

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Rentenlotterie „GlücksSpirale“

April 2019

	Präambel	2.4	Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich.
P1	Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:	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.
	1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,	2.6	Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
	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,	2.7	Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Losscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.
	3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,	3.	Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale
	4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.	3.1	Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Sonnabend, durchgeführt.
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.	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.
P3	Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.	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.
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.	3.4	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).
	I. Allgemeines	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.
1.	Organisation	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.
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.	4.	Spielgeheimnis
1.2	Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.	4.1	Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name eines Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.
1.3	Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.	4.2	Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
1.4	Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.	4.3	Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn das Unternehmen Name und Adresse der Prämiegewinner dem Versicherungsunternehmen mitteilt (s. Tz 16.10).
2.	Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen	II. Spielteilnahme, Quick-Tipp, Kundenkarte, Spieleinsatz, Quittung	
2.1	Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.	E1	Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
2.2	Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Losschein (Spielschein) oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.	E2	Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Quittung.
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 7.1) 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	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.
- 5.6 Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann Spielteilnehmer sein. Mit der Abgabe des Spielscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quick-Tipp (siehe Tz 7.1) teilnehmen zu wollen, versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein. Gleiches gilt bei Teilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen für den Spielteilnehmer gespeicherten Voraussagen sowie der Abgabe eines Spielscheinersatzes, z. B. einer Quittung (Tz 11.).

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.
- 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 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.
- 8.6 Im Falle des Verlusts der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.
- 8.7 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 folgende Daten anzugeben:
- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
 - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;
 - Spielername;
 - Geburtsdatum;
 - Geburtsort;
 - Anschrift
 - Anrede;
 - Passwort;
 - Antwort auf Sicherheitsfrage.
- Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpasbild einzureichen.
- 8.8 Ändert sich die personenbezogenen Daten im Sinne von Tz 8.7 des Kundenkarteninhabers, so hat er diese in seinen Profildaten unverzüglich einzupflegen oder die Änderung dem Unternehmen schriftlich zum Einpflegen mitzuteilen. Tz 8.9 gilt entsprechend.
- 8.9 Das Unternehmen ist berechtigt, zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seines Geburtsdatums einen Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA vorzunehmen, zu welcher der Spielteilnehmer seine Einwilligung erklärt haben muss. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt.
- Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung darf das Unternehmen einen Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post vornehmen.
- Erteilt der Spielteilnehmer eine erforderliche Einwilligung nicht oder kann durch den Abgleich bei den Referenzdateien die Richtigkeit der Angaben des Spielteilnehmers nicht nachgewiesen werden, fordert das Unternehmen den Spielteilnehmer zur Beibringung geeigneter Unterlagen auf, zum Beispiel durch Vorlage des Personalausweises; das Verfahren wird auf den Web-Seiten und im SB-Terminal des Unternehmens beschrieben.
- 8.10 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 eingelesebenen Losschein (auch in Barcode-Form);
 - jeden ohne Losschein abgegebenen Quick-Tipp;
 - jede Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim

	Unternehmen gespeicherter Voraussage; - jede Spielteilnahme mittels Quittung.	11.8	Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (siehe Tz 12.4).
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 mit Bargeld zu zahlen. Das Unternehmen kann die Bezahlung mittels EC-Karte oder Kreditkarte erlauben.	11.9	Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnittes IV.
			III. Spielvertrag
		12.	Abschluss und Inhalt des Spielvertrages
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.	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 12.2 annimmt.
		12.2	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 dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
11.	Quittung	12.3	Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
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.	12.4	Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium für das Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (siehe Tz 12.2).
11.2	Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.	12.5	Die Quittung dient als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr sowie zur Geltendmachung des Gewinnanspruches.
11.3	In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Quittung in der Annahmestelle.	12.6	Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Tz 18.7 zu verfahren, bleibt unberührt.
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.	12.7	Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Tz 12.9 genannten Gründe abzulehnen.
11.5	Bei der Spielteilnahme mit Kundenkarte erfolgt automatisch der Aufdruck der Kundenkartenummer.	12.8	Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus den in Tz 12.9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
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 Kartenummer aufgedruckt ist.	12.9	Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 12.7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 12.8 berechtigt, liegt vor, wenn - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen, - gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.3 bis Tz 5.5) 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 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.
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.	12.10	Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat. Im Fall der personalisierten Teilnahme benachrichtigt das Unternehmen den Spielteilnehmer zusätzlich über die von ihm zuletzt hinterlegten Kontaktdaten bzw. den gewerblichen Spielvermittler, der den Spielvertrag

- vermittelt hat.
- 12.11 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.
- 12.12 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts 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 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.

- 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.

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 Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- 14.3 Für die Durchführung der Ziehung kann das Unternehmen ein anderes Unternehmen bestimmen, dessen Name und Anschrift in den Annahmestellen bekannt gegeben werden.
- 14.4 Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- 14.5 Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der jeweiligen Ziehungstrommel vorhanden sind.
- 14.6 Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Tz 15.2.
- 14.7 Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- 14.8 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen; das Unternehmen gibt sie in den Annahmestellen bekannt.
- 14.9 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
- 14.10 Die Gewinnzahlen werden in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

15. Auswertung

- 15.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten (s. Tz 12.2).
- 15.2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

16. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- 16.1 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % 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 Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:
- 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.
- 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 € 25,- 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 € 100,- 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 € 1.000,-- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.		
16.8	<ul style="list-style-type: none"> • 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 € 10.000,-- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000. 	17.	Fälligkeit des Gewinnanspruchs
		17.1	Gewinne der Gewinnklasse 7 (20-Jahres-Rentengewinn oder Sofortbetrag) 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.
		17.2	Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.
16.9	<ul style="list-style-type: none"> • 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 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. 	18.	Gewinnauszahlung bei Teilnahme ohne Kundenkarte
		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.
		18.2	Ist die Quittungsnummer der Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständige oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
		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.
16.10	<ul style="list-style-type: none"> • Gewinnklasse 7 Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 10.000,-- für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von € 2.100.000,-- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000. Im Einzelnen gilt für die Gewinnklasse 7 Folgendes: 	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.
a)	Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf € 21.000.000,-- begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 50,--) ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x € 2.100.000,-- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.	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.
b)	Entsprechend mindert sich der monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.	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 zur Abholung bereitgehalten, und zwar in der Regel ab Montag, 14:30 Uhr, nach der jeweiligen Ziehung.
c)	Der Gewinner hat dem Unternehmen innerhalb von 4 Wochen nach Geltendmachung seines Gewinnanspruchs mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.	18.7	Das Unternehmen kann die Wertgrenze nach Tz 18.5 und Tz 18.6 für einzelne Annahmestellen ändern. Dies wird in der jeweiligen Annahmestelle bekannt gegeben.
d)	Eine Kombination aus der 20-Jahres-Rente und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.	18.8	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.
e)	Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen bei Wahl der 20-Jahres-Rente, stehen dem Unternehmen zu.	18.9	Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.
f)	Die Entscheidung ist dem Unternehmen schriftlich oder per E-Mail mitzuteilen.	18.10	Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.
16.11	Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.	19.	Gewinnauszahlung bei Teilnahme mittels Kundenkarte
16.12	Die durch das Unternehmen nach Tz 16.9 Sätze 3 und 4 oder Tz 16.10 a) und b) öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).	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 Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 19.2) werden sollen. Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.
16.13	Abweichend von Tz 16.12 können sich die Gewinnquoten der 7. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,-- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Tz 17. weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.	19.2	Hat sich der Kundenkarteninhaber für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden die Gewinne - nach Tz 18. behandelt oder - 28 Tage nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.4), in dem sie
16.14	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 Tz 23.1). Nicht nach Satz 1 verwendete verfallene Gewinne gemäß Tz 23.1 werden an die Freie und Hansestadt Hamburg abgeführt.		

	<p>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.</p>	20.3	<p>Eine Fremdsperrung ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,
19.3	<p>Hat sich der Kundenkarteninhaber nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Gewinne</p> <ul style="list-style-type: none"> - unter € 10.000,-- gemäß der Tz 18. behandelt; - ab € 10.000,-- <ul style="list-style-type: none"> - nach Tz 18. behandelt oder - falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.4), in dem 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 - falls der Kundenkarteninhaber nicht nach Spiegelstrich 1 oder 2 vorgegangen ist, 12 Wochen und 2 Werktage nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.4), in dem sie angefallen sind, falls der Kundenkarteninhaber eine Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen. <p>Ansonsten verfällt der Gewinn.</p>		<p>dass die betreffende Person</p> <ul style="list-style-type: none"> - spielsuchtgefährdet oder - überschuldet ist, - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
		20.4	<p>Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme an der vom Unternehmen veranstalteten GlücksSpirale ausschließen lassen.</p>
			<p>Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 20.6), entfaltet seine Wirkung für die Teilnahme im Internet und am Selbstbedienungs-Terminal (SB-Terminal) für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele, ansonsten nur für die gewählte Glücksspielart.</p>
19.4	<p>Erfolgt bei der Spielteilnahme mittels Kundenkarte die Gewinnauszahlung nach Tz 18. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 18.8, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.</p>	20.5	<p>Die Spielsperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Spielsperre gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.</p>
19.5	<p>Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.</p>	20.6	<p>Die Spielsperre bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich zu beantragen; der Spielausschluss kann alternativ im Internet oder über das SB-Terminal beantragt werden. Das Unternehmen kann von/bezüglich der zu sperrenden/auszuschließenden Person die Übermittlung von Lichtbildern sowie folgender Daten verlangen:</p>
19.6	<p>Soweit der Spielteilnehmer ein Bankkonto angibt, erfolgt dies bei einer Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters nicht innerhalb des persönlichen Bereichs des Spielteilnehmers, sondern durch schriftliche Mitteilung oder per E-Mail.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen; - Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen; - Geburtsdatum; - Geburtsort; - Anschrift; - Grund der Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.
a)	<p>In dem persönlichen Bereich des Spielteilnehmers hinterlegt das Unternehmen eine eigene Referenzkontonummer.</p>		
b)	<p>Der Spielteilnehmer ist nicht berechtigt, die im persönlichen Bereich hinterlegte Bankverbindung zu ändern, es sei denn er hinterlegt eine inländische Bankverbindung. In diesem Fall endet die Gewinnauszahlung mit einer ausländischen Bankverbindung und die Regelungen für die Gewinnauszahlung mit einer inländischen Bankverbindung sind anzuwenden.</p>	20.7	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Spielsperre bzw. des Spielausschlusses übermittelten Daten zu ihrer Aufrechterhaltung zu verarbeiten, insbesondere sie zu speichern. Die Daten dürfen auch nach der Aufhebung der Spielsperre für weitere 6 Jahre gespeichert werden.</p>
c)	<p>Hat der Spielteilnehmer die Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters angegeben, so gilt:</p>	20.8	<p>Die Spielsperre 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 Spielsperren- bzw. Spielausschlussklärung bei der Geschäftsstelle.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - die Gewinne des Spielteilnehmers werden nicht binnen der üblichen Frist (s. Tz 17), sondern binnen 14 Tagen auf das vom Spielteilnehmer angegebenen Bankkonto ausgezahlt. - die Gewinne können für einen vom Unternehmen festgelegten Teilnahmezeitraum zusammengefasst ausgezahlt werden, unabhängig von der Art des Glücksspiels. 	20.9	<p>Die Dauer der Spielsperre bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.</p>
		20.10	<p>Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Spielsperre 12 Monate und für den Spielausschluss 3 Monate ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit die Aufhebung der Spielsperre bzw. des Spielausschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen. Über die Aufhebung entscheidet das Unternehmen. Die gesperrte/ausgeschlossene Person hat die vom Unternehmen vorgesehenen Formulare zu verwenden und durch Beibringung geeigneter Unterlagen nachzuweisen, dass keine Gründe für die Aufrechterhaltung der Spielsperre bzw. des Spielausschlusses mehr vorliegen. Das Verfahren ist im SB-Terminal beschrieben.</p>
19.7	<p>Das Verfahren und der Teilnahmezeitraum werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.</p> <p>Das Unternehmen ist zur Aufrechnung berechtigt. Dies gilt insbesondere für Gewinnauszahlungsansprüche des Spielteilnehmers gegenüber Ansprüchen des Unternehmens auf Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Es gelten die gesetzlichen Bestimmungen.</p>		
	<p>VII. Spielsperre, Spieleinsatzlimit, Datenschutz, Verbraucherstreitbeilegung</p>		
20.	<p>Spielsperre/Spielausschluss</p>	20.11	<p>Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Spielsperre bzw. eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich.</p>
20.1	<p>Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.</p>	21.	<p>Spielausschluss</p>
20.2	<p>Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperrungen zu verfügen.</p>	21.1	<p>Aus Gründen der Spielsuchtprävention ist die Einrichtung von Spieleinsatzlimits möglich. Das Spieleinsatzlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme einsetzen kann.</p>
		21.2	<p>Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit für</p>

- einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Das Unternehmen informiert in der Annahmestelle über das Spieleinsatzlimit.
- 21.3 Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich.
- 21.4 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.
- 21.5 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 21.2 bestimmte (Teil-)Spieleinsatzlimit.
- 21.6 Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement.
- 21.7 Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten.
- 21.8 Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung, für die sie getätigt wurden.
- 21.9 Wird mit einem Spielauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spielauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
- 21.10 Zusätzlich zu dem Spieleinsatzlimit für die Teilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement kann das Unternehmen ein zentrales Spieleinsatzlimit (Zentrallimit) über sämtliche Vertriebswege bei personalisierter Teilnahme einrichten. Ist das Zentrallimit in einem (Teil-)Limitzeitraum geringer als ein anderes Limit, so geht das Zentrallimit vor.
- 22. Datenschutz**
Es wird auf die für die Spielteilnahme sowie sonstigen Tätigkeiten des Unternehmens geltenden Regelungen zum Datenschutz verwiesen, die in jeder Annahmestelle, in der Geschäftsstelle sowie auf den Web-Seiten des Unternehmens erhältlich sind.
- 23. Allgemeine Informationspflicht nach § 36 Abs. 1 Nr. 1 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)**
Das Unternehmen ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.
- VIII. Erlöschen von Ansprüchen**
24. Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.
Für den Beginn der Verjährung aller Ziehungen eines Spielauftrages zählt die letzte Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit; s. Tz 3.4) des Spielauftrages.

IX. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

- 25.1 Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- 25.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte gewerbliche Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 25.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 25.4 Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete gewerbliche Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (in der Regel: elektronische) Benachrichtigung mit einem der Quittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Im Übrigen gelten die Bestimmungen zum Abschluss und Inhalt des Spielvertrages des Abschnitts III.
- 25.5 Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.
- 25.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem gewerblichen Spielvermittler.
- 25.7 Ist kein Spielvertrag zustandegekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens 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.
- 25.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt benannte Bankkonto des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders überwiesen.
- X. Inkrafttreten**
26. Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Sonnabend, dem 4. Mai 2019.

LOTTO Hamburg GmbH

**Teilnahme ab 18.
Spielen kann süchtig machen.
Hilfe unter 0800 – 137 27**