

Juni 2025

INTERNET-Teilnahmebedingungen GlücksSpirale



Präambel

Die 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 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 abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die GlücksSpirale mit anderen Landeslotterieunternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Landeslotterieunternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) 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 „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 Landeslotterieunternehmen 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. Diese Internet-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.
6. Das Unternehmen behält sich weitere zusätzliche Formen der Bekanntgabe vor.
7. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

Artikel 3 – Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

1. Im Rahmen 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 des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstagziehungen wählen (Spielzeitraum).
4. In diesem Fall nehmen alle Spelaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgen.
5. Der Spielteilnehmer kann abweichend von Artikel 3 Nr. 2 – Nr. 4 eine erstmalige Teilnahme des Spelauftrages gemäß den Vorgaben auf den Webseiten des Unternehmens in der Zukunft (in Abhängigkeit von der Laufzeit des Spelauftrages) bestimmen.
5. 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 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 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,
 - des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
 - ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen 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 gegen den GlüStV 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 Artikels 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 Guthabensbetrages 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. 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. 11 und Nr. 12.
14. Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Limits nach Artikel 5 Nr. 13 neu festlegen.
15. 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.
16. 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 den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von einer oder mehreren 7-stelligen Losnummer/n durch den Spielteilnehmer (siehe

Artikel 3).

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.
4. 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.
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 und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers 5,- Euro, 2,50 Euro oder 1,-Euro je Ziehung unbeschadet weiterer Spieleinsätze für Zusatzlotterien.
2. Pro Spelauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden.
3. Ein wöchentlicher oder monatlicher Höchstspeleinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien und Wetten (Gesamtspeleinsatz) kann im Rahmen des Internetangebotes festgesetzt werden. Der Höchsteinsatz je Spielteilnehmer darf 1.000,- Euro pro Monat nicht überschreiten.
4. Für jeden Spelauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
5. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Webseiten des Unternehmens bekannt gegeben.
6. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.
7. Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

Artikel 8 – Annahmeschluss

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

Artikel 9 – Spielbenachrichtigung

1. Nach Abgabe des Spelauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens, wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale des Unternehmens von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben.
2. Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung des Spelauftrages zu den in der Zentrale des Unternehmens 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,
 - der Losnummer,
 - 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 10 – Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unbegrenzte Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des Artikels 10 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 des Unternehmens vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind.
 - die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
 - der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Beahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie 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 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 10 Nr. 8 genannten Gründe abzulehnen.
7. Darüber hinaus kann aus den in Artikel 10 Nr. 8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
8. Ein wichtiger Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Artikel 10 Nr. 6 oder zum Rücktritt nach Artikel 10 Nr. 7 berechtigt liegt u. A. vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,

- 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 Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist oder
 - 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. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- 11. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. Haftungsbestimmungen

Artikel 11 – 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 Haftungsregelungen des Artikel 11 Nr. 1 und Nr. 2 finden 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 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).
5. Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
6. Die Haftungsbeschränkungen des Artikel 11 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 nach dem Produkthaftungsgesetz 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 11 Nr. 7 bis Nr. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
11. Das Unternehmen haftet auch nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos entstehen.
12. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln 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 12 – Ziehung der Gewinnzahlen

1. Für die GlückSpirale 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 Landeslotterieunternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter. Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungsstommel 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 Gewinnauswertung nach Artikel 13 Nr. 2.

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 13 – Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Artikel 10 Nr. 3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

Artikel 14 – 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 und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

• Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

- je 10,- Euro bei einem Spieleinsatz von 5,- Euro,
 - je 5,- Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro,
 - je 2,- Euro bei einem Spieleinsatz von 1,- Euro
- 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 25,- Euro bei einem Spieleinsatz von 5,- Euro,
 - je 12,50,- Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro,
 - je 5,- Euro bei einem Spieleinsatz von 1,- Euro
- 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 100,- Euro bei einem Spieleinsatz von 5,- Euro,
 - je 50,- Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro,
 - je 20,- Euro bei einem Spieleinsatz von 1,- Euro
- 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 1.000,- Euro bei einem Spieleinsatz von 5,- Euro,
 - je 500,- Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro,
 - je 200,- Euro bei einem Spieleinsatz von 1,- Euro,
- 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 10.000,- Euro bei einem Spieleinsatz von 5,- Euro,
 - je 5.000,- Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro,
 - je 2.000,- Euro bei einem Spieleinsatz von 1,- Euro
- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 100 000.

• Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen

- je 100.000,- Euro bei einem Spieleinsatz von 5,- Euro,
 - je 50.000,- Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro,
 - je 20.000,- Euro bei einem Spieleinsatz von 1,- Euro
- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 500 000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 10.000.000,-

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

• Gewinnklasse 7

Es wird eine 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmen, gewinnen:

- bei einem Spieleinsatz von 5,- Euro je einen Sofortbetrag in Höhe von € 1.200.000,- und zusätzlich je eine 20-Jahres-Rente mit monatlichen Zahlungen in Höhe von 5.000,- Euro für einen Zeitraum von 20 Jahren,
- bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro je einen Sofortbetrag in Höhe von € 600.000,- und zusätzlich je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 2.500,- Euro für einen Zeitraum von 20 Jahren,
- bei einem Spieleinsatz von 1,- Euro je einen Sofortbetrag in Höhe von € 240.000,- und zusätzlich eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 1.000,- Euro für einen Zeitraum von 20 Jahren, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 10.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 24.000.000,- Euro begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 50,- Euro) ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x 2.400.000,- Euro auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Entsprechend mindern sich der Sofortbetrag und der zusätzlichen monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.

Anfallende Zinsen aus der Auszahlung der 20-Jahres-Rente, stehen dem Unternehmen zu.

Der Gewinner kann sich statt der „20-Jahres-Rente“:

- bei einem Spieleinsatz von € 5,- für die Zahlung eines zusätzlichen Sofortbetrages in Höhe von € 1.200.000,- entscheiden.
- bei einem Spieleinsatz von € 2,50 für die Zahlung eines zusätzlichen Sofortbetrages in Höhe von € 600.000,- entscheiden.
- bei einem Spieleinsatz von € 1,- für die Zahlung eines zusätzlichen Sofortbetrages von € 240.000,- entscheiden.

Der Gewinner hat dem Unternehmen innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnanfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den zusätzlichen Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.

Die Entscheidung ist dem Unternehmen schriftlich mitzuteilen.

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

5. Die durch das Unternehmen nach Artikel 14 Nr. 3 (zu Gewinnklasse 6 und Gewinnklasse 7) öffentlich bekanntgemachten Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 7 von mehr als 100.000,- Euro erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Artikel 15 Nr. 1.

6. Abweichend von Artikel 14 Nr. 5 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 7 von mehr als 100.000,- Euro ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Artikel 15 Nr. 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

7. 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 gemäß VI).

V. Gewinnauszahlung

Artikel 15 – Fälligkeit des Gewinnanspruches

1. Gewinne der 7. Gewinnklasse (Sofortbetrag und zusätzlicher 20-Jahres-Rentengewinne) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des Artikels 14 Nr. 3 zur Auszahlung gebracht.

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

Artikel 16 – Gewinnauszahlung

1. Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer zuletzt angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

2. Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der Gewinnklasse 7 erzielt haben, erhalten eine gesonderte Benachrichtigung.

VI. Verjährung von Ansprüchen

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

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.

Artikel 20 – Gerichtsstand

Erfüllungsort und Gerichtsstand bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

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 11 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 07. Juni 2025.

Koblenz, im Mai 2025

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH