

JackPoint -TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Lotterie „LOTTO 6aus49“

April 2010

Präambel

P1 Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,
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.

P2 In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird LOTTO 6aus49 mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

P3 Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

P4 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

1. Organisation

1.1 Die Lotterie „LOTTO 6aus49“ wird von der LOTTO Hamburg GmbH (im Folgenden als „Unternehmen“ bezeichnet), für die Freie und Hansestadt Hamburg als Staatslotterie veranstaltet, um für das natürliche Spielbedürfnis unter der Maßgabe der Spielsuchtprävention und des Jugendschutzes ein geordnetes, sicheres und kontrolliertes Glücksspiel anzubieten. Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.

1.2 Das Unternehmen ist berechtigt, das LOTTO 6aus49 gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.

1.3 LOTTO 6aus49 kann auch als System gespielt werden.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen des LOTTO 6aus49 sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, z. B. die Sonderbedingungen für Systemspiele, maßgebend.

2.2 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, z. B. der Sonderbedingungen für die Systemspielteilnahme, erstmalig mit seiner Registrierung und danach für jede Spielteilnahme spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.

2.3 Die Teilnahmebedingungen können innerhalb des JackPoint-Auftritts eingesehen und ausgedruckt werden. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen, z. B. die Sonderbedingungen für die Systemspielteilnahme, und sonstige Bekanntmachungen.

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des LOTTO 6aus49

3.1 Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Sonnabend, durchgeführt. Alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Sonnabendziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

3.2 Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- oder Sonnabendziehungen oder die Teilnahme an beiden Ziehungstagen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Sonnabendziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Sonnabendziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen. Wählt der Spielteilnehmer die Teilnahme an mehreren Mittwochs- oder Sonnabendziehungen, so erhält er auf Wunsch nach Ablauf eines Mehrwochenspielaufrages eine elektronische Erinnerungsmail.

3.3 Der Spielteilnehmer kann auch die Wiederholung der Teilnahme seines Spielaufrages automatisch durch das JackPoint-System wählen. Der Spielteilnehmer kann dabei auch festlegen, dass der Spielaufrag erst ab einer bestimmten Jackpophöhe im LOTTO 6aus49 erneut automatisch gespielt werden soll.

Außerdem kann er festlegen, ob der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr solange von seinem Spielkonto abgebucht werden sollen, bis dieses nicht mehr die erforderliche Deckung aufweist oder ob die Bezahlung für die Anschlussleistungen direkt per Lastschrift von seinem inländischen Bankkonto erfolgen soll.

Der Spielteilnehmer kann die Wiederholung der Spielteilnahme jederzeit nach Ablauf des Spielzeitraumes seines Spielaufrages beenden.

3.4 Gegenstand (Spielformel) des LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 (Gewinnzahlen) und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Zahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 (Superzahl); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

4. Spielgeheimnis

Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

E1 Ein Spielteilnehmer kann am LOTTO 6aus49 teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

E2 Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung.

E3 Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

5. Voraussetzungen für die Spielteilnahme

5.1 Die Spielteilnahme am JackPoint ist nur mit den darin vorgehaltenen virtuellen Spielscheinen möglich.

5.2 Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.

5.3 Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist ausgeschlossen. Die Spielteilnahme von nach Tz 22.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen.

5.4 Die Inhaber und das in den Annahmestellen des Unternehmens beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

- 5.5 Der Spielteilnehmer muss vor der ersten Spielteilnahme die zur Registrierung erforderlichen persönlichen Daten, insbesondere Familiennamen, Vornamen, verwendete Künstler- und Aliasnamen, Spielernamen, Wohnort, Geburtsdatum, inländische Bankverbindung auf dem vorgesehenen elektronischen Weg an das Unternehmen übermitteln. Nach Übermittlung der vorgenannten Daten erfolgt eine Registrierung des Spielteilnehmers auf elektronischem Wege. Das Unternehmen hat das Recht, aus wichtigen Gründen die Registrierung zu verweigern.
- Als Zugangssparameter für die Spielteilnahmen (Anmelden („Login“) und Abmelden („Logout“)) wählt der Spielteilnehmer im Rahmen seiner Registrierung einen frei wählbaren Spielernamen sowie ein frei wählbares Passwort. Dieses kann später vom Spielteilnehmer jederzeit geändert werden.
- Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seines Geburtsdatums erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA, zu welcher der Spielteilnehmer seine Einwilligung erklärt haben muss. Erklärt der Spielteilnehmer die Einwilligung nicht oder kann durch den Abgleich die Volljährigkeit des Spielteilnehmers nicht nachgewiesen werden, fordert das Unternehmen den Spielteilnehmer zur Beibringung geeigneter Unterlagen auf.
- Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post.
- Nach erfolgreicher Registrierung erhält der Spielteilnehmer auf Wunsch eine Bestätigungsmail. Der Spielteilnehmer hat die Richtigkeit der registrierten Daten unverzüglich zu prüfen und gemäß Tz 28.1 Fehler mitzuteilen.
- Das Unternehmen verwaltet die angefallenen Gewinne auf dem Spielkonto kostenlos treuhänderisch für den Spielteilnehmer. Eine Verzinsung erfolgt nicht.
- 5.6 Die Anmeldung („Login“) für den persönlichen Bereich erfolgt mit dem bei der Registrierung gewählten Spielernamen und dem gewählten Passwort; für die Spielteilnahme ist zusätzlich die Eingabe der (Teil-)Nummer seiner LOTTO-IDENT-CARD erforderlich. Die LOTTO-IDENT-CARD ist in jeder Annahmestelle erhältlich. Sofern sich die Teilnahmebedingungen seit der letzten Anmeldung („Login“) geändert haben, muss der Spielteilnehmer diese in der neuen Version akzeptieren, bevor er sich erfolgreich anmelden („Login“) kann. Ein angemeldeter Kunde kann sich jederzeit wieder abmelden („Logout“). Erfolgt innerhalb einer Sitzung keine Aktivität, so erfolgt eine automatische Abmeldung („Logout“).
- 5.7 Jeder Bezahlvorgang wird über das Spielkonto abgewickelt. Die Spielteilnahme ist bei Bezahlen über das Spielkonto per Lastschrift nach erfolgter Registrierung sofort möglich.
- 5.8 Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des JackPoint-Angebotes des Unternehmens bekannt gemacht.
- 5.9 Das Unternehmen ist berechtigt, den Spielteilnehmer automatisch zu deregistrieren, soweit auf dem Spielkonto binnen einer Frist von 12 Monaten keinerlei Kontobewegung (Gewinngutschriften, Lastschriften) stattgefunden hat. Der Spielteilnehmer wird vorab schriftlich auf die Deregistrierung hingewiesen.
- 6. Teilnahme mittels virtuellem Spielschein**
- 6.1 Der virtuelle Spielschein ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist. Der Spielteilnehmer kann alle sieben Ziffern der Losnummer vor der Abgabe seines Angebots verändern.
- 6.2 Für die ordnungsgemäße Ausfüllung des virtuellen Spielscheins ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 6.3 Die Beteiligung mit einem Normalschein ist wahlweise mit 1 bis 12 Spielen möglich. Die Beteiligung mit einem Systemschein ist wahlweise mit 1 bis 6 Spielen möglich. Das Unternehmen ist berechtigt, Sonderspielscheine mit einer anderen maximalen Anzahl möglicher Spiele zu verwenden.
- 6.4 Der Spielteilnehmer hat auf dem Normalschein je Spiel 6 Zahlen zu kennzeichnen. Bei einem Systemschein sind je nach gewählter Systemart zusätzliche Zahlen zu kennzeichnen. Die Kennzeichnung erfolgt durch Gebrauch der vom Unternehmen bereitgestellten technischen Komponenten. Gleiches gilt für die sonstigen auf dem virtuellen Spielschein zu setzenden Kennzeichnungen, z. B. bei der Wahl der Laufzeit und der Teilnahme/Nichtteilnahme an den Lotterien Spiel77, SUPER6 und GlücksSpirale.
- 6.5 Die Systemspielteilnahme kann nur mit vom Unternehmen für die Spielteilnahme im JackPoint zugelassenen Systemarten erfolgen. Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur der verkürzten Schreibweisen bedienen, die nach den Sonderbedingungen zugelassen sind.
- 7. Teilnahme mittels Quick-Tipp**
- 7.1 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quick-Tipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 7.2 Beim Quick-Tipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
- 7.3 Mit einem einzelnen Quick-Tipp können höchstens so viele Spiele gespielt oder auf einem teilweise ausgefüllten virtuellen Spielschein ergänzt werden, wie auf einem virtuellen Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
- 8. Gespeicherte Voraussagen**
- 8.1 Der Spielteilnehmer kann einen virtuellen Spielschein im JackPoint vorab ausfüllen und in seinen Profildaten abspeichern. Die Voraussagen können entweder als
- vollständige eigene Voraussagen oder
 - Quick-Tipps (einmalig)
- hinterlegt werden.
- 8.2 Der virtuelle Spielschein kann im JackPoint für eine oder die wiederholte Teilnahme bis auf Widerruf (Dauerschein) aktiviert und gespielt werden.
- 8.3 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels in den Profildaten gespeicherten Voraussagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 8.4 Mit den in den Profildaten gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele (Zahlenfelder) gespielt werden, wie auf einem virtuellen Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
- 8.5 Bei der Spielteilnahme mittels in den Profildaten gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer/Superzahl verwendet.
- 8.6 Bei der Spielteilnahme mittels in den Profildaten gespeicherter Voraussagen wird eine Zuordnung der beim Unternehmen gespeicherten Spieldatensätze zu den persönlichen Daten des Spielteilnehmers vorgenommen.
- 9. Dauerschein-Spielteilnahme (ABO)**
- 9.1 Die Teilnahme an den Ziehungen kann auf Wunsch des Spielteilnehmers bis auf Widerruf automatisch durch das System erfolgen. Der Spielteilnehmer kann einen Spielschein oder abgespeicherten Spielschein (Tz 8.) als Dauerschein aktivieren (ABO). Die Laufzeit der Dauerscheine ist unbegrenzt und unterteilt sich in verschieden lang wählbare Teilnahmeperioden, zu denen jeweils die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr sowie eventuelle Kündigungen erfolgen. Voraussetzung ist die widerrufliche Ermächtigung, die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren vor Beginn jeder Teilnahmeperiode vom Spielkonto des Spielteilnehmers abzubuchen oder per Lastschrift vom inländischen Girokonto des Spielteilnehmers einzuziehen. Der Spielteilnehmer hat dafür Sorge zu tragen, dass vor jeder Teilnahmeperiode die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr mittels Abbuchung vom gedeckten Spielkonto oder Lastschrifteinzug von seinem inländischen Girokonto möglich ist. Die Voraussagen, die Laufzeit und die Losnummer werden nach Ablauf des aktuellen Spielzeitraumes vom JackPoint-System erneut gespielt, bis der Spielteilnehmer das Abonnement kündigt oder das Guthaben auf dem Spielkonto oder auf dem inländischen Girokonto des Spielteilnehmers für eine erneute Spielteilnahme nicht mehr ausreichend ist. Erfolgt eine weitere Spielteilnahme aus den oben genannten Gründen nicht mehr, so wird der Spielteilnehmer hierüber benachrichtigt.

- 9.2 Eine Änderung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussetzungen, der Losnummer sowie der Teilnahme/Nichtteilnahme an den Lotterien Spiel77 und/oder SUPER6 ist ausgeschlossen. Für eine Änderung ist die Deaktivierung/Kündigung des alten Dauerscheines und Aktivierung eines neuen geänderten Dauerscheines erforderlich. Werden einzelne oder alle Spielvoraussetzungen auf Wunsch durch das Unternehmen mittels Zufallsgenerator vergeben, erfolgt dies einmalig mit Geltung auch für alle neuen Teilnahmeperioden; die Zahlen werden dem Spielteilnehmer in der Spielbenachrichtigung mitgeteilt.
- 9.3 Die Dauerscheinspielteilnahme kann von beiden Seiten jederzeit zum Ende einer Teilnahmeperiode durch Deaktivierung des Dauerscheines gekündigt werden. Ohne Kündigung verlängert sich die Spielteilnahme um jeweils eine weitere Teilnahmeperiode. Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Für das Unternehmen liegt ein wichtiger Grund zur sofortigen Kündigung insbesondere dann vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht oder wenn Ansprüche des Spielteilnehmers gegen das Unternehmen gepfändet werden. Die Dauerscheinspielteilnahme endet auch, wenn Gründe vorliegen, die beim Normalspiel zur Abweisung des Spielauftrages führen, wie z.B. bei Überschreitung des Spieleinsatzlimits, bei einer Spielersperre oder einem Spelausschluss, bei einer Unterdeckung des Spielkontos etc.
- 9.4 Ein Anspruch des Spielteilnehmers auf Teilnahme an bestimmten Ziehungen ist ausgeschlossen. Sollte die Teilnahme an einer Ziehung aus technischen oder sonstigen Gründen nicht möglich sein, wird der Spielteilnehmer auf Wunsch unverzüglich durch eine E-Mail benachrichtigt, sodass er Gelegenheit hat, den Dauerschein manuell zu spielen. Zur nächsten Ziehung wird die Dauerscheinspielteilnahme fortgesetzt.
- 10. Korrektur vor Spielteilnahme**
- 10.1 Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussetzungen oder der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussetzungen vornehmen. **Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages nicht möglich. Dieser Ausschluss ist zulässig nach § 312d Abs. 4 Nr. 4 BGB.**
- 10.2 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 11. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 11.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 0,75.
- 11.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden (s. Tz 6.3). Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- 11.3 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
- jeden abgegebenen virtuellen Spielschein (auch bei ausschließlicher Teilnahme mittels Quick-Tipp);
 - jeden neuen Teilnahmezeitraum bei Spielteilnahme mittels in den Profildaten gespeicherter Voraussage.
- Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird im JackPoint bekannt gegeben. Die Bearbeitungsgebühr schließt die für die Nutzung des Internets beim Spielteilnehmer anfallenden Kosten nicht mit ein.
- 11.4 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Bei der Dauerscheinteilnahme hat die Zahlung zu jeder Verlängerung des Teilnahmezeitraums zu erfolgen.
- 12. Annahmeschluss**
- Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn im JackPoint bekannt.
- 13. Zahlungsverkehr über das Spielkonto**
- 13.1 Für jeden Spielteilnehmer wird mit Registrierung ein Spielkonto eingerichtet. Jeder Spielteilnehmer erhält lediglich ein Spielkonto. Nach der Registrierung, spätestens bei Auszahlungen an den Spielteilnehmer, hat er eine auf seinen Namen lautende inländische Bankverbindung anzugeben. Der Spielteilnehmer kann für die Auszahlung auch ein anderes Konto bei einer inländischen Bank angeben. Das Spielkonto ermöglicht die Bezahlung per Lastschrifteinzug.
- 13.2 Eine Bezahlung und Spielteilnahme über das Spielkonto ist immer nur dann möglich, wenn dieses eine ausreichende Deckung aufweist.
- 13.3 Mit jedem Lastschriftauftrag erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem zuletzt in seinem Spielerprofil benannten Girokonto bei einem inländischen Kreditinstitut im Lastschriftverfahren durchzuführen. Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für Lastschriften festzulegen. Pro Zeiteinheit (7 Tage) kann ein Spielteilnehmer maximal € 500,- per Lastschrift für die Spielteilnahme einziehen lassen. Die Mindestsumme beträgt € 3,- pro Lastschrift, die Höchstsumme € 300,-. Das Unternehmen ist berechtigt, das Limit für Lastschriften pro Zeiteinheit für die Spielteilnehmer einheitlich zu ändern. Die genaue Verfahrensweise wird im JackPoint beschrieben.
- 13.4 Bei Bezahlung über das Spielkonto per Lastschrift wird durch die erste Lastschrift eine Bonitätsprüfung ausgelöst.
- Mit der Durchführung und Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Abwicklung des Lastschriftverfahrens wird der Dienstleister InterCard AG, Mehlbeerstr. 4, 82024 Taufkirchen beauftragt. Er ist insbesondere berechtigt, vor Freischaltung des Lastschriftverfahrens eine Bonitätsprüfung des Spielteilnehmers durchzuführen und bei einer negativen Bonitätsrückmeldung sowie im Falle einer Rücklastschrift das Spielkonto für die Aufladung per Lastschrift zu sperren. Die hierbei erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen der Abwicklung des Lastschriftverfahrens verwendet und nicht an Dritte weitergegeben. Offene Forderungen aufgrund von Rücklastschriften, gegebenenfalls inklusive entstandener Gebühren, gegen den Spielteilnehmer werden vom Unternehmen an die InterCard AG abgetreten. Das Inkasso bezüglich dieser Forderungen liegt bei der InterCard AG.
- 13.5 Der Spielteilnehmer ist berechtigt, sich sein Guthaben oder Teile seines Guthabens jederzeit auf das von ihm zuletzt in seinem Spielerprofil benannte inländische Bankkonto auszahlen zu lassen. Der Spielteilnehmer erhält den Auszahlungsbetrag per Banküberweisung auf die von ihm zuletzt in seinem Spielerprofil benannte inländische Bankverbindung mit jeweils schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen gutgeschrieben. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Kontoinhabers zu prüfen, besteht nicht. Im Falle einer Selbstsperre durch den Spielteilnehmer muss dieser sich zuvor ein eventuelles Guthaben auszahlen lassen.
- Auszahlungen aus dem Spielkonto, die dem Spielteilnehmer nach Anforderung nicht auf das zuletzt in seinem Spielerprofil benannte inländische Bankkonto überwiesen werden können, müssen vom Spielteilnehmer binnen 13 Wochen nach Erteilung des Zahlungsauftrages bei dem Unternehmen reklamiert werden. Im Falle der verspäteten Geltendmachung erlischt der Anspruch auf Auszahlung des Guthabens.
- Das Unternehmen ist berechtigt, das Guthaben auf das vom Spielteilnehmer zuletzt benannte inländische Bankkonto befreiend zu überweisen, soweit auf dem Spielkonto binnen einer Frist von sechs Monaten keinerlei Kontobewegung (Gewinngutschriften, Lastschriften) stattgefunden hat. Ist dieser Anweisungsversuch erfolglos verlaufen, so erlischt nach einem weiteren erfolglosen Kontaktierungsversuch sowie einer weiteren Frist von 13 Wochen der Anspruch auf Auszahlung des Guthabens. Das Unternehmen wird den Spielteilnehmer jeweils zuvor schriftlich hiervon unterrichten.

14. Spielbenachrichtigung

- 14.1 Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben, die der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten dient.
- 14.2 Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer – unbeschadet der Regelung in Tz 15.3 – informiert (Spielbenachrichtigung). Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu
- den Geschäftsangaben des Unternehmens,
 - den jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie der Losnummer und der Superzahl,
 - der Art und dem Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien und an der Lotterie GlücksSpirale,
 - dem Spieleinsatz incl. der Bearbeitungsgebühr und
 - der von der Geschäftsstelle vergebenen Spielauftragsnummer.
- 14.3 Darüber hinaus wird an den Spielteilnehmer auf Wunsch zusätzlich eine elektronische Bestätigungsmail (E-Mail) versandt. Außerdem wird dem Spielteilnehmer die ausdrückbare Spielbenachrichtigung unmittelbar angezeigt. Die Regelung in Tz 15.3 bleibt hiervon unberührt.
- 14.4 Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird zudem in einer Spielhistorie erfasst. Wird die Datenübertragung oder Anzeige von übermittelten Daten unterbrochen, kann der Spielteilnehmer nach Wiederherstellung der elektronischen Verbindung der Spielhistorie auf dem dafür vorgesehenen elektronischen Weg entnehmen, ob und mit welchem Inhalt ein Spielvertrag zustande gekommen ist oder ob ein Spielvertrag nicht zustande gekommen ist und die Daten neu eingegeben werden müssen.
- 14.5 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

15. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 15.1 Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe der Tz 15.2 annimmt.
- 15.2 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten sowie die von der Geschäftsstelle vergebenen Daten in der Geschäftsstelle aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d.h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist und
 - der Spieleinsatz sowie die Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt worden sind, d.h. eine Abbuchung vom Spielkonto erfolgreich durchgeführt werden konnte.
- Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande. Bei einem Dauerscheinpiel müssen die Voraussetzungen für jede Ziehung der Teilnahmeperiode vorliegen. Fehlt oder entfällt eine der Voraussetzungen, kommt die Dauerscheinspielteilnahme nicht zustande bzw. endet sie. Vom Kreditinstitut nicht ausgeführte bzw. widerrufenen Lastschriftinzüge führen zum Ausschluss am Lastschriftinzugsverfahren.
- 15.3 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (siehe Tz 15.2).
- 15.4 Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen. Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- Ein wichtiger Grund liegt u.a. vor, wenn
- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht oder
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.2 bis Tz 5.4) verstoßen wurde.

- 15.5 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- 15.6 Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung seines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Tz 15.5 – auf Wunsch per E-Mail informiert. Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden auf Antrag erstattet.
- 15.7 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

16. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 16.1 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 Geschäftsstelle beauftragten Stellen sowie von mit der Abwicklung des Zahlungsverkehrs beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird für spieltypische Risiken ausgeschlossen; dieser Ausschluss ist zulässig gemäß § 309 Nr. 7 letzter Halbsatz BGB.
- Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- 16.2 Tz 16.1 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 das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).
- Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 16.3 Die Haftungsbeschränkungen der Tz 16.1 und Tz 16.2 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 aufgrund der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
- 16.4 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z.B. Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind. 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.
- 16.5 In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Tz 16.4 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- 16.6 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen sowie der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 16.7 Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- 16.8 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 16.9 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 16.10 Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

17. Ziehung der Gewinnzahlen für LOTTO 6aus49

17.1 Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Sonnabend statt; bei jeder Ziehung

- werden die jeweiligen 6 Gewinnzahlen und jeweils eine Zusatzzahl aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann

und

- wird jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9

ermittelt.

17.2 Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

17.3 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

17.4 Die Gewinnzahlen des LOTTO 6aus49 werden im JackPoint sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

18. Auswertung

18.1 Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe Tz 15.3) abgespeicherten Daten.

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

19. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen im LOTTO 6aus49

in der Klasse I die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen in einem Spiel richtig vorausgesagt haben und deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen 1stelligen Superzahl übereinstimmt,

in der Klasse II die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen,

in der Klasse III die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl,

in der Klasse IV die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,

in der Klasse V die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl,

in der Klasse VI die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,

in der Klasse VII die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl,

in der Klasse VIII die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

20. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Verteilung der Gewinnsumme auf die Gewinnklassen und die Einzelgewinne, Gewinnwahrscheinlichkeiten

20.1 Von den Spieleinsätzen werden 50 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

20.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

20.3 Die Gewinnsumme nach Tz 20.1 verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Klasse I	(6 Gewinnzahlen und Superzahl)	10 %
Klasse II	(6 Gewinnzahlen)	8 %
Klasse III	(5 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	5 %
Klasse IV	(5 Gewinnzahlen)	13 %
Klasse V	(4 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	2 %
Klasse VI	(4 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse VII	(3 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	8 %
Klasse VIII	(3 Gewinnzahlen)	44 %.

20.4 Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse I	1 :	139.838.160
Klasse II	1 :	15.537.573
Die Gewinnwahrscheinlichkeit für Gewinnklasse II berücksichtigt, dass theoretisch von 10 Spielscheinen mit unterschiedlicher Superzahl alle 6 Richtige aufweisen, jedoch nur einer eine richtige Superzahl und somit die Gewinnklasse I erzielt hat. Ohne Berücksichtigung der Superzahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit 1: 13.983.816.		
Klasse III	1 :	2.330.636
Klasse IV	1 :	55.491
Klasse V	1 :	22.197
Klasse VI	1 :	1.083
Klasse VII	1 :	812
Klasse VIII	1 :	61

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

20.6 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnsumme der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot). Werden in einer Gewinnklasse nach 12 aufeinanderfolgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnsumme der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen. Werden in der Gewinnklasse II keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse II entgegen Satz 1 der Gewinnsumme der Gewinnklasse I in derselben Ziehung zugeschlagen.

20.7 Die Gewinnsumme wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

20.8 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

20.9 Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Verbleibende Spitzenbeträge werden einem Ausgleichsfonds zugeführt.

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

20.11 Gewinne der I. und II. Gewinnklasse mit einer Quote von mehr als € 100.000,- können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Tz 21.1 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

20.12 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Tz 20.9 oder verfallenen Gewinnen gemäß Tz 26.1).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

21. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

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

22. Gewinnbenachrichtigung

Auf Wunsch erhält der Spielteilnehmer im Gewinnfall eine E-Mail, die ihn über den Gewinn und den Auszahlungsweg informiert. Die Gewinnhöhe, ab der er per E-Mail benachrichtigt werden möchte, kann vom Spielteilnehmer festgelegt werden. Dabei kann der Spielteilnehmer auch entscheiden, ob die Höhe des jeweils erzielten Gewinnes in der E-Mail angegeben werden soll. In diesem Fall erhält der Spielteilnehmer zusätzlich eine schriftliche Benachrichtigung.

Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn mit einer Quote ab € 10.000,- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

23. Gewinnauszahlung

23.1 Die Art der Auszahlung der Gewinne hängt davon ab, ob es sich um Kleingewinne unter € 10.000,- oder um Zentralgewinne ab € 10.000,- handelt.

23.2 Abreden von Teilnehmern an Spielgemeinschaften über die Berechtigung zur Empfangnahme des Gewinnes sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

23.3 Das Unternehmen ist berechtigt, die bei der Gewinnauszahlung bzw. -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

23.4 Gewinnauszahlung für Gewinne unter € 10.000,- (Kleingewinne)

Kleingewinne unter € 10.000,- werden direkt dem Spielkonto des Spielteilnehmers befreiend gutgeschrieben. Eine Auszahlung auf die inländische Bankverbindung des Spielteilnehmers richtet sich nach Tz 13.5.

23.5 Gewinnauszahlung für Gewinne ab € 10.000,- (Zentralgewinne)

Im Falle eines Zentralgewinns ab € 10.000,- kontaktiert das Unternehmen den Spielteilnehmer. Dieser kann bestimmen, ob der Gewinn auf das zuletzt in seinem Spielerprofil benannte inländische Bankkonto oder ein anderes inländisches Bankkonto überwiesen werden soll. Äußert sich der Spielteilnehmer binnen 13 Wochen nicht, so erfolgt die Gewinnüberweisung auf das zuletzt in seinem Spielerprofil benannte inländische Bankkonto. Die Überweisung ist für das Unternehmen stets befreiend. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Kontoinhabers zu prüfen, besteht nicht. Im Übrigen richtet sich eine Auszahlung auf die inländische Bankverbindung des Spielteilnehmers nach Tz 13.5.

VI. SPIELERSPERRE, SPIELEINSATZLIMIT

24. Spielersperre/Spielausschluss

24.1 Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.

24.2 Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstersperre) oder Fremdsperren zu verfügen.

24.3 Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es

- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
- auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
- auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,

dass die betreffende Person

- spielsuchtgefährdet oder
- überschuldet ist,
- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

24.4 Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am vom Unternehmen veranstalteten Lotto ausschließen lassen.

24.5 Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Spielersperre gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.

24.6 Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich zu beantragen; der Spielausschluss kann zusätzlich im Internet oder über den JackPoint beantragt werden. Das Unternehmen kann von/bezüglich der zu sperrenden/auszuschließenden Person die Übermittlung von Lichtbildern sowie folgender Daten verlangen:

- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
- Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen;
- Geburtsdatum;
- Geburtsort;
- Anschrift;
- Grund der Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.

24.7 Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses übermittelten Daten zu ihrer Aufrechterhaltung zu verarbeiten, insbesondere sie zu speichern. Die Daten dürfen auch nach der Aufhebung der Spielersperre für weitere 6 Jahre gespeichert werden.

24.8 Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss tritt in Kraft, sobald alle erforderlichen Daten an die Geschäftsstelle übermittelt und gespeichert sind, in der Regel am ersten Werktag nach dem Eintreffen der vollständigen Spielersperren- bzw. Spielausschlusserklärung bei der Geschäftsstelle.

24.9 Die Dauer der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.

24.10 Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Spielersperre 12 Monate und für den Spielausschluss 3 Monate ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit die Aufhebung der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen.

24.11 Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Spielersperre bzw. eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich, sofern der Antrag schriftlich erfolgte.

25. Spieleinsatzlimit

25.1 Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich.

25.2 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.

25.3 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 25.1 bestimmte Spieleinsatzlimit.

25.4 Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme.

25.5 Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten und für alle Vertriebswege.

25.6 Das Spieleinsatzlimit gilt pro Limitzeitraum unabhängig von Spieleinsätzen bestehender Abonnementspielverträge.

25.7 Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.

25.8 Wird mit einem Spielauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spielauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.

VII. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN

26.1 Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit; s. Tz 3.2) gerichtlich geltend gemacht werden.

26.2 Ebenfalls erlöschen

- alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können und auf der Verwirklichung spieltypischer Risiken beruhen

sowie

- alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Annahmestellen,

soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) gerichtlich geltend gemacht werden.

- 26.3 Tz 26.2 gilt nicht für Schadenersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.

VIII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

27. Änderung von Kundendaten, Teilnahmebedingungen, Zusendung von Erklärungen

- 27.1 Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen. Der Spielteilnehmer kann seine registrierten Daten mit sofortiger Wirkung am JackPoint selbstständig ändern; Tz 5.6 Satz 1 gilt entsprechend. Ausgenommen hiervon ist die Änderung der Namen, des Geburtsdatums und der Anrede. In diesen Fällen ändert das Unternehmen gegen geeigneten Nachweis die Daten auf Antrag. Bei der Änderung der Anschrift bei Spielteilnehmern, die für das Lastschriftverfahren freigeschaltet sind, wird das Verfahren nach Tz 5.5 Abs.4 durchgeführt.

- 27.2 Mit der Erteilung eines Dauerscheinspielauftrages stimmt der Spielteilnehmer einer Änderung des Spieleinsatzes, einer Gewinnplanänderung oder einer sonstigen Änderung dieser Teilnahmebedingungen zu. Der Spielteilnehmer wird über die Änderung rechtzeitig schriftlich oder – auf Wunsch – per E-Mail benachrichtigt.

Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, einer Änderung innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt einer entsprechenden Benachrichtigung zu widersprechen. Der Widerspruch hat schriftlich oder per E-Mail an das Unternehmen zu erfolgen und gilt als Kündigung zum Beginn der auf den Widerspruch folgenden Teilnahmeperiode.

- 27.3 Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesen zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

28. Datenschutz

- 28.1 Das Unternehmen verarbeitet, insbesondere speichert die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit, als es für die Vorbereitung oder Durchführung des Spielvertrages oder aufgrund gesetzlicher Pflichten, insbesondere zur Durchsetzung von Spielersperrern, notwendig ist. Zu diesem Zweck darf das Unternehmen auch die Daten des Spielteilnehmers, welche es von Dritten hierfür erhält, verarbeiten, insbesondere speichern.

- 28.2 Das Unternehmen ist berechtigt, die Daten eines Spielteilnehmers aus allen Vertriebskanälen zusammenzuführen und auch sonst zu verarbeiten, insbesondere um die Spielersperre zu gewährleisten. Zu diesem Zweck dürfen die Daten auch ausgewertet und abgeglichen werden.

- 28.3 Soweit erforderlich erklärt der Spielteilnehmer sein Einverständnis zu den in Tz 28.1 und Tz 28.2 genannten Maßnahmen durch die Spielteilnahme.

- 28.4 Der Spielteilnehmer kann sein Einverständnis zu den Maßnahmen nach Tz 28.2 jederzeit widerrufen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme gesperrt, soweit hierfür eine Identifizierung des Spielteilnehmers erforderlich ist.

- 28.5 Der Spielteilnehmer kann die Daten jederzeit abrufen, insbesondere Einsicht in die Spielhistorie nehmen. Das Unternehmen sowie die InterCard AG halten bezüglich der persönlichen Daten des Spielteilnehmers die datenschutzrechtlichen Bestimmungen ein. Die Daten werden streng vertraulich behandelt und nicht ohne vorherige Zustimmung des Spielteilnehmers an Dritte weitergegeben. Tz 28.1 Satz 2 bleibt unberührt.

- 28.6 Das Unternehmen trifft entsprechende technische Vorkehrungen, um im Rahmen der zumutbaren technischen Möglichkeiten Zugriffsmöglichkeiten unberechtigter Dritter auf die Daten des Spielteilnehmers zu verhindern. Insbesondere erfolgt die Kommunikation zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen für die Anmeldung („Login“) sowie für den gesamten Datenaustausch bis zur Abmeldung („Logout“) verschlüsselt.

29. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

Das Anmelde-Passwort und die Nummer seiner LOTTO-IDENT-CARD sind vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis des erforderlichen Passwortes und/oder der Nummer der LOTTO-IDENT-CARD getroffen werden können, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers. Der Spielteilnehmer kann sein Passwort jederzeit ändern und sollte von dieser Möglichkeit auch Gebrauch machen.

IX. INKRAFTRETEN

Diese durch die zuständige Aufsichtsbehörde genehmigten Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Sonnabend, 1. Mai 2010.

LOTTO Hamburg GmbH



Spielen/Wetten kann süchtig machen. Lassen Sie es nicht dazu kommen.
Helpline Glücksspielsucht: 0800 -137 27 00 · www.spielen-ohne-sucht.de
Spiel-/Wetteilnahme erst ab 18 Jahren.