

Internet-Teilnahmebedingungen für Lotterien mit Rubbellosen (Sofortlotterien)

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, werden die Lotterien mit Rubbellosen (Sofortlotterien) zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

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

I. ALLGEMEINES

1. Organisation

- 1.1 Die Lotto-Toto GmbH Sachsen-Anhalt (im Folgenden Gesellschaft genannt) veranstaltet gemäß dem Glücksspielstaatsvertrag und dem Glücksspielgesetz des Landes Sachsen-Anhalt sowie den vom Ministerium für Inneres und Sport des Landes Sachsen-Anhalt erteilten Erlaubnissen für Sofortlotterien in Sachsen-Anhalt.
- 1.2 Hierfür gelten die nachstehenden Teilnahmebedingungen.
- 1.3 Der Reinertrag der Lotterien wird für soziale, kulturelle und sonstige förderungswürdige Zwecke, soweit sie gemeinnützig sind, verwendet.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- 2.1 Für die Teilnahme an den Sofortlotterien sind allein diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, welche auf der Webseite der Gesellschaft einzusehen sind, maßgebend.
- 2.2 Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Rubbellosen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
- 2.3 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (Informationen zum Verkaufszeitraum oder Gewinnpläne einzelner Los-Serien) mit der Erklärung, ein Rubbellos erwerben zu wollen, als verbindlich an.
- 2.4 Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten der Gesellschaft einzusehen bzw. ausdrückbar.
- 2.5 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

2.6 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen den Angaben auf Losen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen vor.

3. Gegenstand der Sofortlotterien

3.1 Die Lotterien werden in numerisch bezeichneten Serien aufgelegt. Die Seriengröße wird im Gewinnplan genannt. Jedes Los trägt eine Serienbezeichnung und eine Nummer innerhalb der Serie. Die Teilnahme beginnt mit dem Loskauf durch den Spielteilnehmer.

3.2 Gegenstand (Spielformel) der Sofortlotterien ist der Gewinnplan der jeweiligen Los-Serie. Die Höhe der Auflage der Los-Serie wird im Gewinnplan genannt.

3.3 Die Lotterie besteht aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen.

3.4 Jedes Los enthält ein Gewinnspiel. Der Spielteilnehmer erhält den Gewinntescheid durch simuliertes „Entfernen“ der elektronischen Abdeckung des Rubbelfeldes. Die Spielformel ist auf dem Los dargestellt. Der Spielteilnehmer hat den Betrag/den Sachwert gewonnen, der nach der Spielformel auf der Rubbelfläche sichtbar ist.

3.5 Der Gewinnplan und der Verkaufs- und Spielzeitraum der Serien wird in den Verkaufsstellen bzw. auf der Web-Seite unserer Gesellschaft bekannt gegeben.

4. Spielgeheimnis

4.1 Die Gesellschaft wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.

4.2 Gesetzliche Auskunftspflichten der Gesellschaft bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann an den Sofortlotterien teilnehmen, indem er mittels der von der Gesellschaft bereit gehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und der Gesellschaft zustande.

5. Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Registrierung, Identifizierung, Authentifizierung, Spielkonto und Datenschutz

5.1 Die Teilnahme an den Sofortlotterien ist nur mit den von der Gesellschaft jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Rubbellosen und den zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.

5.2 Die Spielteilnahme

- Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung 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 des Spielteilnehmers ausgeschlossen,
- ist ausgeschlossen, wenn der Spielteilnehmer parallel aktiv im Internet an einem anderen Glücksspiel teilnimmt, an welchem gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen (Aktivitätsdatei),
- ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,

- ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den GlüStV 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.
- 5.3 Die Spielteilnahme darf nur im eigenen Namen und auf eigene Rechnung erfolgen. Eine Registrierung von Spielgemeinschaften als Spielteilnehmer ist ausgeschlossen. Die Gesellschaft hat das Recht, die Registrierung aus wichtigem Grund zu verweigern.
- 5.4 Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Sachsen-Anhalt zulässig.
- 5.5 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. Für jeden Spielteilnehmer ist nach den gesetzlichen Vorgaben nur eine Registrierung zulässig.
- 5.6 Zur Registrierung gibt der Spielteilnehmer seine personenbezogenen Daten im Internet-Spielsystem ein (Identifizierung). Der Spielteilnehmer hat seine Angaben auf der Registrierungsseite vollständig und wahrheitsgemäß zu machen. Anschließend erfolgt ein zusätzlicher Abgleich dieser Daten mit der bundesweiten Sperrdatei.
- 5.7 Diese personenbezogenen Daten werden durch die Gesellschaft gemäß den gültigen Datenschutzgesetzen (DSGVO, DSAnpUG) entsprechend den Teilnahmebedingungen zum Zweck der Spielabwicklung, Gewinnbearbeitung und Statistik erhoben, verarbeitet und genutzt.
- 5.8 Die Gesellschaft informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Internet in den Datenschutzhinweisen, die auf der Web-Seite der Gesellschaft veröffentlicht sind.

- 5.9 Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als dies zur Erfüllung der vertraglichen oder gesetzlichen Pflichten insbesondere zur Durchsetzung von Spielersperren, erforderlich ist.
- 5.10 Zu diesem Zweck darf die Gesellschaft auch die Daten des Spielteilnehmers, welche sie von Dritten hierfür erhält, verarbeiten und speichern.
- 5.11 Die Gesellschaft ist berechtigt, die Daten eines Spielteilnehmers aus allen Vertriebskanälen zusammenzuführen und zu verarbeiten, insbesondere um die Spielersperre zu gewährleisten.
- 5.12 Zu diesem Zweck dürfen die Daten auch ausgewertet und abgeglichen werden.
- 5.13 Die Gesellschaft leitet die angegebenen Stammdaten (Name, Geburtsdatum und Anschrift) des Spielteilnehmers an die Schufa zur Identitätsprüfung weiter. Bei negativem Prüfergebnis kann sich der Kunde persönlich gemäß Punkt 5.17 identifizieren.
- 5.14 Bei positivem Prüfergebnis nach Punkt 5.13 kann der Spielteilnehmer, für einen Zeitraum von 72 Stunden ab der Registrierung, Rubbellose im Wert von insgesamt bis zu 100 Euro („Spontanspiel“), jedoch nicht mehr als 10 Rubbellose je Tag und Spielteilnehmer, käuflich erwerben. Bei negativem Prüfergebnis muss die Identifizierung nach Punkt 5.17 innerhalb von 14 Tagen erfolgen. Ansonsten wird das Spielkonto gelöscht. Eine Gewinnauszahlung beim Spontanspiel erfolgt erst nach erfolgreicher Freischaltung des Spielteilnehmers nach Punkt 5.16. Vor diesem Zeitpunkt besteht eine Auszahlungssperre. Hierauf wird der Spielteilnehmer bei Spielvertragsabschluss auf der Web-Seite der Gesellschaft hingewiesen.
- 5.15 Bei positivem Prüfergebnis nach Punkt 5.14 erhält der Spielteilnehmer von der Gesellschaft eine 1-Cent-Überweisung mit einem einmaligen Zugangscode für sein Kundenkonto auf das angegebene Bankkonto überwiesen.

- 5.16 Der Spielteilnehmer schaltet sein Kundenkonto mit Eingabe des Zugangscodes auf der Web-Seite der Gesellschaft frei.
- 5.17 Bei negativem Prüfergebnis nach Punkt 5.13 druckt der Spielteilnehmer seine Registrierungsdaten von der Web-Seite der Gesellschaft aus und identifiziert sich damit persönlich in einer Verkaufsstelle der Gesellschaft oder einer Filiale der Deutschen Post. Die Post bzw. die Verkaufsstelle sendet die Bestätigung der Identifizierung an die Gesellschaft. Durch die Gesellschaft erfolgt dann die Freischaltung des Internetangebots für die Spielauftragsabgabe.
- 5.18 Sofern im Zuge der Identifizierung Änderungen der Kundendaten festgestellt werden, erfolgt ein erneuter Abgleich mit der bundesweiten Sperrdatei.
- 5.19 Im Rahmen der Registrierung vergibt der Spielteilnehmer für sich einen Benutzernamen und ein persönliches Passwort. Den Benutzernamen und das Passwort muss er vor dem Loserwerb zum Zwecke der Authentifizierung eingeben. Vor dem Loserwerb erhält der Spielteilnehmer einen vierstelligen PIN-CODE (mTAN) zur Bestätigung des Loserwerbs an seine von ihm im Zuge der Registrierung angegebene Mobiltelefonnummer übersandt.
- 5.20 Die Gesellschaft richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von der Gesellschaft vergebene Zugangskennung.
- 5.21 Durch Aufruf seines Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren.
- 5.22 Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit, für sein Spielkonto tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten.

- 5.23 Ist das Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist keine weitere Spielteilnahme möglich. Auch Einzahlungen über das gewählte Einzahlungslimit hinaus, sind nicht möglich.
- 5.24 Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit, sein Limit neu festzulegen. Will ein Spieler das Limit erhöhen, so wird die Erhöhung erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam. Wenn Limits verringert werden, greifen die neuen Limits sofort.
- 5.25 Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Das Guthaben kann ausschließlich für Spieleinsätze verwendet werden. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.
- 5.26 Die Gesellschaft kann eine Höchstgrenze für Guthaben auf dem Spielkonto festlegen. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.
- 5.27 Wird auf dem Spielkonto mehr als zwölf Monate keine Bewegung festgestellt, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte Bankkonto überwiesen.

6. Teilnahme

- 6.1 Die Teilnahme an den Sofortlotterien erfolgt über die Web-Seite der Gesellschaft. Die dort zur Spielteilnahme angebotenen Sofortlotterieserien sind ebenfalls in den Verkaufsstellen in Sachsen-Anhalt erhältlich (siehe hierzu Allgemeine Teilnahmebedingungen für Lotterien mit Rubbellosen).
- 6.2 Die Teilnahme an der Sofortlotterie erfolgt durch den Kauf eines von der Gesellschaft herausgegebenen Loses dieser Lotterie. Der Preis für ein einzelnes Los wird für jede angebotene Sofortlotterieserie auf den Webseiten der Gesellschaft bekanntgegeben.
- 6.3 Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, an den Sofortlotterien teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Lose vornehmen.

- 6.4 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 6.5 Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht mehr möglich.
- 7. Spieleinsatz**
- 7.1 Der Spieleinsatz gesamt entspricht dem Verkaufspreis des ausgewählten Loses/der ausgewählten Lose, entsprechend multipliziert mit der Anzahl der jeweilig ausgewählten Lose bzw. des jeweils ausgewählten Loses.
- 7.2 Pro Spieldauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Losen gespielt werden.
- 7.3 Je Spielteilnehmer ist der Erwerb von maximal 10 Losen im Wert von insgesamt 100 Euro je Tag möglich. Er ist auf insgesamt 1.000 Euro auf das komplette Produktangebot je Monat beschränkt. (Höchsteinsatz derzeit 1.000 Euro pro Monat)
- 7.4 Nach dem Kauf von maximal fünf Losen beginnt eine sogenannte Besinnungsphase. Die Zeitdauer der Besinnungsphase/Kaufunterbrechung beträgt fünf Minuten. Sie tritt technisch nach dem Erwerb des fünften Loses in Kraft. Nach dem Ende der Besinnungsphase können noch maximal fünf weitere Lose je Tag durch den Spielteilnehmer käuflich erworben werden.
- 7.5 Die Gesellschaft behält sich vor, weitere zeitliche oder einsatzbezogene Begrenzungen vorzuhalten. Einzelheiten werden auf der Web-Seite der Gesellschaft vorgehalten.
- 7.6 Der Spielteilnehmer hat bei der Ersteinrichtung seines Spielkontos sein persönliches Einsatzlimit bis maximal zur Höhe des Höchsteinsatzes gemäß Punkt 7.3 festzulegen. Auch die Festlegung von individuellen Monats-, Wochen- oder Tageslimits für

Spieleinsätze, Einzahlungen und/oder zur Begrenzung von Verlusten sind möglich.

7.7 Der Spielteilnehmer kann sein persönliches Einsatzlimit im Spielkonto ändern. Senkt er sein Limit in der Folgezeit weiter ab, wird dies sofort wirksam, möchte er sein Einsatzlimit hingegen - unter Beachtung von Punkt 7.3 - erhöhen, erfolgt die Freischaltung des neuen Einsatzlimits erst nach einer Frist von sieben Tagen.

7.8 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz/Lospreis gesamt mit Abgabe seiner Erklärung, Lose erwerben zu wollen, zu zahlen. Einzelheiten dazu sind unter Punkt 8 geregelt.

8. Zahlung des Spieleinsatzes

8.1 Sofern die Zahlungsverfahren aktiviert sind, hat der Spielteilnehmer sich vor jedem Bezahlvorgang für eins der nachfolgenden Zahlungsverfahren zu entscheiden:

8.2 Kreditkarte

Jeder registrierte Spielteilnehmer kann über seine inländische Kreditkarte spielen. Die jeweils von der Gesellschaft akzeptierten Kreditkarten werden auf der Web-Seite der Gesellschaft bekannt gegeben.

8.3 Überweisung

Dieses Verfahren setzt voraus, dass der Spielteilnehmer unter Angabe seiner Zugangskennung einen ausreichenden Geldbetrag auf das durch die Gesellschaft eingerichtete Spielkonto überwiesen hat.

8.4 Lastschriftinzug

Mit jedem SEPA-Lastschriftinzug erteilt der Spielteilnehmer der Gesellschaft die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Bankkonto im Lastschriftverfahren durchzuführen. Spielteilnehmer und Inhaber des Bankkontos müssen identisch sein.

Mit der Registrierung akzeptiert der Spielteilnehmer die SEPA-Lastschriftbedingungen und bestätigt das SEPA-Lastschriftmandat elektronisch (Double-Opt-In-Verfahren), sofern eine positive Bonität vorliegt. Der Spielteilnehmer ist damit für das SEPA-Lastschriftverfahren zugelassen. Bei einer negativen Bonität ist der Spielteilnehmer vom SEPA-Lastschriftverfahren ausgeschlossen. Der Spielteilnehmer unterzeichnet das in den Identifizierungsunterlagen enthaltene SEPA-Mandat und sendet es an die Gesellschaft. Verwendet der Spielteilnehmer 36 Monate lang keine SEPA-Lastschrift, erlischt das Mandat. Der Spielteilnehmer muss dann der Gesellschaft für die weitere Nutzung der SEPA-Lastschrift ein neues SEPA-Mandat erteilen.

Mit Abschluss eines erfolgreichen Kaufprozesses wird dem Spielteilnehmer eine Vorabinformation über den Tag der Fälligkeit der Lastschrift angezeigt. Folgende Angaben sind dort enthalten: Gläubiger-Identifikationsnummer, Mandatsreferenznummer, Betrag, Tag der Fälligkeit. Frühestens erfolgt der Einzug 2 Tage nach Abgabe des Spielauftrags. Die Gläubiger-Identifikationsnummer und Mandatsreferenz werden zusätzlich in der Buchungsübersicht im Spielkonto angezeigt.

- 8.5 Die mit den vorgenannten Verfahren (Punkte 8.2 bis 8.4) getätigten Einzahlungen werden dem Spielkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben. Eingezahltes Guthaben kann nur für die Bezahlung von Spieleinsätzen verwendet werden. In Ausnahmefällen wird die Gesellschaft auf Wunsch des Spielteilnehmers die Auszahlung von eingezahltem Guthaben vornehmen, wenn der Wunsch begründet wird und ein Missbrauch des Spielkontos ausgeschlossen werden kann.

- 9. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages**
- 9.1 Der Spielvertrag wird zwischen der Gesellschaft und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die Gesellschaft das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Punkt 9.3 annimmt. Der Vertrag kommt mit der Übergabe des Loses und der Zahlung des Lospreises zustande.
- 9.2 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die Gesellschaft angenommen wurde.
- 9.3 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten und/oder die Daten des/der ausgewählten Loses/Lose sowie die von der Gesellschaft vergebenen Daten im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind,
 - die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und
 - der Spielteilnehmer seinen Spieleinsatz bezahlt hat.
- 9.4 Fehlt diese Voraussetzung, kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 9.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
- 9.6 Die Gesellschaft ist berechtigt, ein in ihrem Rechenzentrum oder bei ihrem Dienstleister eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Punkt 9.8 genannten Gründe abzulehnen.

- 9.7 Darüber hinaus kann aus den in Punkt 9.9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 9.8 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Spielvertragsangebots nach Punkt 9.6 oder einen Rücktritt vom Spielvertrag nach Punkt 9.7 berechtigt, liegt vor, wenn
- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen.
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (Punkt 5.2 bis 5.3) verstoßen würde bzw. wurde.
 - 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 die Gesellschaft erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die Gesellschaft weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die Gesellschaft weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - der Gesellschaft 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.

- 9.9 Ein Grund der zur Ablehnung eines Spielvertragsangebots nach Punkt 9.6 oder einen Rücktritt vom Spielvertrag nach Punkt 9.8 berechtigt, liegt ebenfalls vor, bei Herstellungsfehlern in Teilen des Loses, die zur Gewinnermittlung und/oder zur Gewinnprüfung dienen.
- 9.10 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der Gesellschaft abgelehnt wurde oder die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- 9.11 Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages oder den Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft, unbeschadet des Zugangsverzichts nach Punkt 9.10, unter seiner der Gesellschaft bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- 9.12 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder ist die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes geltend machen.
- 9.13 Die Erstattung des Spieleinsatzes erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung. Spielteilnehmer und Inhaber des Bankkontos müssen identisch sein.
- 9.14 Ein Grund, welcher einen Rücktritt vom Spielvertrag nach Punkt 9.8 berechtigt, liegt ferner vor,

wenn von dem Spielteilnehmer oder Dritten Änderungen an Teilen des Loses, die zur Gewinnermittlung und/oder zur Gewinnprüfung dienen, vorgenommen wurden.

In diesem Fall erfolgt keine Erstattung des Lospreises.
- 9.15 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

10. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 10.1 Die Haftung der Gesellschaft für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von den Verkaufsstellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Lose an die Gesellschaft und der Durchführung der Sofortlotterie beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäfts und/oder für den Spielteilnehmer besteht.
- 10.2 Punkt 10.1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet die Gesellschaft dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet die Gesellschaft nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 10.3 Die Haftungsbeschränkungen der Punkte 10.1 und 10.2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der Gesellschaft gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche auf Grund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers und der Gesundheit.

- 10.4 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich die Gesellschaft zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die Gesellschaft nicht.
- 10.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 10.6 Die Gesellschaft haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- 10.7 In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Punkten 10.4 bis 10.5 ausgeschlossen wurde, wird der Spieleinsatz auf Antrag gegen Rückgabe des Loses erstattet.
- 10.8 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zum Rechenzentrum der Gesellschaft oder zu deren Dienstleister beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 10.9 Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.
- 10.10 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 10.11 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 10.12 Die Haftung der Gesellschaft ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

11. Auswertung, Gewinnentscheid

- 11.1 Die Gewinnausschüttung und die Gewinnwahrscheinlichkeit (Anzahl der Lose/Anzahl der Gewinne) ergeben sich aus den Gewinnplänen der jeweiligen Serien, welche auf der Webseite vorgehalten werden. Hier wird je Los über die Gewinnwahrscheinlichkeit des Höchstgewinns informiert.
- 11.2 Die Gewinnüberprüfung hat seitens des Spielteilnehmers sofort zu erfolgen.
- 11.3 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.

V. GEWINNAUSZAHLUNG

12. Allgemeines

- 12.1 Ist die Losnummer des Loses nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den im Rechenzentrum der Gesellschaft gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- 12.2 War die Unvollständigkeit der Losnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den im Rechenzentrum der Gesellschaft gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Lospreises geltend machen.

13. Gewinnauszahlung

- 13.1 Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

- 13.2 Die Überweisung des Gewinns erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto. Spielteilnehmer und Inhaber des Bankkontos müssen identisch sein.
- 13.3 Die Gesellschaft ist berechtigt, die bei Gewinnauszahlung oder -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.
- 13.4 Der Sachgewinn wird mit befreiender Wirkung an die vom Spielteilnehmer angegebene Anschrift versendet.

VI. GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

14. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

- 14.1 Ein Spielteilnehmer kann Rubbellose im Internet erwerben, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- 14.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 14.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 14.4 Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.
- 14.5 Schriftliche Erklärungen der Gesellschaft erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt der Gesellschaft bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

- 14.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Punkt 9.10 - durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.
- 14.7 Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der Gesellschaft und seiner Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.
- 14.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

15. Verjährung von Ansprüchen

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

16. Information gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Die Gesellschaft ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

17. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- 17.1 Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen.

17.2 Schriftliche Erklärungen der Gesellschaft an die letzte der Gesellschaft 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.

18. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

18.1 Das Anmelde-Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten.

18.2 Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers

19. Inkrafttreten

19.1 Die in Punkt 5.2 dieser Teilnahmebedingungen genannte Aktivitätsdatei befindet sich noch im Aufbau. Die insoweit enthaltene Regelung in den Teilnahmebedingungen wird erst wirksam, wenn die Aktivitätsdatei technisch zur Verfügung steht.

19.2 Diese Teilnahmebedingungen treten am 21. Juni 2021 in Kraft.

Lotto-Toto GmbH Sachsen-Anhalt