



Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d.h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahl) gesichert ist. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

b) Rücktritt vom Spielvertrag etc.

Auszug aus den Teilnahmebedingungen:

Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

Ein wichtiger Grund liegt u. A. vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde oder,
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d.h. insbesondere
- der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
- der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
- dem Unternehmen die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
- ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat sowie für

c) die Haftungsbestimmungen

Auszug aus den Teilnahmebedingungen:

Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (aus grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spielertypische Risiken ausgeschlossen.

Spielertypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die abstrakte Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

Die vorgenannten Sätze finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spielertypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spielertypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

Die Haftungsbeschränkungen der vorgenannten Sätze gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen

Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen von Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z.B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.

Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach den drei vorgenannten Sätzen ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksstellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

Die Haftung des Unternehmens ist auf den Einsatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

VI. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN

1. Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (siehe Artikel 3 Nr. 3) gerichtlich geltend gemacht werden.

2. Ebenfalls erlöschen

- alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können und auf der Verwirklichung spielertypischer Risiken beruhen sowie

- alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Bezirksstellen und Annahmestellen, soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.

3. Die Nr. 2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.

Artikel 18 - Gerichtsstand

Erfüllungsort und Gerichtsstand bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

VII. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Mittwoch, dem 6. Januar 2010.

Koblenz, im Dezember 2009.

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH

Teilnahmebedingungen SUPER 6

3



Januar 2010

PRÄAMBEL

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Lotterie „SUPER 6“ mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet und durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. ALLGEMEINES

Artikel 1 - Organisation

1. Die Lotto Rheinland-Pfalz GmbH, Ferdinand-Sauerbruch-Str. 2 in 56073 Koblenz (im folgenden Unternehmen genannt) ist auf der Grundlage des Landesglücksspielgesetzes vom 03. Dezember 2007 in der Fassung vom 22. Dezember 2008 zur Ausübung der Veranstaltung der Lotterie „SUPER 6“ berechtigt.
2. Das Unternehmen ist berechtigt, die „SUPER 6“ gemeinsam mit anderen Unternehmen durchzuführen.

Artikel 2 - Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen sind allein die Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich Sonderbedingungen maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
2. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Sonderbedingungen mit Abgabe des Spielscheines bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
3. Dies gilt auch dann, wenn das Unternehmen eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit anderen Unternehmen

**Spielteilnahme ab 18 Jahren.
Glücksspiel kann süchtig machen**

Nähere Informationen unter www.lotto.de.
Hotline der BZgA: 0800 - 1 372 700 (kostenlos u. anonym).



- durchführt.
- Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
 - Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie eventuell ergänzender Bedingungen.
 - Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

Artikel 3 - Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Lotterie „SUPER 6“

- Im Rahmen der SUPER 6 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag durchgeführt.
- Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehrerer Mittwochs- und/oder Samstagsziehungen (Spielzeitraum).
- Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstagsziehung der SUPER 6 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien nach Artikel 3 Nr. 5 und 6.
- An der Mittwochsziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien und -wetten teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selbigen Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
- An der Samstagsziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien und -wetten teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selbigen Samstag oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.
- In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- Soweit es bei den (nach Artikel 3 Nr. 5 und Nr. 6) vom Unternehmen durchgeführten Lotterien und Wetten zulässig ist, kann der Spielteilnehmer abweichend von Artikel 3 Nr. 3 eine erstmalige Teilnahme des Spieldauftrages bis zu einem Zeitraum von maximal 9 Wochen in der Zukunft (in Abhängigkeit von der Laufzeit des Spieldauftrages) bestimmen.
- Gegenstand (Spielformel) von SUPER 6 ist die Voraussage einer 6stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt III.

Artikel 4 - Spielgeheimnis

- Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.
- Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben davon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielvertrag kann zusätzlich zu einer Hauptlotterie bzw. -wette an der SUPER 6 teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielquittung. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt II und Abschnitt V zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

Artikel 5 - Voraussetzung für die Spielteilnahme

- Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an vom Unternehmen veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterien und -wetten unter Verwendung der für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheine bzw. mittels Quicktipp.

- Der Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe der Daten.
- Die Teilnahme an der Ziehung wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
- Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
- Der Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

Artikel 6

- Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen; entscheidend für die Gewinnermittlung SUPER 6 sind die sechs Endziffern der Losnummer.
- Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an der SUPER 6 durch ein Kreuz im „Ja“-Feld oder im „Nein“-Feld in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen. Der Schnittpunkt der Kreuzmarkierung muss innerhalb des betreffenden Feldes liegen.
- Bei mangelhafter Eintragung erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtung des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen. Auch in den Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

Artikel 7 - Spielteilnahme mittels Quicktipp

- Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- Bei der Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben; entscheidend für die Gewinnermittlung SUPER 6 sind die 6 Endziffern der Losnummer.

Artikel 8 - Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 1,25.
- Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.
- Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz vor Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

Artikel 9 - Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

Artikel 10 - Kundenkarte

Bei Spielteilnahme mit einer Lotto-Card oder einer Oddset-Club-Card ist diese vor dem Einlesen des Spielscheines bzw. vor Spielteilnahme mittels Quicktipp der Annahmestelle vorzulegen.

III. GEWINNERMITTLUNG

Artikel 11 - Ziehung der Gewinnzahl

- Für SUPER 6 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag statt, bei jeder Ziehung wird jeweils eine 6-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

Artikel 12 - Auswertung

- Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgesicherten Daten.
- Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahl.

Artikel 13 - Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeit

- Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch gerundet in vollen Zahlen angegeben. Die Gewinnsumme wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet.

Gewinnklasse 1
Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 100.000,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 1.000.000.

Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 auf 100 X € 100.000,- begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2
Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6.666,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 111.111.

Gewinnklasse 3
Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 666,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:11.111.

Gewinnklasse 4
Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 66,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:1.111.

Gewinnklasse 5
Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:111.

Gewinnklasse 6
Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,50 bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:11.

- Der Gewinn in einer Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

- Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet.
- Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Artikel 13 Nr. 5 oder verfallenden Gewinnen gemäß VI).

IV. GEWINNAUSZAHLUNG

Artikel 14 - Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

Artikel 15 - Gewinnauszahlung

- Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.
- Ist die Spielquittungsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- War die Unvollständigkeit der Spielquittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
- Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.
- Im Übrigen besteht keine Verpflichtung die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

Artikel 16 - Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte

- Spielteilnehmer, die ihren Gewinn nicht gemäß Artikel 15 geltend gemacht haben, erhalten ihren Gewinn nach Ablauf der sich aus den Bestimmungen für die Lotto-Card oder ODDSET-Club-Card ergebenden Frist unter Abzug der festgelegten Bearbeitungsgebühr überwiesen; Artikel 15 Nr. 2 findet keine Anwendung.
- Bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card oder ODDSET-Club-Card erfolgt die Auszahlung auf das vom Karteninhaber in seinem Antrag angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
- Diese Regelungen gelten nicht für die Spielteilnahme mit der Spiel-Card. Die Spiel-Card dient nicht zur Gewinnauszahlung-/registrierung.

V. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Artikel 17 - Ergänzende Bestimmungen

- Im Übrigen gelten die Teilnahmebedingungen des Unternehmens für die mit dem jeweiligen Spielschein bzw. mittels des jeweiligen Quicktipps gewählte Spiel- oder Wettart (z.Zt. die Teilnahmebedingungen für „Lotto 6aus49“, „TOTO 6aus45 Auswahlwette“, „TOTO 13er Ergebnissette“ und „GlücksSpirale“).
- Dies gilt unter anderem für

a) den Abschluss des Spielvertrages; Auszug aus den Teilnahmebedingungen; Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebenen