August 2026

INTERNET-Teilnahmebedingungen 20,00 € Losbrieflotterie

LOTTO Rheinland-Pfalz

Präamble

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 und, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewendet werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die 20,00 Euro Losbrieflotterie im Internet zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet und durchgeführt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechterformen (männlich/weiblich/divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. Allgemeines

Artikel 1 – Organisation

Die Lotto Rheinland-Pfalz GmbH, Ferdinand-Sauerbruch-Str. 2 in 56073 Koblenz (im folgenden Unternehmen genannt) ist vom Land Rheinland-Pfalz mit der Durchführung der vom Land Rheinland-Pfalz veranstalteten 20,00 Euro Losbrieflotterie im Internet beauftragt worden.
Bei den Losen „X100“ und „Diamant 7-lila“ handelt es sich um Sofortlotterien, die gemeinsam mit anderen deutschen Lotterieunternehmen durchgeführt werden.

Artikel 2 – Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an der 20,00 Euro Losbrieflotterie im Internet sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
2. Diese Teilnahmebedingungen gelten für die auf den Webseiten, mobilen Webseiten und für die in der mobilen App (im Folgenden nur „Webseiten“ genannt) verfügbaren Funktionen und Inhalte.
3. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.
4. Die Teilnahmebedingungen sind auf den Webseiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdruckbar.
5. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Das Unternehmen behält sich weitere zusätzliche Formen der Bekanntgabe vor.
7. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf den Internetseiten und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

Artikel 3 – Gegenstand der Sofortlotterie

1. Die Sofortlotterien werden in besonders bezeichneten Serien aufgelegt. Die einzelnen Seriengrößen werden im jeweiligen Gewinnplan genannt. Jedes Los trägt eine Losnummer/Ticketnummer.
2. Die Sofortlotterie-Serien bestehen aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen. Jedes Los wird gesondert durch einen Zufallsgenerator ausgewählt.
3. Die Gewinnpläne und das Ende der jeweiligen Laufzeit der über die Webseiten des Unternehmens angebotenen Sofortlotterieserien werden auf den Webseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

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 davon unberührt.

II. Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer kann an der Losbrieflotterie im Internet teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Webseiten 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 II 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 Webseiten möglich.
2. Die Spielteilnahme:
• Minderjähriger oder gesperrter Spieler ist unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung bzw. Abgleich mit der Sperrdatei gewährleistet,
• das im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätige Personal ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
• ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einzahlungs-, Einsatz- oder Verlustlimits ausgeschlossen,
• ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,
• ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen; insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den Glücksspielstaatsvertrag 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.
3. Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet des Unternehmens (Hoheitsgebiet des Landes Rheinland-Pfalz) zulässig.
4. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden und die Richtigkeit der dabei erhobenen personenbezogenen Daten regelmäßig zu bestätigen.
5. Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend durch den vom Unternehmen eingerichteten „Schufa Kontonummern Check“ bei der Schufa Holding AG und dem nachgelagerten 1-Cent-Verfahren oder alternativ durch ein Post-IDENT-Verfahren oder ein Annahmestellen-IDENT-Verfahren.
6. Sofern die vom Unternehmen zur Identifikation gewählten Verfahren (Schufa Kontonummern Check bei der Schufa Holding AG und dem nachgelagerten 1-Cent-Verfahren / Post-Ident IDENT-Verfahren oder Annahmestellen-IDENT-Verfahren) keine Bestätigung der Volljährigkeit und/oder des Wohnsitzes im Sinne des Artikel 5 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. Das Unternehmen hat dabei die datenschutzrechtlichen Vorgaben der DSGVO und der Dienstleister zu beachten.
8. Im Rahmen der Registrierung hinterlegt der Spielteilnehmer eine E-Mail-Adresse 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 gesetzlicher 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 das gesetzliche anbieterübergreifende Einzahlungslimit je Spielteilnehmer und gibt die jeweils vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite des Unternehmens bekannt.
14. Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit sich anbieterbezogen ein tägliches, wöchentliches oder monatliches Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimit einzurichten unter Berücksichtigung von Artikel 5 Nr. 12 und Nr. 13.
15. Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Limits nach Artikel 5 Nr.14 neu festlegen.
16. Nimmt der Spielteilnehmer seine Möglichkeit wahr sein Einzahlungs-, Einsatz- und/oder Verlustlimit zu verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Einzahlungs-, Einsatz- und/oder Verlustlimits durch den Spielteilnehmer werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
17. Wird auf dem Spielkonto mehr als 12 Monate keine Bewegung festgestellt, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte Bankkonto überwiesen.

Artikel 6 – Teilnahme

1. Die Teilnahme an der Internet Losbrieflotterie erfolgt durch den Kauf eines oder mehrerer Lose (siehe Artikel 3).
2. Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Spielangebotes bekannt gemacht.
3. Die Spielteilnahme an den angebotenen Losbrieflotterie-Serien ist zeitlich und/oder einsatzbezogen wie folgt begrenzt:
• Der Loseerwerb ist auf 5 Lose und das Losspiel ist auf 10 Lose pro Stunde pro Spieler begrenzt. Darüber hinaus ist der Loserwerb auf 15 Lose und das

Losspiel auf 20 Lose pro Tag pro Spieler begrenzt.
• Pro Spieler ist der maximale Tageseinsatz für den Kauf von Rubbellosen auf 100,00 Euro begrenzt.
• Im Spielerkonto dürfen maximal 20 erworbene aber nicht gespielte Lose aufbewahrt werden. Eine Bevorratung, die das Tageslimit von 20 Stück überschreitet, ist nicht zulässig.
4. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch abgegebenen Erklärungen durchführen.
5. 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 – Spieleinsatz

1. Der Lospreis beträgt 20,00 Euro. Eine Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.
2. Ein täglicher, wöchentlicher oder monatlicher Höchstspieleinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien (Gesamtspieleinsatz) kann im Rahmen des Internetangebotes festgesetzt werden.
3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.
4. Die Zahlung kann nur durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten erfolgen.

Artikel 8 – Spielbenachrichtigung

1. Nach Abgabe der Kauferklärung und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens oder dessen Dienstleister wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale des Unternehmens oder bei dem Dienstleister von dieser / diesem per Zufall ein LBL Los aus den zur Verfügung stehenden Losen bereitgestellt und dem Kunden zugeordnet.
2. Die Losnummer/Ticketnummer dient der Zuordnung des LBL Loses zu den in der Zentrale des Unternehmens gespeicherten Daten.
3. Über den Inhalt und Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung). Außerdem wird dem Spielteilnehmer die ausdruckbare Spielquittung angezeigt.
4. Die Spielbenachrichtigung umfasst u.a.:
• die Geschäftsangabe des Unternehmens,
• die Kunden-ID,
• das Kaufdatum und die Uhrzeit,
• die Spielart,
• die jeweilige Losnummer,
• den Spieleinsatz.

Artikel 9 – 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 9 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 sowie die von der Zentrale des Unternehmens oder bei dessen Dienstleister aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und
• der Spieleinsatz bezahlt ist. Bezahlt ist der Spieleinsatz, wenn er auf dem Konto des Unternehmens gutgeschrieben ist oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag geschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.
4. Fehlt eine dieser Voraussetzungen des Artikels 9 Nr. 3, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
5. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
6. das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale des Unternehmens eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Artikel 9 Nr. 8 genannten Gründe abzulehnen.
7. Darüber hinaus kann aus den in Artikel 9 Nr. 8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
8. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebotes nach Artikel 9 Nr. 6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Artikel 9 Nr. 7 berechtigt liegt vor, wenn,
• tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat gegeben sind oder
• gegen einen Teilnahmeausschluss nach Artikel 5 Nr. 2 und Nr. 3 verstoßen würde oder wurde.
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 9 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 geltend machen.
12. Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

III. Haftungsbestimmungen

Artikel 10 – 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. Der Haftungsausschluss nach Artikel 10 Nr. 1 und Nr. 2 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
4. 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).
5. Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
6. Die Haftungsbeschränkungen der Artikel 10 Nr. 1 bis Nr. 5 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
7. 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.
8. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
9. Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemie, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
10. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Artikel 10 Nr. 7 bis Nr. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
11. Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß Artikel 16 entstehen.
12. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
13.Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
14. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
15. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
16. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. Gewinnermittlung

Artikel 11 – Gewinnentscheid

1. Die Lotterie besteht aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen. Das jeweilige Spielergebnis ist bereits in dem LBL Los enthalten, dass der Spielteilnehmer erworben hat. Das Los wird durch das Freirubbeln lediglich geöffnet; dies hat keinen Einfluss auf das Ergebnis.
2. Der Spielteilnehmer erhält den Entscheid, ob sein Los gewonnen hat, indem er die verdeckten Spielfelder sichtbar macht. Ein Gewinn liegt vor, wenn die Gewinnvoraussetzungen erfüllt sind.
3. Jedes Los ist mit einem digitalen Rubbelfeld versehen, das der Gewinnermittlung dient.

„X100“
Durch digitales „Aufrubbeln“ der Kreuze (Glückszahlen) und den Sternen (Ihre Gewinnzahlen) bzw. Betätigung der Schaltfläche „Automatisch aufrubbeln“ werden 32 Spielfelder mit einer Zahl sowie einem Geldbetrag, sowie 3 Bonusfelder mit den Aufschriften X50, X100 und X200 sichtbar gemacht.

„Diamant 7-lila“
Durch digitales „Aufrubbeln“ der Diamanten und dem „Chance“-Feld bzw. Betätigung der Schaltfläche „Automatisch aufrubbeln“ werden zwanzig Spielfelder mit jeweils einer Zahl oder Symbol sowie einem Geldbetrag sichtbar gemacht.

4.
„X100“
Stimmt eine der 7 Glückszahlen mit einer der 25 Gewinnchancen überein, wird der darunter stehende Betrag gewonnen. Der Multiplikator bestimmt, wie oft dieser Betrag gewonnen wird.
Bonusfelder: Erscheint unter dem jeweiligen Bonusfeld **50, 100** oder **200**, ist der entsprechende Betrag gewonnen.

„Diamant 7-lila“
Wird in einem der Spielfelder das Symbol **7** freigelegt, ist der direkt nebenstehende Geldbetrag gewonnen. Bei dem Symbol **77**, ist der direkt nebenstehende Geldbetrag 2x gewonnen.
Erscheint unter dem Feld „EXTRA CHANCE“ das Symbol **DIAMANT 7**, sind 50 Euro gewonnen.

5. Bei allen anderen Zahlen/Symbolen wird kein Gewinn erzielt.
6. Bei einem Widerspruch zwischen der Gewinnanzeige unmittelbar im Anschluss an die Offenlegung des Loses und dem in der Buchungsübersicht des Spielteilnehmers angezeigten Gewinnbetrag ist die Anzeige der Buchungsübersicht maßgeblich.

Artikel 12 – Gewinnausschüttung

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Losserien werden sowohl über die Annahmestellen des Unternehmens, als auch über die Internetseite des Unternehmens angeboten.

Motiv „X100“

Auflage je Serie	1.500.000 Lose
Gewinnausschüttung je Serie im Sofortentscheid:	18.000.000 Euro

Gewinnplan:

Gewinnklasse	Gewinn	Anzahl/Lose
1	1.000.000,00 Euro	2
2	50.000,00 Euro	2
3	2.000,00 Euro	500
4	500,00 Euro	550
5	200,00 Euro	2.000
6	100,00 Euro	12.050
7	50,00 Euro	62.000
8	40,00 Euro	88.000
9	30,00 Euro	80.000
10	20,00 Euro	200.000
		445.104

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung in den einzelnen Gewinnklassen:

Gewinnklasse	Gewinnwahrscheinlichkeit 1:
1	750.000
2	750.000
3	3.000
4	2.727
5	750
6	124
7	24
8	17
9	19
10	8

Jedes 3,37te Los gewinnt.

Bei dem Los „X100“ handelt es sich um eine Sofortlotterie, die gemeinsam mit anderen deutschen Lotterieunternehmen durchgeführt wird.

Motiv “Diamant 7 - lila“

Auflage je Serie	2.400.000 Lose
Gewinnausschüttung je Serie im Sofortentscheid:	28.800.000 Euro

Gewinnplan:

Gewinnklasse	Gewinn	Anzahl/Lose
1	1.000.000,00 Euro	3
2	50.000,00 Euro	4
3	1.000,00 Euro	160
4	200,00 Euro	2.000
5	100,00 Euro	32.000
6	50,00 Euro	110.880
7	40,00 Euro	222.720
8	20,00 Euro	369.360
		737.127

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung in den einzelnen Gewinnklassen:

Gewinnklasse	Gewinnwahrscheinlichkeit 1:
1	800.000
2	600.000
3	15.000
4	1.200
5	75
6	22
7	11
8	7

Jedes 3,26te Los gewinnt.

Bei dem Los „Diamant 7-neuer Gewinnplan“ handelt es sich um eine Sofortlotterie, die gemeinsam mit anderen deutschen Lotterieunternehmen durchgeführt wird.

V. Gewinnauszahlung

Artikel 13 – Gewinnauszahlung/ Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Gewinne werden auf die vom Spielteilnehmer angegebene Kontoverbindung mit befreiender Wirkung überwiesen.

VI. Verjährung von Ansprüchen

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

VII. Schlussbestimmungen

Artikel 14 – 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 15 – 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 16 – Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

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

Artikel 17 – Gerichtsstand

Gerichtsstand und Erfüllungsort bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

Artikel 18 – Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten ab September 2026.

Koblenz, im August 2026

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH

Anbieter gem. §9 Abs. 8 GlüStV 2021. Spielteilnahme ab 18 Jahren. Glücksspiel kann süchtig machen.
Nähere Informationen unter www.buwei.de. Hotline des BlöG: 0800 - 1 372 700 (kostenlos u. anonym).