

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird TOTO 13er-Ergebniswette 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, 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 Lotterie TOTO 13er-Ergebniswette beauftragt worden.
2. Das Unternehmen ist berechtigt, das TOTO 13er-Ergebniswette gemeinsam mit anderen Unternehmen durchzuführen.

Artikel 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Wettrunden des TOTO 13er-Ergebniswette sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
2. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.
3. Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar.
4. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
5. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf dem Spielschein und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen vor.

Artikel 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des TOTO 13er-Ergebniswette

1. Im Rahmen der TOTO 13er Ergebniswette wird wöchentlich eine Wettrunde - in der Regel von Samstag bis Sonntag - durchgeführt.
2. Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss des der jeweiligen Wettrunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden; nehmen an dieser Wettrunde teil.
3. Gegenstand der TOTO 13er Ergebniswette (Spielformel: 13er Wette) ist die Vorhersage (Tippreihe) des Ausgangs von 13 Fußballspielen (Spielplan), wobei zwischen dem Sieg des in den Spielpaarungen erstgenannten Vereins, dem unentschiedenen Ergebnis und dem Sieg des in den Spielpaarungen zweitgenannten Vereines zu wählen ist (1-0-2); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.
4. Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird von dem Unternehmen festgelegt und bekannt gegeben.
5. Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spieldausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

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 am TOTO 13er-Ergebniswette teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Web-Seiten 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 Wettrunden ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.
2. Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
3. Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet des Unternehmens zulässig.
4. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden.
5. Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend durch den vom Unternehmen eingerichteten „IdentitätsCheck Premium“ bei der Schufa Holding AG und/oder durch ein Post-IDENT-Verfahren oder alternativ ein Annahmestellen-Identverfahren.
6. Sofern die vom Unternehmen zur Identifikation gewählten Verfahren (Identitäts-check Premium des Schufa / Post-Ident oder Annahmestellen-IDENT) keine Bestätigung der Volljährigkeit und/oder des Wohnsitzes im Sinne des Artikels 5 Nr. 17 ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.
7. Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.
8. Im Rahmen der Registrierung vergibt der Spielteilnehmer für sich einen Benutzernamen 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 Guthabens 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 Einzahlungsbeiträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.
13. Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchststeinsatzgrenzen je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite des Unternehmens bekannt. Jeder Spielteilnehmer hat sich bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit zu setzen, das bis zur Höhe der gesetzlichen Höchststeinsatzgrenze jederzeit vom Spielteilnehmer verändert werden kann.
14. Möchte der Spielteilnehmer sein Spieleinsatzlimit verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Spieleinsatzlimits durch den Spielteilnehmer werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
15. Wird auf dem Spielkonto mehr als 12 Monate keine Bewegung festgestellt, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das dem Unternehmen zuletzt mitgeteilten Bankkonto überwiesen.

Artikel 6 Teilnahme

1. Die Teilnahme an den Wettrunden erfolgt durch die Voraussage des Ausgangs von 13 Fußballspielen (vgl. Artikel 3) durch den Spielteilnehmer.
2. Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Spielangebotes bekannt gemacht.
- Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussage oder der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
- 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 Angaben des Spielteilnehmers

1. Je nach Ausgestaltung des Internet-Spielangebotes sind die Voraussagen (Tipps) und die sonstigen Kennzeichnungen (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen
2. Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer in den Zahlenbereichen von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist.
3. Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen und deren/dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
4. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussage überlässt.
5. 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 vom Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vorzunehmen.
6. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
7. Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf

seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 d Abs. 4 Nr. 4 BGB nicht möglich.

Artikel 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Wettrunde € 0,50.
2. Pro Spieldauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden.
3. Ein wöchentlicher oder monatlicher Höchsteinsatz 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,- pro Monat nicht überschreiten.
4. Für jeden Spieldauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben.
5. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben.
6. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Die Zahlung erfolgt nur durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

Artikel 9 Annahmeschluss

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

Artikel 10 Spielbenachrichtigung

1. Nach Abgabe des Spieldauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spieldauftragsnummer vergeben.
2. Die Spieldauftragsnummer dient der Zuordnung des Spieldauftrages zu den in der Zentrale 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).
4. Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu (Mindestinhalt der Spielbenachrichtigung)
 - den Geschäftangaben des Unternehmens,
 - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien sowie der Glücks-Spirale,
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
 - die von der Zentrale des Unternehmens bzw. von dessen Dienstleister vergebene Spieldauftragsnummer.

Artikel 11 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des Artikels 11 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 aufzeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spieldauftrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
 - der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Bezahlt 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 einen entsprechenden 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 aufzeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
6. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Artikel 11 Nr. 8 genannten Gründe abzulehnen.
7. Darüber hinaus kann aus den in Artikel 11 Nr. 8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
8. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Artikel 11 Nr. 6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Artikel 11 Nr. 7 berechtigt liegt vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde und 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 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.
9. Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.
 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 12 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. Artikel 12 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 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 des Artikel 12 Nr. 1- 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 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 12 Nr. 7 bis Nr. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet. Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß Artikel 12 Nr. 7 bis Nr. 8 entstehen.
11. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
12. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
13. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
14. Die Haftungsregeln 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 13 Ermittlung der Gewinntippreihen

1. Bei der TOTO 13er Ergebniswette wird die Gewinntippreihe in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele entschieden.
2. Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis.
3. Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.
4. Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.
5. Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei der Ergebniswette ohne Bedeutung.
6. Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.
7. Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem

Spielplan stehen.

8. Für Spiele,

- die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben,
 - vor Ablauf der Spielzeit im Sinne des Artikel 14 Nr.2 abgebrochen worden sind, sowie
 - für Spiele, die an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden haben,
- gilt - gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele - eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung ("1", "0" oder "2").

9. Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von dem Unternehmen bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spieldausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spieldausgang (Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.

Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

Für den Ablauf der Auslosung bestimmt das die Auslosung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelauslosungsvorgangs in der Ziehungsstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen

Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Auslosung und die Feststellung der gezogenen Zahlen und des diesen Zahlen zugeordneten Spieldausgangs („1“ oder „0“ oder „2“).

Diese Feststellung (Ersatzauswertung) ist dann die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Artikel 14.

Besondere Vorkommnisse im Auslosungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

10. Ort und Zeitpunkt der Auslosung bestimmt das Unternehmen und werden in den Medien des Unternehmens veröffentlicht.

11. Die Auslosung ist öffentlich und findet unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

Artikel 14 Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Artikel 11 Nr. 3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen, Superzahl und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).

Artikel 15 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen in der TOTO 13er Ergebniswette

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 0 Fehlern,
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 1 Fehler,
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 2 Fehlern
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 3 Fehlern

erzielt haben.

Artikel 16 Gewinnermittlung, Gewinn-ausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

1. Von dem Gesamtbetrag der jeweiligen Spieleinsätze werden 60% an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

2. Diese Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen in der Ergebniswette wie folgt:

Klasse 1	(0 Fehler)	35 %
Klasse 2	(1 Fehler)	20 %
Klasse 3	(2 Fehler)	20 %
Klasse 4	(3 Fehler)	25 %

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1: 1.594.323
Klasse 2	1: 61.320
Klasse 3	1: 5.110
Klasse 4	1: 697

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

4. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen (Jackpot).

5. Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 entgegen Artikel 16 Nr. 4 der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 in derselben Wettrunde zugeschlagen.

6. Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

7. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

8. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttung beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

9. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.

10. Die durch das Unternehmen nach der Ermittlung der Gewinnpreihen öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung)

11. Abweichend von Artikel 16 Nr. 10 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 1 von mehr als € 100.000,- können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Artikel 17 Nr. 1 weitere berechnete Gewinnansprüche dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

Wird eine Wettrunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Wettrunden durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z.B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Artikel 16 Nr. 9 oder Verfallenden Gewinnen nach VI.).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

Artikel 17 Gewinnauszahlung/ Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

Gewinne der 1. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

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

VI. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN

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

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Artikel 19 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 20 Datenschutz

Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.

1. 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.

2. Das Unternehmen erhebt und speichert vom Spielteilnehmer folgende personenbezogenen Daten:

Vorname(n), Nachname, Geburtsort, Geburtsdatum, Staatsangehörigkeit, Benutzername, Postanschrift, E-Mail-Adresse, Mobilfunknummer sowie Bankverbindung.

Artikel 21 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.

VII. SPIELTEILNAHME ÜBER GEWERBLICHE SPIELVERMITTLUNG

Ein Spielteilnehmer kann am TOTO 13er-Ergebniswette 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 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 zur Wettrunde am 06. Januar 2018.

Koblenz, im Dezember 2017
Lotto Rheinland-Pfalz GmbH