

**PRÄAMBEL**

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht 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 geordneten und überwachten 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 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 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 in Koblenz – nachfolgend Unternehmen genannt – führt aufgrund der Genehmigung des Landes Rheinland-Pfalz die Lotterie „GlücksSpirale“ – 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 die Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Losscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
2. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Losscheines 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 - Zeitpunkt der Ziehung und Teilnahme**

1. In der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag durchgeführt.
2. Alle Spelaufträge, 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 richtet sich die erste Teilnahme an der GlücksSpirale nach dem Zeitpunkt der Abgabe des Spielangebotes. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spelauftrages in der Zukunft (Artikel 3 Nr.5) gilt der vom Spielteilnehmer gewählte Tag als Zeitpunkt der Abgabe des Spielangebotes.
3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstagsziehungen wählen (Spielzeitraum).
4. In diesem Fall nehmen alle Spelaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
5. Der Spielteilnehmer kann abweichend von Artikel 3 Nr. 2 eine erstmalige Teilnahme des Spelauftrages bis zu einem Zeitraum von maximal 9 Wochen in der Zukunft (in Abhängigkeit von der Laufzeit des Spelauftrages) bestimmen.
6. Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7stelligen 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 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 zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

**Artikel 5 – Voraussetzung für die Spielteilnahme**

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Losscheinen und mittels Quicktipp möglich.
2. Der Losschein dient ausschließlich zur Eingabe der Daten.
3. Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
4. Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig.
5. Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

**Artikel 6 – Teilnahme mittels Losschein**

1. Jeder Losschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.
2. Für die Wahl des richtigen Losscheines und seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. Der Spielteilnehmer hat auf dem Losschein die Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum) und die Höhe des Spieleinsatzes durch ein Kreuz in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, dessen Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Kästchens liegen muss.
4. Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Losscheines 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.
5. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

**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. Je Quicktipp kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.
4. Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Losschein wird durch das Unternehmen eine 7stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

**Artikel 8 - Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

1. Jeder Losschein kann wahlweise als Einzellos oder als Dauerlos (Mehrwochenlos) gespielt werden.
2. Der Spieleinsatz beträgt € 5,-, € 2,50 oder € 1,- je Ziehung unbeschadet weiterer Spieleinsätze für Zusatzlotterien.
3. Für jeden eingelesenen Losschein oder abgegebenen Quicktipp erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
4. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in der Annahmestelle bekanntgegeben.
5. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr 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 Spielcard ist diese vor dem Einlesen des Losscheines bzw. vor Spielteilnahme mittels Quicktipp der Annahmestelle vorzulegen.

**Artikel 11 – Spielquittung**

1. Nach Einlesen des Losscheines bzw. Abgabe des Quicktipps 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 der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Spielquittung in der Annahmestelle.
3. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile
  - 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
  - bei Verwendung einer Kundenkarte (vgl. Artikel 10) , die Kundennummer und der

Name des Kundenkarteninhabers.

4. Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der Spielquittung abgedruckte Losnummer vollständig und lesbar der des Losscheinens entspricht,

- die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp vergebene Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt ist,

- 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 26stellige Spielquittungsnummer aufweist und die Spielquittungsnummer nicht offensichtlich unvollständig ist,

- bei Spielteilnahme mittels einer Kundenkarte (vgl. Artikel 10), ob die Kundennummer und der Name des Kundenkarteninhabers richtig ist.

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

- nur am Tag der Abgabe innerhalb von einer Frist von 10 Minuten,

- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,

- längstens bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.

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

Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

6. Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichnete Daten maßgebend (Vgl. Art. 12 Nr. 5).

7. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

Name des Kundenkarteninhabers.

#### 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 von Artikel 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 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.

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 Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

7. Das Recht des Unternehmens nach Art. 18 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 (Artikel 5 Nr. 4 und Nr. 5) 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.

11. 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.

12. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Art. 12

Nr. 9 - in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

13. 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.

14. Im Übrigen geltend die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

### III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

#### Artikel 13 - 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 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 Spielgeschäftes für das Unternehmen und / oder für die Spielteilnehmer bestehen.

2. Die Haftungsregelungen des Artikels 13 Nr. 1 finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

3. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mitspieltypischen 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.

4. Die Haftungsbeschränkungen des Artikel 13. Nr. 1 bis Nr.3 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.

5. 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.

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

7. 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.

8. In diesen Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Artikel 13 Nr. 5 bis 7 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

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

10. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

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

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

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

IV. GEWINNERMITTLUNG

Artikel 14 - 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 die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Artikel 15. 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 und mit Protokollierung statt.

Artikel 15 - Auswertung

1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe Art. 12 Nr. 3) abgespeicherten Daten.

2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der ermittelten Gewinnzahlen.

Artikel 16 – Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

2. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch gerundet in vollen Zahlen angegeben.

3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

• Gewinnklasse 1

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 2stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je € 25,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-;  
je € 12,50 bei einem Spieleinsatz von € 2,50;  
je € 5,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-; bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 100 .

• Gewinnklasse 3

Es wird eine 3stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je € 100,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-;  
je € 50,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50;  
je € 20,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-;  
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:1.000 .

• Gewinnklasse 4

Es wird eine 4stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je € 1.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-;  
je € 500,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50;  
je € 200,- bei einem Spieleinsatz von € 1,-;  
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:10.000.

• Gewinnklasse 5

Es wird eine 5stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je € 10.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,-;  
je € 5.000 bei einem Spieleinsatz von € 2,50;  
je € 2.000 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 Gewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 10.000.000,- € begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Spieleinsatz von insgesamt 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

Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnt bei einem Spieleinsatz von € 5,- eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 10.000,- für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von € 2.100.000,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50 eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 5.000,- für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von € 1.050.000,-, bei einem Spieleinsatz von € 1,- eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 2.000,- für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von € 420.000,-. Bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 10 000 000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 21.000.000,- € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Spieleinsatz von mehr als 50 €) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung in Höhe von 10 x 2.100.000,- € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Entsprechend mindert sich der monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.

Der Gewinner hat dem Unternehmen innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnanfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will. Eine Kombination aus der 20-Jahres-Rente und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.

Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen bei Wahl der 20-Jahres-Rente stehen dem Unternehmen zu.

Die Entscheidung ist dem Unternehmen schriftlich mitzuteilen.

4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z.B. zur Ausspielung von verfallenden Gewinnen gemäß VI.)

## V. GEWINNAUSZAHLUNG

### Artikel 17 Fälligkeit des Gewinnanspruches

1. Gewinne der 7. Gewinnklasse (20- Jahres-Rentengewinne oder Sofortbetrag) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des Artikels 16 zur Auszahlung gebracht.

2. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

### Artikel 18 – 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 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 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 Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

5. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

### Artikel 19 – Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card

1. Spielteilnehmer, die unter Verwendung der Lotto-Card einen Einzelgewinn der Gewinnklassen 6 und 7 erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß Artikel 17 überwiesen.

2. Spielteilnehmer, die einen anderen als in Artikel 19 Nr. 1 genannten Einzelgewinn erzielt haben und ihren Gewinn nicht gemäß Artikel 18 geltend gemacht haben, erhalten ihren Gewinn nach Ablauf einer bestimmten Frist überwiesen. Artikel 18 Nr. 2 findet keine Anwendung.

3. Bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber in seinem Antrag angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

## VI. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN

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

### Artikel 20 – Gerichtsstand

Erfüllungsort und Gerichtsstand bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

### Artikel 21 - Schlichtungsstelle nach dem Verbraucherstreitbeilegungsgesetz

Das Unternehmen ist bereit, an einem Streitbeilegungsverfahren vor der Schlichtungsstelle bei der Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht, Graurheindorfer Str. 108, 53117 Bonn (Verbraucherschlichtungsstelle) teilzunehmen.

## VII. SPIELTEILNAHME ÜBER GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss 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.

#### **VIII. INKRAFTTRETEN**

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Samstag, dem 06. Januar 2018.

Koblenz, im September 2017

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH

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

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