

# Lotto Rheinland-Pfalz

## Internet-Teilnahmebedingungen

### GlücksSpirale

#### Präamb

Die Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt, 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 GlücksSpirale mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / 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) führt aufgrund der Genehmigung des Landes Rheinland-Pfalz die Lotterie „GlücksSpi-

rale“ – nachfolgend GlücksSpirale genannt durch. Der Zweckertrag der GlücksSpirale ist zur Förderung des Sports, der Bundesarbeitsgemeinschaft der freien Wohlfahrtspflege, der Deutschen Stiftung Denkmalschutz, der Stiftung Natur und Umwelt Rheinland-Pfalz und des Landesmusikrates Rheinland-Pfalz bestimmt.

- 2 Das Unternehmen kann die Veranstaltung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchführen.

##### Artikel 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- 1 Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- 2 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.
- 3 Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar.
- 4 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

##### Artikel 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

- 5 Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag durchgeführt.
- 6 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt. Bei einer Teilnahme zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot gilt folgendes: bei der ersten Teilnahme an der GlücksSpirale zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrages – alle Spielaufträge an der Ziehung der GlücksSpirale teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale nach dem jeweils ausgewählten

Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt dies entsprechend.

7 Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstagziehungen wählen (Spielzeitraum).

8 In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

Der Spielteilnehmer kann abweichend von Artikel 3 Nr. 4 – Nr. 6 eine erstmalige Teilnahme des Spielauftrages gemäß den Vorgaben auf den Web-Seiten des Unternehmens in der Zukunft (in Abhängigkeit von der Laufzeit des Spielauftrages) bestimmen.

9 Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

#### **Artikel 4 Spielgeheimnis**

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

2 Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

## **II. SPIELVERTRAG**

Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege.

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

#### **Artikel 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme**

1 Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.

2 Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.

3 Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet des Unternehmens zulässig.

4 Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden.

5 Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend durch den vom Unternehmen eingerichteten „IdentitätCheck Premium“ bei der Schufa Holding AG und /oder durch ein Post-IDENT-Verfahren oder alternativ ein Annahmestellen-Identverfahren.

6 Sofern die vom Unternehmen zur Identifikation gewählten Verfahren (Identitätscheck Premium der Schufa / Post-IDENT oder Annahmestellen-Ident) keine Bestätigung der Volljährigkeit und/oder des Wohnsitzes im Sinne des Artikels Nr. 3 ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.

7 Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.

8 Im Rahmen der Registrierung vergibt der Spielteilnehmer für sich einen Benutzernamen und ein persönliches Passwort, die er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben muss.

9 Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID.

10 Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

11 Über das Guthaben auf dem Spielkonto kann der Spielteilnehmer abzüglich fälliger Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren für laufende Spiele, vorbehaltlich entgegenstehender Vorschriften, jederzeit verfügen.

12 Das Spielkonto darf ein Guthaben von 1.000,- Euro nicht überschreiten. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.

- 13 Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchstesatzgrenzen je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite des Unternehmens bekannt. Jeder Spielteilnehmer hat bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit zu setzen, das bis zur Höhe der gesetzlichen Höchstesatzgrenze jederzeit vom Spielteilnehmer verändert werden kann.
- 14 Möchte der Spielteilnehmer sein Spieleinsatzlimit verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Spieleinsatzlimits durch den Spielteilnehmer werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
- 15 Wird auf dem Spielkonto mehr als 12 Monate keine Bewegung festgestellt, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das dem Unternehmen zuletzt mitgeteilten Bankkonto überwiesen.

#### **Artikel 6 Teilnahme**

- 1 Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von einer oder mehreren 7-stelligen Losnummer/n durch den Spielteilnehmer.
- 2 Die 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 wird durch das Unternehmen vergeben.
- 3 Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Spielangebotes bekannt gemacht.

Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.

Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

#### **Artikel 7 Angaben des Spielteilnehmers**

- 1 Je nach Ausgestaltung des Internet-Spielangebotes sind die Voraussagen (Tipps) und die sonstigen Kennzeichnungen (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen.
- 2 Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen die Voraussagen mittels

der Angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgeneratoren etc.) vorschlagen (sog. Quick-tipp).

- 3 Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen und deren/dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 4 Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussage überlässt.
- 5 Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
- 6 Auch in den Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 7 Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 d Abs. 4 Nr. 4 BGB nicht möglich.

#### **Artikel 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

- 1 Der Spieleinsatz beträgt:
  - € 5,-
  - € 2,50 oder
  - € 1,-
 je Ziehung.
- 2 Ein wöchentlicher oder monatlicher Höchstspieleinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien und Wetten (Gesamtspieleinsatz) kann im Rahmen des Internetangebotes festgesetzt werden. Der Höchstesatz je Spielteilnehmer darf € 1.000,- pro Monat nicht überschreiten.
- 3 Für jeden Spielauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben.
- 4 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben.
- 5 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

- 6 Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

#### **Artikel 9 Annahmeschluss**

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben.

#### **Artikel 10 Spielbenachrichtigung**

- 1 Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben.
- 2 Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
- 3 Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).
- 4 Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu  
(Mindestinhalt der Spielbenachrichtigung)
  - den Geschäftsangaben des Unternehmens,
  - die Losnummer,
  - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
  - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
  - die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielquittungsnummer

#### **Artikel 11 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages**

- 1 Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des Artikels 11 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 Quicktipps 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 der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist.

- der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn siwe auf dem Konto des Unternehmens gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen ein entsprechender Vertrag geschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.
- 4 Fehlt diese Voraussetzung, 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 Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
  - 7 Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
  - 8 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 Unter-



- nehmen 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.
- 9 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.
- 10 Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Artikel 11 Nr. 9 – unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- 11 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- 12 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

### III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

#### Artikel 12 Umfang und Ausschluss der Haftung

- 1 Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von 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.
- 2 Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und / oder für die Spielteilnehmer besteht.
- 3 Die Sätze 45 und 46 finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypi-

schen 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).

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

Die Haftungsbeschränkungen gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

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.

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 vorausgegangenen Sätzen ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die vorgenannten Sorgfaltspflichten entstehen.

- 5 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 6 Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

- 7 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 8 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 9 Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

#### IV. GEWINNERMITTLUNG

##### Artikel 13 Ziehung der Gewinnzahlen

- 1 Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das, die Ziehung durchführende Unternehmen einen Verantwortlichen Ziehungsleiter,

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen. Diese Feststellung ist Grundlage für die Gewinnauszahlung nach Artikel 14. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

- 2 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen und werden in den Medien des Unternehmens veröffentlicht..
- 3 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht mit Protokollierung statt.

##### Artikel 14 Auswertung

- 1 Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe Artikel 11) abgespeicherten Daten.
- 2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

##### Artikel 15 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 1 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausge-

schüttet.

- 2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- 3 Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

##### • Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je € 10,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-,
- je € 5,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 2,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

##### • Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je € 20,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-,
- je € 10,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 4,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

##### • Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je € 50,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-,
- je € 25,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 10,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1 000.

#### • Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je € 500,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-
- je € 250,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 100,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10 000.

#### • Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

- je € 5.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-,
- je € 2.500,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 1.000,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100 000.

#### • Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je € 100.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-,

- je € 50.000,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 20.000,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500 000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf € 10.000.000,- begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 500,-) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x € 100.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

#### • Gewinnklasse 7

„monatliche Sofortrente von:

- € 7.500,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-,

- € 3.750,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- € 1.500,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-.

Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine Sofortrente bei einem Versicherungsunternehmen von ..:

- € 7.500,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-,
- € 3.750,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- € 1.500,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5 000 000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Das Unternehmen zahlt mit befreiender Wirkung

- € 2.010.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-,,
- € 1.005.000,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50 und
- € 402.000,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-

an ein von ihm benanntes Versicherungsunternehmen“ zugunsten des Gewinners.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf € 20.100.000,- begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 50,-) ermittelt, wird die befreiende Zahlung an das Versicherungsunternehmen in Höhe von 10 x € 2.010.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

- 4 Entsprechend mindert sich die in Artikel 15 Nr. 3 genannte Sofortrente.
- 5 Die Verpflichtung des Unternehmens ist auf die Zahlung des Betrages gemäß Artikel 15 Nr. 3 und Nr. 4.
- 6 Der Gewinner erhält von dem Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages.
- 7 Das Unternehmen ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem Versicherungsunternehmen mitzuteilen.
- 8 Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das Versicherungsunternehmen gezahlten Betrages wählen.

- 9 Anfallende Zinsen erhält der Gewinner.
- 10 Die Entscheidung ist dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.
- 11 Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 12 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen).

## V. GEWINNAUSZAHLUNG

### Artikel 16. Gewinnauszahlung/Fälligkeit des Gewinnanspruches

- 1 Gewinne der 7. Gewinnklasse (Rentengewinne) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe der nachfolgenden Regelungen zur Auszahlung gebracht.
- 2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.
- 3 Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer zuletzt angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
- 4 Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der Gewinnklasse 7 erzielt haben, erhalten eine gesonderte Benachrichtigung.

## 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 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 spieltypischer Risiken beruhen
 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 der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.
- 3 Die Regelung des VI. Nr. 2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vor-

sätzlichen Handelns.

## VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

### Artikel 17. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- 1 Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse und Mobilfunknummer mitzuteilen.
- 2 Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

### Artikel 18 Datenschutz

- 1 Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.
- 2 Das Unternehmen speichert und verarbeitet die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit, als es für die Durchführung des Spielvertrages notwendig ist. Es handelt sich dabei um: Vorname(n), Nachname, Geburtsort, Geburtsdatum, Staatsangehörigkeit, Benutzername, Postanschrift, E-Mail-Adresse, Mobilfunknummer sowie Bankverbindung.

### Artikel 19. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

- 1 Der Spielteilnehmer hat seine KundenID, das Passwort, die Sicherheitsabfrage und die Antwort auf die Sicherheitsabfrage geheim zu halten.
- 2 Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

## VII. SPIELTEILNAHME ÜBER GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

Ein Spielteilnehmer kann an der Glücksspirale teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschlusses eines Spielvertrages abgibt.



Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.

Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.

Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Abgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Artikel 12 durch die Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktion, strafbarer Handlung Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet. Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

## **INKRAFTTRETEN**

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Samstag, dem 03. Januar 2015

Koblenz im Oktober 2014