

## 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, gelten für die Dauerspielteilnahme (im Folgenden ABO-Spiel genannt) die nachfolgenden Bedingungen.

Durch das ABO-Spiel ist die Teilnahme an den folgenden, von der Lotto Rheinland-Pfalz GmbH, Ferdinand-Sauerbruch-Str. 2, 56073 Koblenz (im Folgenden „Unternehmen“ genannt), veranstalteten Spielen, technisch durchgeführten Lotterien möglich:

- Lotto „6 aus 49“,
- Zusatzlotterien Spiel 77, Super 6 und Die Sieger-Chance,
- GlücksSpirale
- Eurojackpot.

Für die Teilnahme durch das ABO-Spiel gelten die Teilnahmebedingungen des Unternehmens für Lotto „6 aus 49“, Eurojackpot, die GlücksSpirale und für die Zusatzlotterien Spiel 77, Super 6 und Die Sieger-Chance sowie ergänzend bzw. abweichend hierzu die in diesem Anhang für die ABO-Spielteilnahme getroffene Regelungen und die Bedingungen für Sonderveranstaltungen, die in den Annahmestellen oder in dem Unternehmen kostenlos erhältlich sind.

## I. Teilnahme

1. Die Teilnahme von Minderjährigen am „ABO-Spiel“ ist verboten. Bei Sportwetten und gefährlichen Lotterien gesperrte Spielteilnehmer sind von der Teilnahme am „ABO-Spiel“ ausgeschlossen. Eine Antragstellung durch solche Personen ist nicht zulässig.
2. Die Teilnahme setzt ein wirksames SEPA-Lastschriftmandat (deutsche Bankverbindung) und die rechtzeitige (siehe auch III. Nr. 5) Gutschrift des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr auf einem Konto des Unternehmens nach Einziehung im Lastschriftverfahren voraus. Eine Barzahlung oder Überweisung von Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr ist beim ABO-Spiel ausgeschlossen. Des Weiteren muss eine inländische Anschrift angegeben werden.
3. Der Teilnahmezeitraum (Spielzeitraum) beträgt einen Kalendermonat und umfasst je nach Teilnahmewunsch des Spielteilnehmers 4 oder 5 Mittwochs- und/oder 4 oder 5 Freitags- und/oder 4 oder 5 Samstagsziehungen. Er beginnt mit der ersten Ziehung eines Kalendermonats, für die der Spielteilnehmer den Vertrag geschlossen hat (vgl. hierzu III). Er verlängert sich ohne Kündigung jeweils um einen weiteren Kalendermonat. Die Teilnahme am Probe-ABO-Spiel endet automatisch nach Ablauf der gewählten Probezeit. (3 oder 6 Monate).
4. Die Teilnahme am ABO-Spiel ist nur mit den von dem Unternehmen herausgegebenen und für das ABO-Spiel zugelassenen Spielscheinen in Verbindung mit der Einzugsermächtigung möglich. Der Spielschein dient ausschließlich als Eingabebeleg.
5. Änderungen bei der Spielbeteiligung sind ausschließlich durch Kündigung des bestehenden Spielauftrags unter Einhaltung der in Abschnitt IV Ziffer 1 genannten Frist möglich.

## II. Spieleinsatz / Bearbeitungsgebühren

1. Die Höhe des Spieleinsatzes ergibt sich aus den jeweiligen Teilnahmebedingungen.
2. Für jeden teilnehmenden Spielauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr. Die Höhe wird per Aushang in den Annahmestellen bekannt gegeben.
3. Bei Änderungen von Spieleinsatz und/oder Bearbeitungsgebühr werden ABO-Spielteilnehmer schriftlich benachrichtigt.
4. Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden im Lastschriftverfahren im voraus von der dem Unternehmen gemäß des vom Spielteilnehmer erteilten SEPA-Lastschriftmandats angegebenen Bank-

verbindung eingezogen. Der Einzug für den Folgemonat erfolgt zum 15. des laufenden Monats. Ist der 15. kein Bankgeschäftstag so erfolgt der Einzug am vorhergehenden Bankgeschäftstag.

5. Der Spielteilnehmer hat mit dem von ihm erteilten SEPA-Lastschriftmandat die Obliegenheit, für eine ausreichende Deckung auf dem von ihm angegebenen Konto zu sorgen. Werden Lastschriften von der bezogenen Bank zurückgegeben, ist das Unternehmen berechtigt, von dem Spielteilnehmer die hierfür entstandenen Bankgebühren zu beanspruchen oder von den angefallenen Gewinnen einzubehalten.
6. Der Zahlungspflichtige/ Kontoinhaber erklärt sich mit einer verkürzten Ankündigungsfrist für die SEPA-Lastschrifteinzüge einverstanden. Die Ankündigungsfrist für Lastschriften wird auf mindestens einen Kalendertag vor dem Fälligkeitstag der Lastschrift vereinbart.

## III. Spielvertrag

1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen.
2. Der ABO-Spielschein und das wirksam erteilte SEPA-Lastschriftmandat müssen vor Beginn des Vormonats des Teilnahmezeitraums in der Annahmestelle abgegeben und registriert worden sein.
3. Die Eintragungen auf dem Spielschein und dem SEPA-Lastschriftmandat sind in schwarzer oder blauer Farbe vorzunehmen.
4. Der Spielteilnehmer erhält über die Abgabe seines Angebotes zur Spielteilnahme einen Quittungsbeleg. Der ABO-Spielvertrag ist erst dann zustande gekommen, wenn das Unternehmen dies im Bestätigungsschreiben erklärt.
5. Sind Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr nicht spätestens zwei Bankgeschäftstage vor der ersten Teilnahme eines Spielzeitraums durch Lastschrift (siehe I Nr. 3) dem Konto des Unternehmens gutgeschrieben (bei einem Auftrag mit der selben Spielquittungsnummer mit mehreren Lastschriften müssen alle Lastschriften rechtzeitig und vollständig dem Unternehmen gutgeschrieben werden) kommt der Spielvertrag (auch abweichend vom III Nr. 4) nicht zustande.  
Im Übrigen gilt für den Abschluss des Spielvertrags Artikel 13 der Teilnahmebedingungen für Lotto „6 aus 49“ bzw. Artikel 13 der GlücksSpirale sinngemäß.
6. Das Unternehmen ist zur Annahme des Teilnahmeangebots des Spielteilnehmers nicht verpflichtet. Es ist berechtigt Teilnahmeangebote ohne Angabe eines Grundes abzulehnen.

## IV. Kündigung

1. Die Teilnahme durch ABO-Spiel kann von beiden Seiten mit einer Frist von einem Monat zu Ende des Teilnahmezeitraums schriftlich gekündigt werden. Die Kündigung seitens des Spielteilnehmers ist an das Unternehmen zu richten.
2. Bei einem Probe-ABO-Spiel von 3 oder 6 Monaten ist eine vorzeitige Kündigung nicht möglich. Hier endet der Teilnahmezeitraum automatisch nach der vereinbarten Laufzeit.
3. Das Unternehmen ist zur fristlosen Kündigung der ABO-Spielteilnahme berechtigt, falls der Spielteilnehmer mit mehr als dem für eine Ziehung geschuldeten Betrag im Rückstand ist, und zwar ohne dass es einer Mahnung bedarf.
4. Pfändungen oder Abtretungen von Gewinnansprüchen berechtigen das Unternehmen zur fristlosen Kündigung des Vertrags.

## V. Anschriften- und Kontoänderungen

Jede Änderung von Name, Anschrift oder Bankverbindung ist dem Unternehmen unverzüglich schriftlich mitzuteilen.

## VI. Gewinnauszahlung

Die Gewinnauszahlung erfolgt (gemäß den Teilnahmebedingungen der gewählten Spielart) mit befreiender Wirkung durch Überweisung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto. Bei Sachgewinnen erhält der Spielteilnehmer eine schriftliche Benachrichtigung.

## VII. Umfang und Ausschluss der Haftung

1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von seinen gesetzlichen Vertretern fahrlässig oder grob fahrlässig oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft vor Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und digitalem oder physischem Verschluss des sicheren Speichermediums verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b

BGB ausgeschlossen.

2. Das Unternehmen haftet dem Spielteilnehmer für alle Schäden, die nach Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und dem digitalen oder physischen Verschluss des sicheren Speichermediums in der Zentrale grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht werden.

3. Die Haftungsregelungen der Nr. 1 und 2 gelten nicht in den Fällen der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder in Fällen einer Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.

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 Unruhe oder aus sonstigen Gründen die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

7. Ein Vertragsverhältnis zwischen Spielteilnehmer und Annahmestelle kommt nicht zustande.

8. Die Annahmestelle haftet nur für Vorsatz.

9. Die Regelung des VII. Nr. 8 gilt nicht in den Fällen der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder in Fällen einer Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.

#### **IX. Anerkennung und Änderungen der besonderen Bedingungen für das ABO-Spielverfahren.**

1. Der Spielteilnehmer erkennt die ABO-Spielbedingungen und die Teilnahmebedingungen für die gewählte Spielform mit der Übergabe des Spielscheins an die Annahmestelle als verbindlich an.

2. Das Unternehmen ist berechtigt, die Teilnahmebedingungen jederzeit einseitig zu ändern. Sollte der Spielteilnehmer mit den Änderungen nicht einverstanden sein, steht ihm das Recht zur ordentlichen Kündigung des ABO-Spielverhältnisses zu. Dies gilt ebenso für das Probe-ABO-Spiel.

3. Änderungen dieser Bedingungen werden mit Spielteilnahme durch das Unternehmen schriftlich mitgeteilt. Derartige Änderungen gelten als angenommen, wenn der Spielteilnehmer nicht binnen eines Monats nach Zugang der Änderungsmitteilung schriftlich widerspricht.

#### **X. Datenschutz**

1. Die vom Spielteilnehmer auf dem ABO-Auftragsformular angegebenen personenbezogenen Daten werden vom Unternehmen unter Beachtung der Datenschutzgesetze gespeichert und verarbeitet.

2. Sämtliche erhobenen Daten des Spielteilnehmers können in die Sperrdatei übernommen werden.

#### **XI. Verjährung von Ansprüchen**

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

#### **XI. Inkrafttreten**

Diese Bestimmungen treten am 2. Juli in Kraft.

Koblenz im Juni 2016

LOTTO RHEINLAND-PFALZ GmbH