Internet-Teilnahmebedingungen

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

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

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

Die in diesen Internet-Teilnahmebedingungen (im Folgenden 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 der vom Ministerium für Inneres und Sport des Landes Sachsen-Anhalt erteilten Erlaubnis die Lotterie GlücksSpirale (im Folgenden GlücksSpirale genannt) in Sachsen-Anhalt.

1.2 Hierfür gelten die nachstehenden Teilnahmebedingungen.

1.3 Die Ausspielungen erfolgen auf Grund eines Vertrages einheitlich mit den im Deutschen Lotto- und Totoblock zusammengeschlossenen Unternehmen im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland.

1.4 Der Reinertrag dieser Lotterie ist für die Förderung des Sports, der Wohlfahrtspflege, des Denkmalschutzes und gemeinnütziger regionaler Zwecke bestimmt.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein diese Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.

2.2 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.

2.3 Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten der Gesellschaft einzusehen bzw. ausdruckbar.

2.4 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

2.5 Die Gesellschaft behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

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

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

3.1 Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung am Samstag durchgeführt.

3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

3.3 Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Samstagsziehungen wählen (Spielzeitraum).

3.4 In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Samstagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen. Der Spielteilnehmer kann auch zukünftige Spielzeiträume wählen und den Zeitpunkt der Ziehungsteilnahme vordatieren. Bei der Teilnahme zusammen mit der Hauptspielart Eurojackpot gilt Folgendes: Die erste Teilnahme an der GlücksSpirale erfolgt - unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags - zu der Ziehung, die der ersten Ziehung der Hauptspielart Eurojackpot folgt. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrags in der Zukunft (Vordatierung) gilt dies entsprechend.

3.5 Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer siebenstelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

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 Auskunftsverpflichtungen der Gesellschaft bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der von der Gesellschaft 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 der Gesellschaft zustande.

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

5.1 Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von der Gesellschaft jeweils für die Spielteilnahme 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 Einzahlungs-, Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,
- ist bei Teilnahme auch an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann,
- 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 . 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, BDSG) 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, Geburtsname, Geburtsdatum, Geburtsort 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, Spielaufträge bis zu 100,- € („Spontanspiel“) abgeben. 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 5.13 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 Webseite 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 Alternativ zur persönlichen Identifizierung in einer Lotto-Verkaufsstelle oder Filiale der Deutschen Post behält sich die Gesellschaft vor, ein Video-Ident-Verfahren zur Verfügung zu stellen. Zur Alters- und Identitätsprüfung erfolgt ein Abgleich der angegebenen Stammdaten mit einem gültigen Ausweis-dokument und einer kurzen Videoaufnahme (Selfie-Video) des Spielteilnehmers. Wird die Identität des Spielteilnehmers bestätigt, ist das Kundenkonto für die Spielauftragsabgabe freigeschaltet.

5.19 Sofern im Zuge der Identifizierung Änderungen der Kundendaten festgestellt werden, erfolgt ein erneuter Abgleich mit der bundesweiten Sperrdatei.

5.20 Im Rahmen der Registrierung vergibt der Spielteilnehmer für sich einen Benutzernamen und ein persönliches Passwort. Den Benutzernamen und das Passwort muss er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben. Vor der Spielscheinabgabe erhält der Spielteilnehmer einen vierstelligen PIN-CODE (mTAN) zur Bestätigung der Spielaufträge an seine von ihm im Zuge der Registrierung angegebene Mobiltelefonnummer übersandt.

5.21 Die Gesellschaft richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von der Gesellschaft vergebene Zugangskennung.

5.22 Durch Aufruf seines Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren.

5.23 Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit, für sein Spielkonto tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten.

5.24 Ist das Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist keine weitere Spielteilnahme möglich. Auch Einzahlungen über das gewählte Einzahlungslimit hinaus, sind nicht möglich.

5.25 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.

5.26 Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Das Guthaben kann ausschließlich für Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren verwendet werden. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

5.27 Die Gesellschaft kann eine Höchstgrenze für Guthaben auf dem Spielkonto festlegen. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.

5.28 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 Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von einer oder mehreren siebenstelligen Losnummer/n durch den Spielteilnehmer.

6.2 Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Gesellschaft Voraussagen mittels eines Zufallszahlen-generators (Quicktipp) vorschlagen.

6.3 Die siebenstellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 wird durch die Gesellschaft vergeben.

6.4 Der Spielteilnehmer kann in dem von der Gesellschaft vorgegebenen Rahmen die Losnummer ändern oder eine andere Losnummer wählen.

6.5 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 von der Gesellschaft vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.

6.6 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

6.7 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 und Bearbeitungsgebühr

7.1 Der Spieleinsatz beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers:

- 5 €,
- 2,50 € oder
- 1 €

je Ziehung unbeschadet weiterer Spieleinsätze für LOTTO 6aus49, Eurojackpot oder Zusatzlotterien.

7.2 Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden. Dieser liegt bei derzeit 1.000 € pro Monat.

7.3 Der Spielteilnehmer hat bei der Ersteinrichtung seines Spielkontos sein anbieterübergreifendes Einzahlungslimit bis maximal zur Höhe des Höchsteinsatzes gemäß Punkt 7.2 festzulegen. Auch die Festlegung von individuellen Monats, Wochen oder Tageslimits für Spieleinsätze, Einzahlungen und/oder zur Begrenzung von Verlusten sind möglich.

7.4 Der Spielteilnehmer kann sein anbieterübergreifendes Einzahlungslimit im Spielkonto ändern. Senkt er sein Limit in der Folgezeit weiter ab, wird dies sofort wirksam, möchte er sein Einzahlungslimit hingegen - unter Beachtung von Punkt 7.2 - erhöhen, erfolgt die Freischaltung des neuen Einzahlungslimits erst nach einer Frist von sieben Tagen.

7.5 Für jeden Spielauftrag kann die Gesellschaft eine Bearbeitungsgebühr erheben.

7.6 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

7.7 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Einzelheiten dazu sind unter Punkt 9 geregelt.

8. Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die Gesellschaft. Dieser wird auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

9. Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr

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

9.2 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.

9.3 PayPal

Die Durchführung und Abwicklung der Zahlung mittels PayPal erfolgt auf der Webseite von PayPal, auf die der Spielteilnehmer zur Zahlung weitergeleitet wird.

9.4 Überweisung

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

9.5 Lastschrifteinzug

Mit jedem SEPA-Lastschrifteinzug 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. 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.

Der Spielteilnehmer erhält mit der Spielbenachrichtigungs-E-Mail bzw. mit der Bestätigungs-E-Mail zur Aufladung des Spielkontos jeweils eine Vorabinformation über den Tag der Fälligkeit der Lastschrift. 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.

9.6 Die mit den vorgenannten Verfahren (Punkte 9.2 bis 9.5) getätigten Einzahlungen werden dem Spielkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben. Eingezahltes Guthaben kann nur für die Bezahlung von Spieleinsätzen und Bearbeitungsgebühren 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.

10. Spielbenachrichtigung

10.1 Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister eine Quittungsnummer vergeben.

10.2 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister gespeicherten Daten.

10.3 Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer mit der Benachrichtigung an die der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).

10.4 Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu:

- den Geschäftsangaben der Gesellschaft,
- der jeweiligen Losnummer,
- der Art und dem Zeitraum der Teilnahme,
- den Angaben über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den jeweiligen Voraussagen für die Hauptspielart LOTTO 6aus49 oder Eurojackpot, wenn die GlücksSpirale in Verbindung mit den Hauptspielarten LOTTO 6aus49 oder Eurojackpot gespielt wird,
- dem Spieleinsatz inklusive Bearbeitungsgebühr und
- der von der Gesellschaft oder deren Dienstleister vergebenen Quittungsnummer.

11. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

11.1 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 11.3 annimmt.

11.2 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die Gesellschaft angenommen wurde.

11.3 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps 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 und die Bearbeitungsgebühr bezahlt hat.

11.4 Fehlt diese Voraussetzung, kommt der Spielvertrag nicht zustande.

11.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.

11.6 Die Gesellschaft ist berechtigt, ein in ihrem Rechenzentrum oder bei ihrem Dienstleister eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Punkt 11.8 genannten Gründe abzulehnen.

11.7 Darüber hinaus kann aus den in Punkt 11.8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

11.8 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Punkt 11.6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Punkt 11.7 berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen den Teilnahmeausschluss (Punkt 5.2 oder 5.3) verstoßen würde 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 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 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 und
  - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

11.9 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.

11.10 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 11.9 - unter seiner der Gesellschaft bekannten E-Mail-Adresse informiert.

11.11 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder ist die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.

11.12 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

12. Umfang und Ausschluss der Haftung

12.1 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 mit der Weiterleitung der Daten zum Rechenzentrum der Gesellschaft oder zu deren Dienstleister beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die abstrakte Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für die Gesellschaft und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

12.2 Punkt 12.1 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.

12.3 Die Haftungsbeschränkungen der Punkte 12.1 und 12.2 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, der Gesundheit.

12.4 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.

12.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

12.6 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.

12.7 In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Punkten 12.4 bis 12.6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

12.8 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.

12.9 Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.

12.10 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

12.11 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

12.12 Die Haftung der Gesellschaft ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

13. Ziehung der Gewinnzahlen

13.1 Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

13.2 Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

13.4 Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

13.5 Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen.

13.6 Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen.

13.7 Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Punkt 14.2.

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

13.9 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die Gesellschaft. Sie gibt beides in den Verkaufsstellen und auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt.

13.10 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

13.11 Die Gewinnzahlen werden auf den Web-Seiten der Gesellschaft sowie ggf. durch Presse, Hörfunk und Fernsehen bekannt gemacht.

14. Auswertung

14.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Punkt 11.3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

14.2 Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen.

15. Gewinnplan, Gewinnausschüttung, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

15.1 Das Spielkapital ergibt sich aus den Spieleinsätzen aller teilnehmenden Spielverträge.

15.2 Von den Spieleinsätzen werden planmäßig 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

15.3 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.

15.4 Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

15.4.1 Gewinnklasse 1

Es wird eine einstellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je 10 € bei einem Spieleinsatz von 5 €,
- je 5 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 2 € bei einem Spieleinsatz von 1 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

15.4.2 Gewinnklasse 2

Es wird eine zweistellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je 25 € bei einem Spieleinsatz von 5 €,
- je 12,50 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 5 € bei einem Spieleinsatz von 1 €,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

15.4.3 Gewinnklasse 3

Es wird eine dreistellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je 100 € bei einem Spieleinsatz von 5 €,
- je 50 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 20 € bei einem Spieleinsatz von 1 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1 000.

15.4.4 Gewinnklasse 4

Es wird eine vierstellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je 1.000 € bei einem Spieleinsatz von 5 €,
- je 500 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 200 € bei einem Spieleinsatz von 1 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10 000.

15.4.5 Gewinnklasse 5

Es wird eine fünfstellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je 10.000 € bei einem Spieleinsatz von 5 €,
- je 5.000 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 2.000 € bei einem Spieleinsatz von 1 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100 000.

15.4.6 Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene sechsstellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen

- je 100.000 € bei einem Spieleinsatz von 5 €,
- je 50.000 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 20.000 € bei einem Spieleinsatz von 1 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500 000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 10.000.000 € begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 500 €) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x 100.000 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

15.4.7 Gewinnklasse 7

Es wird eine siebenstellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je einen Kombigewinn, bestehend aus je einem Sofortbetrag und einer zusätzlichen monatlichen Zahlung für einen Zeitraum von 20 Jahren:

- 1.200.000 € sofort und zusätzlich 5.000 € monatlich bei einem Spieleinsatz von 5 €,
- 600.000 € sofort und zusätzlich 2.500 € monatlich bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- 240.000 € sofort und zusätzlich 1.000 € monatlich bei einem Spieleinsatz von 1 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10 000 000 .

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

15.4.7.2 Entsprechend mindern sich der Sofortbetrag und der zusätzliche monatliche Zahlungsbetrag für einen Zeitraum von 20 Jahren .

15.4.7.3 Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen aus der zusätzlichen monatlichen Zahlung für einen Zeitraum von 20 Jahren, stehen der Gesellschaft zu.

15.4.7.4 Der Gewinner kann sich, statt der zusätzlichen monatlichen Zahlung für einen Zeitraum von 20 Jahren, für die Zahlung eines zusätzlichen Sofortbetrages entscheiden:

- 1.200.000 € sofort bei einem Spieleinsatz von 5 €,
- 600.000 € sofort bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- 240.000 € sofort bei einem Spieleinsatz von 1 €.

15.4.7.5 Der Gewinner hat der Gesellschaft innerhalb von vier Wochen nach Gewinnanfall (Gewinnbenachrichtigung) mitzuteilen, ob er die zusätzliche monatliche Zahlung für einen Zeitraum von 20 Jahren oder stattdessen den zusätzlichen Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.

15.4.7.6 Die Entscheidung ist der Gesellschaft schriftlich mitzuteilen.

15.4.7.7 Wird die Frist nach Punkt 15.4.7.5 nicht eingehalten, entfällt das Wahlrecht und gilt der Kombigewinn, bestehend aus Sofortbetrag und zusätzlichem Sofortbetrag, statt der zusätzlichen monatlichen Zahlung für einen Zeitraum von 20 Jahren als vom Spielteilnehmer gewählt und kann nicht mehr geändert werden.

15.4.7.8 Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen aus der Zahlung eines zusätzlichen Sofortbetrages, stehen der Gesellschaft zu.

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

15.6 Die durch die Gesellschaft nach Punkt 15.4.6 oder den Punkten 15.4.7.1 und 15.4.7.2 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 7 von mehr als 100.000 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Punkt 16.1.

15.7 Abweichend von Punkt 15.6 können sich die Gewinnquoten der 7. Gewinnklasse von mehr als 100.000 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Punkt 16.1 weitere berechtigte Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

15.8 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 Punkt 19).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

16. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

16.1 Gewinne der 7. Gewinnklasse (Kombigewinn, bestehend aus Sofortbetrag und zusätzlicher monatlicher Zahlung für einen Zeitraum von 20 Jahren) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe der Punkte 15.4.7 bis 15.4.7.8 zur Auszahlung gebracht.

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

17. Gewinnauszahlung

17.1 Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn informieren.

17.2 Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung. Spielteilnehmer und Inhaber des Bankkontos müssen identisch sein.

17.3 Der Spielteilnehmer erhält, sofern er es wünscht, über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse.

17.4 Die Gesellschaft ist berechtigt, die bei Gewinnauszahlung oder -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

VI. GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

18. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

18.1 Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

18.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.

18.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.

18.4 Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

18.5 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.

18.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Punkt 11.9 - durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

18.7 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 und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

18.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

19. Verjährung von Ansprüchen

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

20. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

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

20.2 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.

21. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

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

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

22. Information gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

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

23. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Samstag, den 7. November 2026.

Lotto-Toto GmbH Sachsen-Anhalt
Stresemannstraße 18 | 39104 Magdeburg
Tel. 0800 649 0 649 (kostenlos)
Fax 0391 59 63-449
E-Mail kundenservice@sachsen-anhalt-lotto.de

Spielteilnahme ab 18.
Glückspiel kann süchtig machen.
Beratung unter Tel. 0800 1 37 27 00.
www.lottosachsenanhalt.de