

Juni 2025

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 Lotterie 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 Pooling 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 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 Landeslotterieunternehmen 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 Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
2. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
3. Dies gilt auch dann, wenn das Unternehmen eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit anderen Landeslotterieunternehmen durchführt.
4. Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
5. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie 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 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 Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale 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 Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
5. Der Spielteilnehmer kann abweichend von Artikel 3 Nr. 2 und Nr. 4 eine erstmalige Teilnahme des Spielauftrages bis zu einem Zeitraum von maximal 5 Wochen in der Zukunft (in Abhängigkeit von der Laufzeit des Spielauftrages) bestimmen.
6. Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7stel-

ligen 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 Spielscheinen und mittels Quicktipp möglich.
2. Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
3. Die Spielteilnahme Minderjähriger oder gesperrter Spieler ist unzulässig.
4. Die Inhaber und dass in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

Artikel 6 – Teilnahme mittels Spielschein

1. Jeder Spielschein 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 Spielscheines und seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein 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 Spielscheins 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 Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

Artikel 8 – 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. Für jeden eingelesenen Spielschein oder abgegebenen Quicktipp erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
3. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in der Annahmestelle bekanntgegeben.
4. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr vor Erhalt der Spielquittung zu zahlen.
5. Jeder Spielschein kann wahlweise als Einzellos oder als Dauerlos (Mehrwochenlos/Jahreslos) gespielt werden.

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 ist diese vor dem Einlesen des Spielscheines bzw. vor Spielteilnahme mittels Quicktipp der Annahmestelle vorzulegen.

Artikel 11 – Spielquittung

1. Nach Einlesen des Spielscheines bzw. Abgabe des Quicktipps und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale des Unternehmens von diesem eine Spielquittungsnummer vergeben.
Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
2. 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 inklusive 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 Spielscheines 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 inklusive der Bearbeitungsgebühr korrekt ausgewiesen ist,
 - die Spielquittung eine lesbare Spielquittungsnummer aufweist und die 26-stellige Spielquittungsnummer nicht offensichtlich unvollständig ist und
 - bei Spielteilnahme mittels einer Kundenkarte (vgl. Artikel 10), ob die Kundennummer und der Name des Kundenkarteninhabers richtig sind.
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.
6. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt
 - nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 10 Minuten nach Registrierung seines Vertragsangebotes in der Zentrale,
 - oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
 - längstens bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.
7. Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.
8. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.
9. Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. Artikel 12 Nr. 3).
10. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

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, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
4. Fehlt eine dieser Voraussetzungen in Artikel 12 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. 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 der in Artikel 12 Nr. 10 genannten Gründe abzulehnen.
9. Darüber hinaus kann vom Unternehmen aus den in Artikel 12 Nr. 10 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
10. Ein wichtiger Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Artikel 12 Nr. 8 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Artikel 12 Nr. 9 berechtigt liegt u.a. vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (Artikel 5 Nr. 3 und Nr. 4) verstoßen wurde bzw. wurde

oder

- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. 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.
- 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. 11 – 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 gelten 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.
2. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und / oder für die Spielteilnehmer bestehen.
3. Die Haftungsregelungen des Artikels 13 Nr. 1 und 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 13. 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 Unruhe, Pandemie, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
10. In diesen Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Artikel 13 Nr. 7 bis 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.
11. Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
12. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
13. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse abschließend unter sich regeln.
14. Die Haftungsregelungen gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
15. 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 Lan-

des Lotterieunternehmens 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 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 und mit Protokollierung statt.

Artikel 15 – Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Artikel 12 Nr. 3) und vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar 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

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 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 Spieleinsatz von insgesamt 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 Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen:

- bei einem Spieleinsatz von 5,- Euro je einen Sofortbetrag in Höhe von € 1.200.000,- und zusätzlich je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung 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 je 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 Gesamtspeleinsatz 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 zusätzliche 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 16 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 17 Nr. 1.
6. Abweichend von Artikel 16 Nr. 5 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 7 von mehr als 100.000,- Euro ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Artikel 17 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 verfallenden Gewinnen gemäß VI.)

V. Gewinnauszahlung

Artikel 17 – Fälligkeit des Gewinnanspruches

1. Gewinne der 7. Gewinnklasse ((Sofortbetrag und zusätzlicher 20-Jahres-Rentengewinn) 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 ausbezahlt.

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.

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 07. Juni 2025.

Koblenz, im Mai 2025
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).