a iloraz tej kwoty określa wysokość dodatkowej wygranej za jeden zakład. Uzyskaną w ten sposób kwotę pojedynczej dodatkowej wygranej zaokrągla się do 0,10 zł w górę.
8. W przypadku, gdy w wyniku losowania, o którym mowa w ust. 2 kwota, o której mowa w ust. 1 nie zostanie doliczona do wygranych lub w przypadku niestwierdzenia wygranych w stopniu, do którego zgodnie z ust. 6 została przypisana dodatkowa wygrana, kwota przeznaczona na dodatkowe wygrane powiększa kwotę przeznaczoną na dodatkowe wygrane w kolejnym najbliższym losowaniu wyników Szybkie 600.
9. W przypadku podjęcia decyzji przez TS o zaprzestaniu przeznaczania na dodatkowe wygrane określonego przez TS procenta łącznej kwoty stawek wpłaconych za udział w grze Szybkie 600 i niestwierdzeniu w ostatnim losowaniu przeprowadzonym przed tym zaprzestaniem wygranych w stopniu, do którego dodatkowa wygrana powinna być doliczona, w kolejnym losowaniu wyników gry Szybkie 600 przestają mieć zastosowanie zapisy ust 2, a kwotę przeznaczoną na dodatkowe wygrane dzieli się przez liczbę zakładów z trafnymi typowaniami w najwyższym kwotowo stopniu wygranych (zgodnie z § 16 ust. 2), w którym stwierdzono wygrane w tym losowaniu, z uwzględnieniem krotności stawki dla tych zakładów, a iloraz ten określa wysokość dodatkowej wygranej za jeden zakład w tym stopniu. Uzyskaną w ten sposób kwotę pojedynczej dodatkowej wygranej zaokrągla się do 0,10 zł w górę.
10. W przypadku podjęcia decyzji przez TS o zaprzestaniu organizacji gry Szybkie 600, przestają mieć zastosowanie zapisy ust. 2, a kwotę przeznaczoną na dodatkowe wygrane dzieli się przez liczbę zakładów z trafnymi typowaniami w najwyższym kwotowo stopniu wygranych (zgodnie z § 16 ust. 2), w którym stwierdzono wygrane w ostatnim losowaniu wyników gry Szybkie 600, z uwzględnieniem krotności stawki dla tych zakładów, a iloraz ten określa wysokość dodatkowej wygranej za jeden zakład w tym stopniu. Uzyskaną w ten sposób kwotę pojedynczej dodatkowej wygranej zaokrągla się do 0,10 zł w górę.
11. Decyzja o rozpoczęciu przeznaczania bądź zaprzestaniu przeznaczania na dodatkowe wygrane określonego przez TS procenta łącznej kwoty stawek wpłaconych za udział w grze Szybkie 600, podawana jest przez TS do publicznej wiadomości na co najmniej 3 dni przed jej wprowadzeniem.

WYPŁATA WYGRANYCH

§ 18

1. Kapitał przeznaczony do natychmiastowej wypłaty wygranych wynosi 50 (pięćdziesiąt) złotych z kuponu.
2. Wypłata wygranych do 50 (pięćdziesięciu) złotych z kuponu odbywa się w wybranych punktach sprzedaży, w tym we wszystkich kolekturach, i Oddziałach TS albo elektronicznie w przypadku gry przez sieć Internet.
3. Wypłata wygranych w wysokości wyższej niż 50 (pięćdziesiąt) złotych odbywa się w miejscach i w sposób ustalony przez TS, z zastrzeżeniem ust. 4 i 5. Informacje te podawane są do publicznej wiadomości.
4. W przypadku wygranych uzyskanych z zakładów zawartych przez sieć Internet w wysokości poniżej kwoty określonej przez TS i podanej do publicznej wiadomości wypłata wygranej jest dokonywana poprzez przypisanie wartości wygranej do konta gracza.
5. W przypadku wygranych uzyskanych z zakładów zawartych przez sieć Internet w wysokości nie niższej niż kwota określona przez TS i podana do publicznej wiadomości, wypłata wygranej dokonywana jest przelewem na rachunek bankowy grającego przypisany do konta gracza w momencie złożenia przez grającego w Oddziale TS dyspozycji wypłaty wygranej.
6. Grający jest informowany o uzyskaniu każdej wygranej z zakładów zawartych przez sieć Internet.
7. Wypłata wygranych odbywa się w dniu losowania lub w okresie do 30 (trzydziestu) dni liczonym od dnia następującego po dniu losowania.
8. TS może w umowie agencyjnej powierzyć innemu podmiotowi wypłatę wygranych w kwocie niższej niż 2.280 (dwa tysiące dwieście osiemdziesiąt) złotych, z wyłączeniem wypłaty wygranych uzyskanych z zakładów zawartych przez sieć Internet.

§ 19

1. W grze Szybkie 600 wygrane wypłaca się wyłącznie za zwrotem kuponu, z zastrzeżeniem § 18 ust. 4 i 5.
2. Nie dokonuje się wypłat wygranych na podstawie kuponu, którego autentyczności nie można stwierdzić, lub też kuponu nieposiadającego pełnych informacji słownych i liczbowych określonych w § 23. W razie utraty lub zniszczenia kuponu grającemu nie przysługują żadne roszczenia wobec TS.
3. TS nie ma obowiązku badania uprawnień okaziciela kuponu, może jednak wstrzymać wypłatę wygranej na okres nieprzekraczający 30 dni, jeżeli zachodzą wątpliwości,

co do uprawnień okaziciela do rozporządzania kuponem lub też kompletności i czytelności zapisów na kuponie. W przypadku nieuzasadnionego wstrzymania wypłaty wygranej TS obowiązany jest zapłacić odsetki ustawowe za opóźnienie za okres wstrzymania wypłaty.

§ 20

Grający - w przypadku zawierania zakładów przez sieć Internet - odpowiada za prawdziwość i poprawność wszystkich swoich danych przekazanych w czasie rejestracji i zobowiązany jest do dokonania ich aktualizacji w przypadku gdy ulegną one zmianie.

§ 21

1. TS jest obowiązany, na żądanie uczestnika gry Szybkie 600, wystawić imienne zaświadczenie o uzyskanej przez niego wygranej.
2. Zaświadczenie może być wystawione najpóźniej w dniu następującym po dniu, w którym uzyskano wygraną lub po dniu, w którym nastąpiła wypłata wygranej.
3. Informacja o sposobie i miejscu odbioru zaświadczenia podawana jest przez TS do publicznej wiadomości.
4. TS prowadzi ewidencję zaświadczeń oraz przechowuje odpisy wydanych zaświadczeń przez okres 5 lat, licząc od końca roku kalendarzowego, w którym uzyskano wygraną lub nastąpiła wypłata wygranej.

§ 22

1. TS prowadzi ewidencję wypłaconych wygranych, których wartość wynosi co najmniej 2.280 (dwa tysiące dwieście osiemdziesiąt) złotych.
2. Warunkiem odbioru wygranej wynoszącej co najmniej 2.280 (dwa tysiące dwieście osiemdziesiąt) złotych jest uprzednie podanie przez uczestnika gry danych, o których mowa w ust. 3, w celu ewidencji wygranej.
3. W ewidencji, o której mowa w ust. 1 umieszcza się:
 - a) dane osoby wygrywającej (imię i nazwisko, rodzaj i numer dokumentu potwierdzającego tożsamość, numer PESEL, a w przypadku braku numeru PESEL – adres zamieszkania, datę urodzenia i obywatelstwo);
 - b) wartość wypłaconej wygranej;
 - c) datę wypłaty.
4. Wysokość wygranej albo przegranej w grze Szybkie 600 stanowi tajemnicę jej uczestnika, do przestrzegania której jest zobowiązany TS. Informacje o wysokości wygranej albo przegranej TS ujawni wyłącznie w przypadkach przewidzianych przepisami prawa.

INNE PRAWA I OBOWIĄZKI

§ 23

1. W przypadku gry w punkcie sprzedaży grający obowiązany jest sprawdzić przy odbiorze kuponu, czy kupon jest zgodny z wydaną przez niego dyspozycją, to jest czy:
 - 1) wydrukowane są na nim wytypowane liczby oraz czy zawiera on prawidłową liczbę zakładów,
 - 2) zawiera wskazanie krotności opłaconej stawki,
 - 3) zawiera właściwą ilość losowo typowanych liczb - przy zawieraniu zakładów metodą chybił trafił oraz czy zawiera on prawidłową liczbę zakładów,
 - 4) liczba losowań, na którą zawarty zakład pozostaje ważny, jest zgodna z dyspozycją grającego,
 - 5) posiada czytelne wszystkie zapisy słowne i liczbowe oraz wydrukowany numer identyfikacyjny i kod paskowy.
2. W przypadku gry przez sieć Internet, grający obowiązany jest sprawdzić czy wydawana przez niego dyspozycja:
 - 1) zawiera wytypowane liczby oraz czy zawiera prawidłową liczbę zakładów,
 - 2) zawiera wskazanie krotności opłaconej stawki,
 - 3) zawiera właściwą ilość losowo typowanych liczb - przy zawieraniu zakładów metodą chybił trafił oraz czy zawiera prawidłową liczbę zakładów,
 - 4) zawiera zgodną z dyspozycją grającego liczbę losowań, na którą zawarty zakład pozostaje ważny.

§ 24

TS odpowiada za szkody związane z udziałem w grze Szybkie 600 spowodowane przez podmioty wykonujące w punktach sprzedaży oraz przez sieć Internet w imieniu i na rzecz TS czynności związane z grą Szybkie 600, na zasadach ogólnych, określonych w ustawie z dnia 23 kwietnia 1964 roku Kodeks cywilny.

REKLAMACJE I ROSZCZENIA

§ 25

1. Reklamacje z tytułu udziału w grze Szybkie 600 grający zobowiązany jest zgłosić na piśmie w Oddziale TS lub za pomocą środków komunikacji elektronicznej w ciągu 6 miesięcy

od dnia losowania wyników Szybkie 600, z podaniem imienia i nazwiska oraz adresu zamieszkania grającego, daty i miejsca zdarzenia, którego dotyczy reklamacja, rodzaju gry oraz treści żądania. W przypadku zgłoszenia reklamacji za pomocą środków komunikacji elektronicznej grający podaje również adres elektroniczny do komunikacji. W przypadku zgłoszenia reklamacji drogą pocztową (przy czym za drogę pocztową uznaje się nadanie listu w polskiej placówce operatora wyznaczonego w rozumieniu ustawy z dnia 23 listopada 2012 roku Prawo pocztowe), o zachowaniu terminu jej złożenia decyduje data stempla pocztowego. W przypadku zgłoszenia reklamacji za pomocą środków komunikacji elektronicznej o zachowaniu terminu jej złożenia decyduje data nadania reklamacji za pomocą środków komunikacji elektronicznej.

2. Reklamacje złożone po upływie terminu wskazanego w ust. 1 nie będą rozpatrywane.
3. TS zobowiązany jest rozpatrzyć reklamację oraz poinformować grającego listem poleconym lub za pomocą środków komunikacji elektronicznej o uznaniu reklamacji albo przyczynach jej odrzucenia nie później niż w terminie 30 dni od daty otrzymania reklamacji. W przypadku listu poleconego dla zachowania ww. terminu wystarczające jest nadanie listu w polskiej placówce pocztowej operatora wyznaczonego w rozumieniu ustawy z dnia 23 listopada 2012 roku Prawo pocztowe. W przypadku środków komunikacji elektronicznej dla zachowania ww. terminu wystarczające jest skuteczne nadanie odpowiedzi na reklamację za pomocą środków komunikacji elektronicznej.
4. TS podaje do publicznej wiadomości środki komunikacji elektronicznej służące do zgłaszania reklamacji.

§ 26

1. Niezależnie od uprawnień grającego do wniesienia reklamacji przysługuje mu prawo do zgłoszenia roszczenia.
2. Roszczenie składa się do właściwego sądu powszechnego na piśmie, z podaniem imienia i nazwiska oraz adresu zamieszkania grającego, daty i miejsca zdarzenia, którego dotyczy roszczenie, rodzaju gry oraz treści żądania.
3. Roszczenia związane z udziałem w Szybkie 600 przedawniają się z upływem 6 miesięcy od dnia wymagalności.
4. Bieg przedawnienia roszczeń ulega zawieszeniu na okres od dnia wniesienia reklamacji przez grającego do dnia udzielenia odpowiedzi na reklamację.
5. Uprzednie wniesienie reklamacji nie jest warunkiem zgłoszenia roszczenia.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 27

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie przepisy powszechnie obowiązujące, w szczególności ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 roku Kodeks cywilny oraz ustawa z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych.
2. Ewentualne spory pomiędzy grającymi a TS będą rozpatrywane przez właściwe sądy powszechne.

§ 28

Użyte w niniejszym regulaminie określenia oznaczają:

- 1) kupon – dowód udziału w grze Szybkie 600 wydrukowany z terminala lub innego urządzenia potwierdzającego zawarcie zakładu w centralnym systemie sprzedaży albo – w przypadku gry przez sieć Internet – zapis jednoznacznie identyfikowanej, elektronicznej transakcji zawarcia zakładu przez sieć Internet w centralnym systemie sprzedaży przypisanej do konta gracza,
- 2) konto gracza – konto przypisane do grającego w internetowym systemie sprzedaży, za pośrednictwem którego grający zawiera zakłady Szybkie 600 przez sieć Internet,
- 3) stawka – cena jednego zakładu w Szybkie 600,
- 4) dopłata – kwota stanowiąca 25% stawki jednego zakładu, którą grający zobowiązany jest wpłacić dokonując zapłaty ceny każdego zakładu w Szybkie 600,
- 5) opłata – kwota, którą grający zobowiązany jest zapłacić za jeden zakład, stanowiąca sumę stawki i dopłaty,
- 6) metoda chybił trafił – metoda typowania liczb polegająca na losowym ich wyborze przez terminal lub za pośrednictwem centralnego systemu sprzedaży,
- 7) kolektura – miejsce, w którym dokonywana jest sprzedaż zakładów w Szybkie 600 za pomocą terminala, jak również obsługa Szybkie 600,
- 8) punkt sprzedaży – miejsce, w którym dokonywana jest sprzedaż zakładów w Szybkie 600 lub obsługa Szybkie 600, w tym także kolektura,
- 9) terminal – maszyna rejestrująca i potwierdzająca zawarcie zakładu w kolekturze, podłączona do centralnego systemu sprzedaży,
- 10) centralny system sprzedaży – system umożliwiający obsługę gier liczbowych.

§ 29

1. Niniejszy regulamin wchodzi w życie w terminie wyznaczonym przez TS, nie później niż w okresie 12 miesięcy od zatwierdzenia niniejszego regulaminu przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych.

2. Termin wejścia w życie niniejszego regulaminu zostanie podany przez TS do publicznej wiadomości z co najmniej 3-dniowym wyprzedzeniem.

Totalizator Sportowy Sp. z o.o.:

.....

Warszawa, dnia.....

Na podstawie art. 9 ust. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych zatwierdzam niniejszy regulamin/zmianę regulaminu.

Warszawa, dnia