

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Rentenlotterie „GlücksSpirale“

Januar 2010

Präambel

- P1 Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind: 2.6
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 die GlücksSpirale 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. 3.4
- 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. 3.5

I. Allgemeines

1. **Organisation**
 - 1.1 Die „GlücksSpirale“ 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 Zweckertrag ist zur Förderung der Denkmalpflege, der Gesundheit, des Sports sowie der Umwelt und Entwicklung bestimmt. 3.6
 - 1.2 Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg. 4.2
 - 1.3 Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen. 4.3
 - 1.4 Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.
2. **Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**
 - 2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. E1
 - 2.2 Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Losschein oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig. E2
 - 2.3 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Losscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quick-Tipp (s. Tz 6.1) teilnehmen zu wollen, als verbindlich an. Gleiches gilt bei Teilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen für den Spielteilnehmer gespeicherten Voraussagen sowie der Abgabe eines Losscheinersatzes, z. B. einer Quittung (Tz 11.). E3
 - 2.4 Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich.
 - 2.5 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für die Bekanntgabe

von Bedingungen für Sonderveranstaltungen und sonstigen eventuell ergänzenden Bedingungen. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

- 3.1 Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Sonnabend, durchgeführt.
- 3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 3.3 Bei der Spielteilnahme mit Vordatierung (Voraus-Tipp) kann der Spielteilnehmer ein Angebot für die Teilnahme an einer oder mehreren Veranstaltungen in der Zukunft abgeben, wobei die erste Teilnahme spätestens an der Ziehung erfolgt, welche acht Wochen nach der Abgabe des Angebotes durch den Spielteilnehmer folgt (Vordatierungszeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung, welche auf den vom Spielteilnehmer gewählten Vordatierungszeitraum folgt, zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen – bei der Teilnahme an mehreren Ziehungen: erstmals – an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt; die Regelungen in Tz. 12. bleiben hiervon unberührt. Die Regelungen in Tz. 3.4 gelten entsprechend.
- 3.4 Der Spielteilnehmer kann unter Verwendung der für die GlücksSpirale vom Unternehmen herausgegebenen gültigen Losscheine gemäß den darauf angebotenen Möglichkeiten die Teilnahme an einer oder mehreren Sonnabendziehungen wählen (Spielzeitraum).
- 3.5 In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 3.6 Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt V.

4. Spielgeheimnis

- 4.1 Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name eines Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.
- 4.2 Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
- 4.3 Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn das Unternehmen Name und Adresse der Prämiengewinner der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ mitteilt (s. Tz 16.10).

II. Spielteilnahme, Quick-Tipp, Kundenkarte, Spieleinsatz, Quittung

- E1 Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale 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 Quittung.
- 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 Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Losscheinen (auch in Barcode-Form), mittels Quick-Tipp und mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen gespeicherten Voraussagen sowie mittels Quittung (siehe Tz 8.) möglich.
- 5.2 Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens

- vermittelt. Die Losscheine sind in allen Annahmestellen kostenlos erhältlich. Ein Anspruch auf eine bestimmte Losnummer besteht nicht.
- 5.3 Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
- 5.4 Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist ausgeschlossen. Die Spielteilnahme von nach Tz 20.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen.
- 5.5 Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.
- 6. Teilnahme mittels Losschein**
- 6.1 Jeder Losschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 versehen. Bei Verwendung eines Losscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern der Losnummer verändern.
- 6.2 Für die Wahl des richtigen Losscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 6.3 Der Spielteilnehmer hat auf dem Losschein die Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum) eindeutig zu kennzeichnen.
- 6.4 Die Kennzeichnung muss durch ein Kreuz (X) in blauer oder schwarzer Farbe erfolgen, dessen Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Kästchens liegen muss. Gleiches gilt für die sonstigen auf dem Losschein zu setzenden Kreuze.
- 6.5 Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Losscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch und nach Vorgabe des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
- 6.6 Auch wenn die Korrektur von der Annahmestelle vorgenommen wird, gilt die Voraussage als Angebot des Spielteilnehmers auf Abschluss eines Spielvertrages.
- 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 Je Quick-Tipp kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.
- 7.4 Bei Spielteilnahme mittels Quick-Tipp – mit oder ohne Losschein – wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.
- Auf Wunsch des Spielteilnehmers können die letzten beiden Ziffern der Losnummer verändert werden. Bei Verwendung eines Losscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern verändern.
- 8. Gespeicherte Voraussagen, Kundenkarte; Teilnahme mittels Quittung**
- 8.1 Der Spielteilnehmer kann ein Los auch als Kundenkarteninhaber in seinen Profildaten oder auf andere Weise beim Unternehmen speichern.
- Das Los kann entweder als
- eingelesenes Los oder
 - Quicktipp (einmalig)
- hinterlegt werden.
- 8.2 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 8.3 Mit den in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Los kann in der gleichen Weise an der GlücksSpirale teilgenommen werden, wie es mit einem vom Unternehmen herausgegebenen Los möglich ist.
- 8.4 Bei Spielteilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer verwendet.
- 8.5 Bei der Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Los wird eine Zuordnung der beim Unternehmen gespeicherten Spielauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spielteilnehmers vorgenommen.
- 8.6 Die personalisierte Kundenkarte (Typ 1) und die personalisierte Kundenkarte mit Lichtbild (Typ 2) können in jeder Annahmestelle beantragt werden. Nur Inhaber einer Kundenkarte Typ 1 können eine Kundenkarte Typ 2 beantragen.
- 8.7 Im Falle des Verlusts der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.
- 8.8 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 folgende Daten anzugeben:
- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
 - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;
 - Spielernamen;
 - Geburtsdatum;
 - Geburtsort;
 - Anschrift
 - Anrede;
 - Passwort;
 - Antwort auf Sicherheitsfrage.
- Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.
- 8.9 Bei der Spielteilnahme mittels Quittung werden dieselben Spielauftragsdaten verwendet, die Gegenstand eines bereits gespielten Spielauftrags waren und auf der vom Spielteilnehmer verwendeten Quittung enthalten sind, insbesondere die Voraussage und die Laufzeit. Eine Veränderung dieser Spielauftragsdaten ist ausgeschlossen.
- Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quittung und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 9. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 9.1 Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 5,--.
- 9.2 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
- jeden eingelesenen Losschein (auch in Barcode-Form);
 - jeden ohne Losschein abgegebenen Quicktipp;
 - jede Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherter Voraussage;
 - jede Spielteilnahme mittels Quittung.
- 9.3 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr geht aus der Spieleinsatz- und Gebührensusammenstellung hervor, die in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich und die Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen ist.
- 9.4 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Quittung zu zahlen.
- 10. Annahmeschluss**
- Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Veranstaltungen und in den einzelnen Annahmestellen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn in den Annahmestellen bekannt.
- 11. Quittung**
- 11.1 Nach Einlesen des Losscheines, Abgabe des Quick-Tipps bzw. Einlesen der in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussage oder der Quittung und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Quittungsnummer vergeben.
- 11.2 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.
- 11.3 In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Quittung in der Annahmestelle.
- 11.4 Die Quittung enthält als wesentliche Bestandteile
- die Losnummer,
 - die Dauer der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/ Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien (SUPER6, Spiel77),
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
 - die von der Geschäftsstelle vergebene Quittungsnummer und
 - bei der Teilnahme unter Verwendung einer Kundenkarte die jeweilige Kartenummer.

- 11.5 Bei der Spielteilnahme mit Kundenkarte erfolgt automatisch der Aufdruck der Kundenkartennummer.
- 11.6 Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob
- die auf der Quittung abgedruckte Losnummer vollständig und lesbar der des Losscheines entspricht,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quick-Tipp erforderliche bzw. die in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherte Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt ist,
 - die Dauer der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben ist,
 - der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
 - die Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und
 - bei Verwendung einer Kundenkarte die korrekte Kartennummer aufgedruckt ist.
- 11.7 Ist die Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Quittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages innerhalb von 5 Minuten nach Erhalt der Quittung zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten, spätestens jedoch
- bis zum Geschäftsschluss der Annahmestelle oder
 - bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraums.
- Der Widerruf hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Quittung seinen Einsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.
- 11.8 Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (siehe Tz 12.5).
- 11.9 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnittes IV.

III. Spielvertrag

- 12. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages**
- 12.1 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 12.3 annimmt.
- 12.2 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
- 12.3 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quick-Tipps 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.
- 12.4 Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 12.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (siehe Tz 12.3).
- 12.6 Die Quittung dient als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr sowie zur Geltendmachung des Gewinnanspruches.
- 12.7 Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Tz 18.7 zu verfahren, bleibt unberührt.
- 12.8 Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

- 12.9 Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 12.10 Ein wichtiger Grund liegt u.a. vor, wenn
- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.3 bis Tz 5.5) verstoßen wurde oder
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielteilnehmern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
 - der Spielteilnehmer nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Quittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
- 12.11 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- 12.12 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Tz 12.11 - in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
- 12.13 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung geltend machen.
- 12.14 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnittes IV.

IV. Haftungsbestimmungen

- 13. Umfang und Ausschluss der Haftung**
- 13.1 Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7b BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.
- Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- 13.2 Tz 13.1 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 schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).
- Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

- 13.3 Die Haftungsbeschränkungen der Tz 13.1 und Tz 13.2 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.
- 13.4 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z.B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.
- 13.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen, wie z.B. Diebstahl oder Raub entstanden sind.
- 13.6 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.
- 13.7 In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Tz 13.4 bis 13.6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung erstattet.
- 13.8 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 13.9 Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- 13.10 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 13.11 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 13.12 Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.
- 16.5 • Gewinnklasse 2
Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je € 20,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.
- 16.6 • Gewinnklasse 3
Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je € 50,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.
- 16.7 • Gewinnklasse 4
Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je € 500,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.
- 16.8 • Gewinnklasse 5
Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je € 5.000,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.
- 16.9 • Gewinnklasse 6
Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je € 100.000,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.
Die Gesamtgewinnsumme für diese Gewinnklasse ist auf € 10.000.000,- begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 500,-) ermittelt, wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x € 100.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.
- 16.10 • Gewinnklasse 7
Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.
Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine Sofortrente bei der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ von z.z 7.500,- € monatlich für eine 18jährige Spielteilnehmerin bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5.000.000.
Im Einzelnen gilt für die Gewinnklasse 7 Folgendes:

V. Gewinnermittlung

14. Ziehung der Gewinnzahlen

- 14.1 Für die GlücksSpirale findet jeden Sonnabend eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen ermittelt werden.
- 14.2 Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- 14.3 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.
- 14.4 Die Gewinnzahlen werden in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

15. Auswertung

- 15.1 Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten (s. Tz 12.5).
- 15.2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

16. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 16.1 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 16.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch gerundet auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- 16.3 Die Gewinnsumme wird in Form von Geldgewinnen gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:
- 16.4 • Gewinnklasse 1
Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je € 10,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.
- a) Das Unternehmen zahlt mit befreiender Wirkung 2.100.000,- € an die „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ zugunsten des Gewinners.
- b) Die Gesamtgewinnsumme für diese Gewinnklasse ist auf € 21.000.000,- begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 50,-) ermittelt, wird die befreiende Zahlung an die „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ in Höhe von 10 x € 2.100.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.
- c) Entsprechend mindert sich die unter Tz 16.10 genannte Sofortrente.
- d) Die Verpflichtung des Unternehmens ist auf Zahlung des Betrages gemäß Tz 16.10 a) oder b) beschränkt.
- e) Der Gewinner erhält von der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages.
- f) Das Unternehmen ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ mitzuteilen.
- g) Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an die „Öffentliche

	Versicherung Braunschweig“ gezahlten Betrages wählen.	19.2	Hat sich der Kundenkarteninhaber für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden die Gewinne
h)	Anfallende Zinsen erhält der Gewinner.		
i)	Die Entscheidung ist der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ schriftlich mitzuteilen.		- nach Tz 18. behandelt oder
16.11	Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.		- 28 Tage nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, auf die vom Kundenkarteninhaber hinterlegte Bankverbindung überwiesen, soweit er die Gewinne nicht nach Maßgabe der Tz 18. bereits geltend gemacht hat und die Auszahlung/Überweisung eingeleitet wurde.
16.12	Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Auspielung von verfallenen Gewinnen gemäß Tz 23.1).	19.3	Hat sich der Kundenkarteninhaber nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Gewinne
	VI. Gewinnauszahlung		- unter € 10.000,-- gemäß der Tz 18. behandelt;
	17. Fälligkeit des Gewinnanspruchs		- ab € 10.000,--
17.1	Gewinne der Gewinnklasse 7 (Rentengewinne) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe der Tz 16.10 a) bis i) zur Auszahlung gebracht.		- nach Tz 18. behandelt oder
17.2	Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.		- falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, nach Tz 18. geltend gemacht hat, und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Kundenkarteninhaber neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder
	18. Gewinnauszahlung bei Teilnahme ohne Kundenkarte		- falls der Kundenkarteninhaber nicht nach Spiegelstrich 1 oder 2 vorgegangen ist, 12 Wochen und 2 Werktage nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, falls der Kundenkarteninhaber eine Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen.
18.1	Gewinnansprüche sind unter Vorlage der Quittung, die insbesondere die vollständige Quittungsnummer enthalten muss, in einer Annahmestelle oder in der Geschäftsstelle geltend zu machen.		Ansonsten verfällt der Gewinn.
18.2	Ist die Quittungsnummer der Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.	19.4	Erfolgt bei der Spielteilnahme mittels Kundenkarte die Gewinnauszahlung nach Tz 18. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 18.7, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.
18.3	War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung geltend machen.	19.5	Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
18.4	Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt oder überwiesen. Ist der Gewinn auf einer Quittung mit mehrwöchiger Laufzeit erzielt, erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit die Quittung zurück. Das gleiche gilt, falls wegen einer Sonderauslosung mit der Quittung noch weitere Gewinne erzielt werden können.		VII. Spielersperre, Spieleinsatzlimit, Datenschutz
18.5	Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne ab € 1.000,-- werden gegen Rückgabe der Quittung an die Geschäftsstelle und nach Angabe einer Bankverbindung unverzüglich durch die Geschäftsstelle überwiesen. Diese Gewinne können mit einem in jeder Annahmestelle erhältlichen Formular angefordert werden.	20. Spielersperre/Spielausschluss	
18.6	Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne unter € 1.000,-- werden durch jede Annahmestelle oder durch die Geschäftsstelle gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt; sie werden dort bis dreizehn Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) zur Abholung bereitgehalten, und zwar in der Regel ab Montag, 14:30 Uhr, nach der jeweiligen Ziehung.	20.1	Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.
18.7	Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung den Gewinn an den Vorlegenden der Quittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Quittung zu prüfen.	20.2	Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.
18.8	Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.	20.3	Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es
	19. Gewinnauszahlung bei Teilnahme mittels Kundenkarte		- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
19.1	Bei Teilnahme mittels Kundenkarte kann der Spielteilnehmer mittels hinterlegter Anweisung bestimmen, ob Gewinne, statt in der Annahmestelle ausgezahlt (siehe Tz 19.3.) zu werden, automatisch auf seine angegebene inländische Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 19.2) werden sollen.		- 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.
		20.4	Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme an der vom Unternehmen veranstalteten GlücksSpirale ausschließen lassen.
		20.5	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Spielersperre gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.
		20.6	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.
- 20.7 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.
- 20.8 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. Spielausschlussklärung bei der Geschäftsstelle.
- 20.9 Die Dauer der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.
- 20.10 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.
- 20.11 Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Spielersperre bzw. eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich, sofern der Antrag schriftlich erfolgte.
- 21. Spieleinsatzlimit**
- 21.1 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.
- 21.2 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.
- 21.3 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 21.1 bestimmte Spieleinsatzlimit.
- 21.4 Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme.
- 21.5 Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten und für alle Vertriebswege.
- 21.6 Das Spieleinsatzlimit gilt pro Limitzeitraum unabhängig von Spieleinsätzen bestehender Abonnementspielverträge.
- 21.7 Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung, für die sie getätigt wurden.
- 21.8 Wird mit einem Spieldauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spieldauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
22. **Datenschutz**
- 22.1 Die personenbezogenen Daten des Spielteilnehmers werden vom Unternehmen verarbeitet, insbesondere gespeichert. Ebenso werden bei der Verwendung der Kundenkarte sowie bei der Gewinnauszahlung von Gewinnen ab 1.000,- € die Spieldauftragsdaten und die sonst nach diesen Teilnahmebedingungen anzugebenden Daten verarbeitet, insbesondere gespeichert. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als dies zur Erfüllung der vertraglichen oder gesetzlichen Pflichten, insbesondere zur Durchsetzung von Spielersperren, erforderlich ist. Zu diesem Zweck darf das Unternehmen auch die Daten des Spielteilnehmers, welche es von Dritten hierfür erhält, verarbeiten, insbesondere speichern.
- 22.2 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.
- 22.3 Soweit erforderlich erklärt der Spielteilnehmer sein Einverständnis zu den in Tz 22.1 und Tz 22.2 genannten Maßnahmen durch die Spielteilnahme.
- 22.4 Der Spielteilnehmer kann sein Einverständnis zu den Maßnahmen nach Tz 22.2 jederzeit widerrufen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme gesperrt, soweit hierfür eine Identifizierung des Spielteilnehmers erforderlich ist.
- 23.1 **VIII. Erlöschen von Ansprüchen**
- 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 3.4) gerichtlich geltend gemacht werden.
- 23.2 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.
- Tz 23.2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.
- 23.3 **IX. Inkrafttreten**
24. Diese Teilnahmebedingungen treten zu der Ziehung am Sonnabend, 09.01.2010 in Kraft.

Datenschutz

Die personenbezogenen Daten des Spielteilnehmers werden vom Unternehmen verarbeitet, insbesondere gespeichert. Ebenso werden bei der Verwendung der Kundenkarte sowie bei der Gewinnauszahlung von Gewinnen ab 1.000,- € die Spieldauftragsdaten und die sonst nach diesen Teilnahmebedingungen anzugebenden Daten verarbeitet, insbesondere gespeichert. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als dies zur Erfüllung der vertraglichen oder gesetzlichen Pflichten, insbesondere zur Durchsetzung von Spielersperren, erforderlich ist. Zu diesem Zweck darf das Unternehmen auch die Daten des Spielteilnehmers, welche es von Dritten hierfür erhält, verarbeiten, insbesondere speichern.

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.

Soweit erforderlich erklärt der Spielteilnehmer sein Einverständnis zu den in Tz 22.1 und Tz 22.2 genannten Maßnahmen durch die Spielteilnahme.

Der Spielteilnehmer kann sein Einverständnis zu den Maßnahmen nach Tz 22.2 jederzeit widerrufen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme gesperrt, soweit hierfür eine Identifizierung des Spielteilnehmers erforderlich ist.

VIII. Erlöschen von Ansprüchen

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 3.4) gerichtlich geltend gemacht werden.

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.

Tz 23.2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.

IX. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen treten zu der Ziehung am Sonnabend, 09.01.2010 in Kraft.

LOTTO Hamburg GmbH



Spielen/Wetten kann süchtig machen. Lassen Sie es nicht dazu kommen.
 Helpline Glücksspielsucht: 0800-1372700 · www.spielen-ohne-sucht.de
 Spiel-/Wettteilnahme erst ab 18 Jahren.