



5. Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei der Auswahlwette ohne Bedeutung.
6. Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.
7. Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.
8. Bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette werden sechs Fußballspiele als Gewinnspiele und ein weiteres Fußballspiel als Zusatzspiel gewertet.
9. Die zu wertenden Fußballspiele werden aus den unentschiedenen Fußballspielen und, wenn diese nicht ausreichen, aus den Fußballspielen mit dem geringsten Torunterschied ermittelt, wobei
 - Fußballspiele mit höherer Gesamt-Torzahl (z.B. 5:5 vor 4:4 vor 3:3 usw., bzw. 5:4 oder 4:5 vor 4:3 oder 3:4 vor 3:2 oder 2:3 usw.) und
 - bei gleichen Torzahlen die Fußballspiele mit der niedrigeren Nummer (Nummer der Reihenfolge auf dem Spielplan) den Vorrang haben.
10. Für Spiele,
 - die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben,
 - vor Ablauf der Spielzeit im Sinne des Artikel 14 Nr. 2 abgebrochen worden sind, sowie
 - die an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden haben, gilt – gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele - eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung („1“, „0“ oder „2“).
11. Es gelten für die Spiele
 - mit der Ersatzwertung „1“ wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis „1:0“,
 - mit der Ersatzwertung „0“ wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis „0:0“,
 - mit der Ersatzwertung „2“ wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis „0:1“.
12. Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von dem Unternehmen bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten zugrunde gelegt wird.
13. Art, Ort und Zeitpunkt der Auslosung bestimmt das Unternehmen.
14. Die Auslosung ist öffentlich und findet unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

Artikel 15 - Auswertung

1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.
2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnspiele bzw. des Zusatzspiels und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).

Artikel 16 – Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen in der TOTO 6aus45 Auswahlwette

in der Klasse 1 die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnspiele in der Klasse 2 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnspiele und das Zusatzspiel in der Klasse 3 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnspiele in der Klasse 4 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnspiele in der Klasse 5 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnspiele und das Zusatzspiel in der Klasse 6 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnspiele

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

Artikel 17 - Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeit

1. Von dem Gesamtbetrag der jeweiligen Spieleinsätze werden grundsätzlich 50% als Gewinnsumme an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
2. Diese Gewinnsumme verteilt sich auf die Gewinnklassen in der Auswahlwette wie folgt:

Klasse 1	(6 Gewinnspiele)	40%
Klasse 2	(5 Gewinnspiele und Zusatzspiel)	5%
Klasse 3	(5 Gewinnspiele)	7,5%
Klasse 4	(4 Gewinnspiele)	15%

Klasse 5 (3 Gewinnspiele und Zusatzspiel) 7,5%

Klasse 6 (3 Gewinnspiele) 25%

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf volle Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1 : 8.145.060
Klasse 2	1 : 1.357.510
Klasse 3	1 : 35.724
Klasse 4	1 : 733
Klasse 5	1 : 579
Klasse 6	1 : 48

3. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
 4. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnsumme der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen (Jackpot).
 5. Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 2 entgegen Art.16 Nr. 4 der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 in derselben Wettrunde zugeschlagen.
 6. Die Gewinnsumme wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
 7. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
 8. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
 9. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.
 10. Gewinne der Gewinnklasse 1 von mehr als € 100.000,- können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Artikel 18 Nr. 1 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.
 11. Wird eine Wettrunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Wettrunden durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z.B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Artikel 17 Nr. 9 oder verfallenden Gewinnen nach VI.)

V. GEWINNAUSZAHLUNG

Artikel 18 - Fälligkeit des Gewinnanspruchs

1. Gewinne in der 1. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit dem Tag der Wettrunde (Samstag) am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
2. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

Artikel 19 Gewinnauszahlung

1. Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.
2. 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.
3. War die Unvollständigkeit der Identifikationsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolge, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
4. Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberichtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.
5. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

Artikel 20 – Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card oder Oddset-Club-Card

1. Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn in der 1. oder 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß der Frist des Artikel 18 Nr. 1 überwiesen.
2. Spielteilnehmer, die einen anderen als in Artikel 18 Nr. 1 genannten Einzelgewinn erzielt haben und ihren Gewinn nicht gemäß Artikel 19 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 18 Nr. 2 findet keine Anwendung.
3. Bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card oder ODDSET-Club-Card erfolgt die Auszahlung auf das vom Karteninhaber in seinem Antrag angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
4. Diese Regelungen gelten nicht für die Spielteilnahme mit der Spiel-Card. Die Spiel-Card dient nicht zur Gewinnauszahlung/-registrierung.

VI. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN

1. Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach dem Tag der letzten Wettrunde (Samstag) des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.
2. Ebenfalls erlöschen
 - alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können sowie alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie
 - Alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Bezirks- und Annahmestellen, soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach dem letzten Tag der letzten Wettrunde (Samstag) des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.
3. Die Nr. 2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.

Artikel 21 - Gerichtsstand

Erfüllungsort und Gerichtsstand bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

VII. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Wettrunde am Samstag 09. Januar 2010.

Koblenz, im Dezember 2009

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH

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

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

Teilnahmebedingungen TOTO - AUSWAHLWETTE

9



Rheinland-Pfalz

Januar 2010

PRÄAMBEL

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht 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 TOTO 6aus45 Auswahlwette 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 der 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 „TOTO 6aus45 Auswahlwette“ berechtigt.
2. Das Unternehmen kann die Wettrunde (Ausspielung) gemeinsam mit anderen Unternehmen gleicher Art durchführen.

Artikel 2 - Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Wettrunden der TOTO 6aus45 Auswahlwette sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen 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 Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
3. Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
4. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
5. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

Artikel 3 - Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Wettrunden

1. Im Rahmen der TOTO 6aus45 Auswahlwette wird wöchentlich eine Wettrunde am Samstag – Tag der Wettrunde – durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss des ersten Spieltages der Wettrunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Wettrunde teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Wettrunden wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Wettrunde zur



Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Wettrunden teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

4. Gegenstand der TOTO 6aus45 Auswahlwette (Spielformel: 6 aus 45) ist die Voraussage des unentschiedenen Ausgangs von 6 Fußballspielen, die aus einer festgesetzten Reihe von 45 Spielen (Spielplan) auszuwählen sind; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

5. Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird von dem Unternehmen festgelegt und bekannt gegeben.

6. Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekanntgewordener Spielausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

Artikel 4 - Spielgeheimnis

1. Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.

2. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann an der TOTO 6aus45 Auswahlwette teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält für die Abgabe seines Angebotes eine Spielquittung.

Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

Artikel 5 - Voraussetzung für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an der TOTO 6aus45 Auswahlwette ist nur mit dem vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheine und mittels Quicktipp möglich.

2. Der Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten.

3. Die Teilnahme an den Wettrunden wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.

4. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.

5. Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig.

6. Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Fußballspiels Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Wettrunde ausgeschlossen.

7. Der Spielteilnehmer oder der von dieser Person beauftragte Dritte erklärt mit Abgabe des Spelauftrags, vom Ausgang des jeweiligen Fußballspieles keine Kenntnis zu haben.

8. Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

Artikel 6 - Teilnahme mittels Spielschein

1. 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.

2. Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

3. Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgesehene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen.

4. Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels technischer Einrichtung des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.

5. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

6. Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer vom Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von dem Unternehmen in ergänzenden Bedingungen für Systemspiele festgelegt sind.

Artikel 7 - Teilnahme mittels Quicktipp

1. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

2. Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.

3. Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens so viele Spiele gespielt wer-

den, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

4. Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

Artikel 8 - Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Wettrunde € 0,65.

2. Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.

3. Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quicktips kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden; außerdem kann das Unternehmen personenbezogene Spiellimits festlegen.

4. Für jeden eingelesenen Spielschein oder ohne Spielschein abgegebene Quicktips kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben.

5. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Spielschein angegeben und/oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.

6. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

Artikel 9 - Annahmeschluss

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

Artikel 10 - Kundenkarte, Spielersperre und Datenschutz

1. Die Spielteilnahme ist nur zulässig unter Verwendung einer gültigen Lotto-Card, einer Oddset-Club-Card oder einer Spiel-Card.

2. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) - Anträge sind in den Annahmestellen oder über die Zentrale des Unternehmens erhältlich – oder Fremdsperren zu verfügen.

3. Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es

- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
- auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
- auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss, dass die betreffende Person
- spielsuchtgefährdet oder
- überschuldet ist,
- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

Artikel 11 - Spielquittung

1. Nach Einlesen des Spielscheines bzw. Abgabe des Quicktips und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben. Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.

2. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Spielquittung in der Annahmestelle.

3. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
 - den Spieleinsatz incl. der Bearbeitungsgebühr,
 - die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielquittungsnummer und
 - die Kundenkartennummer und den Namen des Inhabers der Kundenkarte.
4. Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob
- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
 - die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
 - der Spieleinsatz incl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
 - die Spielquittung eine lesbare Spielquittungsnummer aufweist und die 26-stellige Spielquittungsnummer nicht offensichtlich unvollständig ist und
 - die Kundenkartennummer und der Name des Kundenkarteninhabers korrekt aufgedruckt sind.

5. Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielquittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

6. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 10 Minuten nach Registrierung seines Vertragsangebotes in der Zentrale
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle

• längstens bis zum Annahmeschluss der ersten Wettrunde des Spielzeitraumes möglich.

7. Der Widerruf bzw. Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

8. Im Falle des Widerrufs bzw. Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück. Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.

9. Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. Art. 12 Nr. 3).

10. Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

Artikel 12 - Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbereitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des Artikels 12 Nr. 3 annimmt.

2. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.

3. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktips sowie die von der Zentrale vergebenen 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 des ersten Fußballspieles des ersten Spieletages) gesichert ist.

4. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

5. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

6. Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinn-Anspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

7. Das Recht des Unternehmens nach Art. 19 Nr. 4 und Nr. 5 zu verfahren, bleibt unberührt.

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

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

10. Ein wichtiger Grund liegt u.a. vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (vgl. Artikel 5 Nr. 4-8) verstoße wurde, oder
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert, 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 Vertragsschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittung sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
11. Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann das Unternehmen den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.
12. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
13. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist - unbeschadet des Zugangs-

verzichts nach Art. 12 Nr. 12 - in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

14. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

Artikel 13 - Umfang und Ausschluss der Haftung

1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von seinen gesetzlichen Vertretern fahrlässig (auch 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 spieltypische Risiken ausgeschlossen. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spieleschäftes für das Unternehmen und / oder für die Spielteilnehmer besteht.

2. Artikel 13 Nr. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte 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. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte 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.

3. Die Haftungsbeschränkungen des Artikel 13 Nr. 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusage fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

4. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z.B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.

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

6. 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.

7. In diesen Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach dem Artikel 13 Nr. 4 bis 6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Quittung erstattet.

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

9. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

10. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

12. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

Artikel 14 - Ermittlung der Gewinnspiele

1. Bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette werden die Gewinnspiele in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele ermittelt.

2. Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis.

3. Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

4. Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.

