T E I L N A H M E B E D I N G U N G E N
für die Fußballwette „TOTO 13er Ergebniswette“

Dezember 2023

Präambel

P1 Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

P2 In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die TOTO 13er Ergebniswette 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 alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. Allgemeines

1. Organisation

1.1 Die TOTO 13er Ergebniswette ist eine Lotterie.

1.2 Die TOTO 13er Ergebniswette 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.

1.3 Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.

1.4 Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.

1.5 Das Unternehmen ist berechtigt, die TOTO 13er Ergebniswette gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

2.1 Für die Teilnahme an der Wettrunde der TOTO 13er Ergebniswette sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, z. B. der auf den Systemscheinen abgedruckten Sonderbedingungen für Systemspiele, maßgebend.

2.2 Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Spielschein oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahme-bedingungen beruhen, sind ungültig.

2.3 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, z. B. der auf den Systemscheinen abgedruckten Sonderbedingungen für Systemspiele, mit Abgabe des Spielscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle als verbindlich an.

2.4 Die Teilnahmedingungen 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 eventuell ergänzende Bedingungen.

2.6 Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

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

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der TOTO 13er Ergebniswette

3.1 Im Rahmen der TOTO 13er Ergebniswette wird wöchentlich eine Wettrunde – in der Regel von Sonnabend bis Sonntag – durchgeführt.

3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Wettrunde zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an dieser Wettrunde teil.

3.3 Gegenstand der TOTO 13er Ergebniswette (Spielformel: 13er Wette) ist die Voraussage (Tippreihe) des Ausganges der für die jeweilige Wettrunde festgesetzten 13 Fußballspiele ggf. mit Handicap (Spielplan), wobei je Spielpaarung zwischen dem Sieg des erstgenannten Vereins (1), dem unentschiedenen Ergebnis (0) und dem Sieg des zweitgenannten Vereins (2) zu wählen ist; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt V.

3.4 Von den 13 Fußballspielen können Fußballspiele mit einem sogenannten Handicap angeboten werden, bei denen einer Mannschaft ein rechnerischer Vorteil (Handicap) in Form von Toren gewährt wird.

3.5 Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird einschließlich der den Fußballspielen gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps von dem Unternehmen festgelegt und bekanntgegeben, wobei die Handicaps nach der Bekanntgabe nicht mehr geändert werden.

3.6 Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie von Änderungen des Austragungsortes oder des Austragungszeitpunktes besteht nicht.

4. Spielgeheimnis

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

4.2 Gesetzliche Auskunftsverpflichtungen des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Spieleinsatz, Quittung

E1 Ein Spielteilnehmer kann an der TOTO 13er Ergebniswette 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 der Wettrunde der TOTO 13er Ergebniswette ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen (auch in Barcode-Form) möglich.

5.2 Die Teilnahme an der Wettrunde wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.

5.3 Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.

5.4 Die Spielteilnahme von nach Tz 19.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen und kann vom Unternehmen für gesperrte Personen ausgeschlossen werden.

5.5 Alle Beteiligte, die direkt oder indirekt auf den Ausgang

eines Fußballspiels Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Wettrunde ausgeschlossen.

5.6 Der Spielteilnehmer erklärt mit Abgabe des Spielauftrags, vom Ausgang des jeweiligen Fußballspiels keine Kenntnis zu haben.

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

5.8 Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann Spielteilnehmer sein. Mit der Abgabe des Spielscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle, versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein.

6. Teilnahme mittels Spielschein

6.1 Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen. Bei Verwendung eines Spielscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern der Losnummer verändern.

6.2 Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

Die Beteiligung ist mit Normal- und Systemscheinen möglich.

6.3 Die Beteiligung mit einem Normalschein ist wahlweise mit 1 bis 6 Spielen möglich. Die Beteiligung mit einem Systemschein ist wahlweise mit 1 oder 2 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 Tipp 13 Voraussagen (1 = Sieg des erstgenannten Vereins, 0 = unentschiedenes Ergebnis, 2 = Sieg des zweitgenannten Vereins) eindeutig zu kennzeichnen. Bei einem Systemschein sind je nach gewählter Systemart zusätzliche Voraussagen zu kennzeichnen.

6.5 Die Kennzeichnung muss durch Kreuze (X) in blauer oder schwarzer Farbe erfolgen, deren Schnittpunkte jeweils innerhalb eines Zahlenkästchens liegen müssen. Gleiches gilt für die sonstigen auf dem Spielschein zu setzenden Kreuze, insbesondere ggf. zur Wahl des Systems.

6.6 Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines 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.

6.7 Auch wenn die Korrektur von der Annahmestelle vorgenommen wird, gilt die Voraussage als Angebot des Spielteilnehmers auf Abschluss eines Spielvertrages.

6.8 Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur der verkürzten Schreibweisen bedienen, die nach der vom Unternehmen herausgegebenen Systembroschüre zugelassen sind. Die Systembroschüre liegt in den Annahmestellen aus und ist dort erhältlich.

7. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

7.1 Der Spieleinsatz für einen Tipp (Zahlenfeld) beträgt je Wettrunde € 0,50.

7.2 Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Tipps gespielt werden kann (siehe Tz 6.3).

7.3 Für die einzelnen Spielscheine kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

7.4 Für jeden eingelesenen Spielschein (auch in Barcode-Form) erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.

7.5 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr geht aus der Spieleinsatz- und Gebührenzusammenstellung hervor, die in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich und Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen ist.

7.6 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.

8. Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Wettrunden und in den einzelnen Annahmestellen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn in den Annahmestellen bekannt.

9. Quittung

9.1 Nach Einlesen des Spielscheines und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Quittungsnummer vergeben.

9.2 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.

9.3 In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Quittung in der Annahmestelle.

9.4 Die Quittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- die Art und den Tag der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien (SUPER6, Spiel77),
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Geschäftsstelle vergebene Quittungsnummer und
- die Kundenkartennummer.

9.5 Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen (s. Tz 7.7) und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
- die Art und der Tag der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist,
- die korrekte Kundenkartenummer abgedruckt ist.

9.6 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 Widerruf bzw. der Rücktritt 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 Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

9.7 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 10.5).

9.8 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.

III. Spielvertrag

10. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

10.1 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 10.3 annimmt.

10.2 Die Teilnahme ist nur unter Verwendung (Einlesen) der vom Unternehmen herausgegebenen Kundenkarte zulässig.

10.3 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 und die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.

10.4 Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

10.5 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 10.3).

10.6 Die Quittung dient als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr sowie zur Geltendmachung des Gewinnanspruches.

10.7 Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Tz 18.13 zu verfahren, bleibt unberührt.

10.8 Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Tz 10.10 genannten Gründe abzulehnen.

10.9 Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus den in Tz 10.10 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

10.10 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 10.8 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 10.9 berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.3 bis Tz 5.5 und Tz 5.7) 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.

10.11 Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann das Unternehmen den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.

10.12 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.

10.13 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.

10.14 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.

11. Kundenkarte

11.1 Der Spielteilnehmer kann eine Kundenkarte in physischer Form oder in digitaler Form verwenden. Betreffen diese Teilnahmebedingungen mindestens auch die nicht-digitale Kundenkarte, so wird der Begriff „Kundenkarte“ verwendet.

Die personalisierte Kundenkarte (Typ 1) und die personalisierte Kundenkarte mit Lichtbild (Typ 2) können in jeder Annahmestelle beantragt werden. Die digitale Kundenkarte Typ 2 enthält kein Lichtbild. Nur Inhaber einer Kundenkarte Typ 1 oder Inhaber einer digitalen Kundenkarte können eine Kundenkarte Typ 2 beantragen.

11.2 Im Falle des Verlustes der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.

11.3 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 auf Verlangen des Unternehmens folgende Daten anzugeben:

- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
- verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;
- Spielername;
- Geburtsdatum;
- Geburtsort;
- Anschrift;
- Anrede;
- Geschlecht;
- Staatsangehörigkeit;
- Passwort;
- Antwort auf Sicherheitsfrage.

Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.

Verzichtet das Unternehmen bei der Registrierung auf die Angabe von in Satz 1 aufgeführten Daten, hat der Spielteilnehmer diese auf Verlangen des Unternehmens zu einem späteren Zeitpunkt anzugeben.

11.4 Ändern sich die personenbezogenen Daten im Sinne von Tz 11.3 des Kundenkarteninhabers, so hat er diese in seinen Profildaten unverzüglich einzupflegen oder die Änderung dem Unternehmen in Schriftform zum Einpflegen mitzuteilen. Tz 11.5 und Tz 11.6 gelten entsprechend.

11.5 Das Unternehmen ist berechtigt, zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seiner personenbezogenen Daten einen Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA vorzunehmen. 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.

Das Unternehmen ist berechtigt, die beschriebenen Prüfungsverfahren regelmäßig zu wiederholen, insbesondere wenn hierzu eine öffentlich-rechtliche Verpflichtung besteht oder es aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Jugend- oder Spielerschutzes erforderlich ist.

11.6 Sofern der Spielteilnehmer eine digitale Kundenkarte nutzen will, gelten Tz 12.1 bis Tz 12.5 entsprechend. In diesem Fall kann das Unternehmen die Angabe weiterer Daten verlangen, insbesondere

- E-Mailadresse;
- Bankverbindung, die auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt, lautet;
- Mobilfunknummer.

Das Unternehmen ist berechtigt, auch diese Daten entsprechend Tz 12.5 zu behandeln.

11.7 Die Nutzung der digitalen Kundenkarte durch den

Inhaber erfolgt durch Nutzung seines auf einem eigenen geeigneten technischen Gerät verfügbar gemachten Spielkontos.

11.8 Ein Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Hamburg erhält eine digitale Kundenkarte automatisch bei Vollregistrierung beim Unternehmen für die Spielteilnahme im Internet. Ein Spielteilnehmer ohne Wohnsitz in Hamburg kann die digitale Kundenkarte nur mit Hilfe des Unternehmens beantragen. Die Teilnahme ist an einzelnen Glücksspielen des Unternehmens nur dann mit der digitalen Kundenkarte möglich, wenn der Spielteilnehmer alle erforderlichen spielberechtigenden Daten erfolgreich angegeben hat; die weiteren Voraussetzungen für die Spielteilnahme werden dadurch nicht berührt.

11.9 Eine digitale Kundenkarte Typ 2 kann stets beantragt werden. Eine digitale Kundenkarte Typ 1 kann, mit Hilfe der Geschäftsstelle des Unternehmens, nur beantragen, wer bereits eine Kundenkarte Typ 1 hat, sofern keine Registrierung für die Teilnahme im Internet erfolgt. Nimmt der Spielteilnehmer beim Unternehmen bereits im Abonnement teil, kann er eine Kundenkarte Typ 2 nur mit Hilfe der Geschäftsstelle des Unternehmens beantragen; eine Kundenkarte Typ 1 kann er nicht erhalten. Das Unternehmen darf Spielteilnehmern, die bereits vor dem 15.11.2021 beim Unternehmen registriert sind, eine digitale Kundenkarte zuordnen.

11.10 Der Spielteilnehmer kann für die Nutzung der Kundenkarte eine Bankverbindung für die Auszahlung von Gewinnen angeben; Tz 18.1 Satz 2 gilt entsprechend.

Der Spielteilnehmer kann für seine personalisierten Teilnahmen beim Unternehmen insgesamt nur genau eine Bankverbindung angeben.

11.11 Bestehen Zweifel daran, dass der Spielteilnehmer der Inhaber der Kundenkarte oder zur Teilnahme an bestimmten Glücksspielen berechtigt ist, ist er auf Verlangen des Unternehmens zur Beibringung geeigneter Nachweise verpflichtet.

11.12 Die nähere Beschreibung der Kundenkarte und der digitalen Kundenkarte und der damit verbundenen Verfahren hält das Unternehmen auf seinen Web-Seiten und in jeder Annahmestelle bereit.

11.13 Die Kundenkarte Typ 1 kann für einen Zeitraum von 4 Wochen nach Erhalt für die Spielteilnahme verwendet werden. Nach Ablauf dieser Zeit ist die Spielteilnahme nur noch mit der Kundenkarte Typ 2 möglich.

11.14 Bei der Spielteilnahme wird eine Zuordnung der Spielauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spielteilnehmers vorgenommen.

11.15 Das Unternehmen darf diese Daten im Rahmen der Maßnahmen zur Spielsuchtprävention verarbeiten, insbesondere speichern, auswerten und abgleichen.

IV. Haftungsbestimmungen

12. Umfang und Ausschluss der Haftung

12.1 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.

12.2 Tz 12.1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet 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.

12.3 Die Haftungsbeschränkungen der Tz 12.1 und Tz 12.2 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.

12.4 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.

12.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen, wie z. B. Diebstahl oder Raub entstanden sind.

12.6 Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

12.7 In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Tz 12.4 bis Tz 12.6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung erstattet.

12.8 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

12.9 Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

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

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

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

V. Gewinnermittlung

13. Ermittlung der Gewinntippreihen

13.1 Bei der TOTO 13er Ergebniswette wird die Gewinntippreihe in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele entschieden.

13.2 Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis, wobei ein gegebenenfalls zugewiesenes Handicap berücksichtigt wird.

13.3 Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

13.4 Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.

13.5 Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei der Ergebniswette ohne Bedeutung.

13.6 Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.

13.7 Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.

13.8 Für Fußballspiele,

- die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss (s. Tz 8.) begonnen haben,
- die vor Ablauf der Spielzeit im Sinne der Tz 13.2 abgebrochen worden sind sowie
- für Fußballspiele, die an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden haben,

gilt - gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Fußballspiele - eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung („1“, „0“ oder „2“).

13.9 Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von dem Unternehmen bekanntgegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten (einschließlich eines gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps) zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spielausgang (Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit unter Berücksichtigung eines gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.

13.10 Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

13.11 Für die Durchführung der Ziehung kann das Unternehmen ein anderes Unternehmen bestimmen, dessen Name und Anschrift in den Annahmestellen bekannt gegeben werden.

13.12 Für den Ablauf der Auslosung bestimmt das die Auslosung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

13.13 Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelauslosungsvorgangs 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

13.14 Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Auslosung und die Feststellung der gezogenen Zahlen und des diesen Zahlen zugeordneten Spielausgangs („1“ oder „0“ oder „2“). Diese Feststellung (Ersatzwertung) ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Tz 14.2.

13.15 Besondere Vorkommnisse im Auslosungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

13.16 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen; das Unternehmen gibt sie in den Annahmestellen bekannt.

13.17 Die Auslosung ist öffentlich und findet unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

13.18 Die Gewinntippreihe der TOTO 13er Ergebniswette wird in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

14. Auswertung

14.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (s. Tz 10.3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

14.2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinntippreihe und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).

15. Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen in der TOTO 13er Ergebniswette:

in der Klasse I die Spielteilnehmer, die ein Spiel mit 0 Fehlern,
in der Klasse II die Spielteilnehmer, die ein Spiel mit 1 Fehler,
in der Klasse III die Spielteilnehmer, die ein Spiel mit 2 Fehlern,
in der Klasse IV die Spielteilnehmer, die ein Spiel mit 3 Fehlern

erzielt haben.

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

16.1 Von den Spieleinsätzen werden 60 % 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.

16.3 Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen in der Ergebniswette wie folgt:

Klasse I (0 Fehler) 35 %
Klasse II (1 Fehler) 20 %
Klasse III (2 Fehler) 20 %
Klasse IV (3 Fehler) 25 %

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

Klasse I	1 :	1.594.323
Klasse II	1 :	61.320
Klasse III	1 :	5.110
Klasse IV	1 :	697

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

16.6 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen.

16.7 Das Unternehmen kann die Summe aus der zugeschlagenen Gewinnausschüttung nach Tz 16.6 und der tatsächlich in der nächstfolgenden Ziehung hinzukommenden Gewinnausschüttung schätzen. Die geschätzte Summe heißt Jackpot. Die Schätzung ist unverbindlich.

16.8 Werden in der Gewinnklasse II keine Gewinne erzielt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II entgegen Tz 16.6 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I in derselben Wettrunde zugeschlagen.

16.9 Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

16.10 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

16.11 Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

16.12 Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet; verbleibende Spitzenbeträge werden einem Ausgleichsfonds zugeführt, der dem Unternehmen für Sonderauslosungen und Gewinnreklamationen im Rahmen der gemeinsamen Veranstaltung mit anderen Unternehmen zur Verfügung steht (s. Tz 16.15).

16.13 Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse I von mehr als € 100.000,- erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Tz 17.1.

16.14 Abweichend von Tz 16.13 können sich die Gewinnquoten der I. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,-- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Tz 17.1 weitere berechtigte Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

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

16.16 Die Höhe der Einzelgewinne in den verschiedenen Gewinnklassen und ggf. die Höhe des jeweiligen Jackpots werden in den Annahmestellen bekanntgegeben.

16.17 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Wettrunden durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Tz 16.12 oder verfallenen Gewinnen gemäß Tz 23.). Nicht nach Satz 1 verwendete verfallene Gewinne gemäß Tz 23. werden an die Freie und Hansestadt Hamburg abgeführt.

VI. Gewinnauszahlung

17. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

17.1 Gewinne der I. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von mehr als € 100.000,-- werden nach Ablauf einer Woche seit dem in der Wettrunde liegenden Sonnabend am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

17.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und

Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

18. Gewinnanmeldung, Gewinnauszahlung, Fristen

18.1 Für bis einschließlich 14.11.2021 abgeschlossene Spielverträge gilt:
Der Spielteilnehmer kann mittels hinterlegter Anweisung bestimmen, ob Gewinne, statt in der Annahmestelle ausgezahlt (siehe Tz 18.4 ff.) zu werden, automatisch auf seine angegebene Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 18.3) 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.
Für ab dem 15.11.2021 abgeschlossene Spielverträge gilt:
Gibt der Spielteilnehmer seine Bankverbindung an, so werden Gewinne, statt in der Annahmestelle ausgezahlt (siehe Tz 18.4 ff.) zu werden, automatisch auf seine angegebene Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 18.3). Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf ihn selbst bei einem Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.

18.2 Die Auszahlung auf die vom Spielteilnehmer gemäß Tz 18.3 oder Tz 18.4 angegebene Bankverbindung erfolgt mit befreiender Wirkung.

18.3 Hat sich der Spielteilnehmer für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so wird der Gewinn
- nach Tz 18.6 ff. behandelt oder
- bei Gewinnen ab 10.000,- €: falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach dem letzten Wettereignis des Spielauftrags, in dem sie angefallen sind, nach Tz 18.6 ff. geltend gemacht hat und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Kundenkarteninhaber ggf. neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder
- bei Gewinnen unter 10.000,- €: 28 Tage nach dem jeweils letzten Wettereignis des Spielauftrags, in dem er angefallen ist, auf die vom Kundenkarteninhaber hinterlegte Bankverbindung überwiesen, soweit er den Gewinn nicht nach Maßgabe der Tz 18.6 ff. bereits geltend gemacht hat und die Auszahlung/Überweisung eingeleitet wurde. Die Überweisung nach Satz 1 erfolgt nicht, falls der Kundenkarteninhaber beim Unternehmen zusätzlich Inhaber eines Spielerkontos zur Spielteilnahme im Internet ist und im Internet im Rahmen des Spontanspiels, z.B. nach Tz 5.10 c) der Internet-Teilnahmebedingungen für LOTTO 6aus49, teilnimmt, wenn der Überweisungszeitpunkt eines Gewinnes nach Satz 1 (= 28 Tage nach Laufzeitende) fällig wird. Nach Wegfall einer möglichen Auszahlungssperre erfolgt die Auszahlung. Dies gilt auch bei einem Wechsel der Bankverbindung des Spielteilnehmers bis zu deren Verifikation.

[Auszug aus den Internet-Teilnahmebedingungen LOTTO 6aus49:

5.10
Nach erfolgter Registrierung läuft die Verifikationsphase. In der Verifikationsphase prüft das Unternehmen die Angaben des Spielteilnehmers zu einem Teil seiner personenbezogenen Daten und seinem angegebenen Bankkonto. 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.

a)
Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seiner personenbezogenen Daten erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt.

Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post.

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 des Unternehmens beschrieben.

c)
Während der Verifikationsphase kann der Spielteilnehmer nur am Spontanspiel teilnehmen. Innerhalb des Spontanspiels gilt:
- Die Möglichkeit des Abschlusses von Spielverträgen ist nur innerhalb von 72 Stunden ab der Registrierung eröffnet, wobei der Tag der Registrierung mit vollen 24 Stunden mitzählt, unabhängig von der Uhrzeit der Registrierung.
- Der Spielteilnehmer darf während dieser 72 Stunden insgesamt maximal € 100,00 einsetzen.
- Die IP-Adressen des Spielteilnehmers werden protokolliert und bis zum erfolgreichen Abschluss der Verifikation gespeichert.
- Die Auszahlung eines Gewinns erfolgt erst nach erfolgreichem Abschluss der Verifikation nach Tz 5.10 a).

18.4 Hat sich der Spielteilnehmer nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Gewinne
- unter € 10.000,-- gemäß der Tz 18.6 ff. behandelt;
- ab € 10.000,--
  - nach Tz 18.6 ff. behandelt oder
  - falls der Spielteilnehmer sie nicht binnen 28 Tagen nach dem jeweils letzten Wettereignis des Spielauftrags, in dem sie angefallen sind, nach Tz 18.6 ff. geltend gemacht hat und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Spielteilnehmer neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder
  - falls der Spielteilnehmer nicht nach Spiegelstrich 1 oder 2 vorgegangen ist, 12 Wochen und 2 Werktage nach dem jeweils letzten Wettereignis des Spielauftrags, in dem sie angefallen sind, falls der Spielteilnehmer eine Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen.

  Ansonsten verfällt der Gewinn.

18.5 Sofern für die Teilnahme mittels Kundenkarte keine Bankverbindung angegeben oder keine automatische Auszahlung gewählt worden ist, gilt Tz 18.3 zusätzlich bei der Auszahlung von Gewinnen, die bei der Teilnahme mit der Kundenkarte erzielt werden, sofern der Spielteilnehmer zusätzlich eine vom Unternehmen angebotene Lotterie im Abonnement spielt, welches bis zum 14.11.2021 abgeschlossen worden ist, wobei die Auszahlung der Gewinne, die er bei einer Teilnahme mittels Kundenkarte erzielt, an die für die Teilnahme im Abonnement angegebene Bankverbindung erfolgt.

18.6 Gewinnansprüche sind unter Vorlage der Quittung, die insbesondere die vollständige Quittungsnummer enthalten muss, in einer Annahmestelle oder in der Geschäftsstelle geltend zu machen.

18.7 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.

18.8 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.

18.9 Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt oder überwiesen. Falls wegen einer Sonderauslosung mit der Quittung noch weitere Gewinne erzielt werden können, erhält der Spielteilnehmer die Quittung zurück.

18.10 Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne ab € 1.000,-- werden gegen Rückgabe der Quittung an die Geschäftsstelle und nach Angabe einer Bankverbindung unverzüglich bzw. nach Freigabe der Quoten (siehe Tz 16.12, Tz 17.1) durch die Geschäftsstelle überwiesen. Diese Gewinne können mit einem in jeder Annahmestelle erhältlichen Formular angefordert werden.

18.11 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 Wettrunde.

18.12 Das Unternehmen kann die Wertgrenze nach Tz 18.10 und Tz 18.11 für einzelne Annahmestellen ändern. Dies wird in der jeweiligen Annahmestelle bekannt gegeben.

18.13 Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung 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.

18.14 Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.

18.15 Erfolgt die Gewinnauszahlung nach Tz 18.6 ff. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 18.13, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.

18.16 Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt:
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.

a) Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt:
In dem persönlichen Bereich des Spielteilnehmers hinterlegt das Unternehmen eine eigene Referenzkontonummer.

b) Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt:
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.

c) Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt:
Hat der Spielteilnehmer die Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters angegeben, so gilt:
- die Gewinne des Spielteilnehmers werden nicht binnen der üblichen Frist (s. Tz 18), 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.

Das Verfahren und der Teilnahmezeitraum werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.

18.17 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.

VII. Spielersperre, Spieleinsatzlimit, Früherkennung, Datenschutz, Verbraucherstreitbeilegung

19. Spielersperre/Spielerausschluss

19.1 Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.

19.2 Das Unternehmen
- ermöglicht Personen, sich auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre);
- leitet Verfahren zur Fremdsperre ein bzw. unterstützt solche.

19.3 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.

19.4 Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme an der vom Unternehmen veranstalteten TOTO 6aus45 Auswahlwette ausschließen lassen.

Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 19.7), 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.

Sofern im Unternehmen der begründete Verdacht besteht, dass hinsichtlich des Spielteilnehmers Tatsachen vorliegen, die eine Fremdsperre nach Tz 19.3 rechtfertigen, ohne diese jedoch hinreichend verifizieren zu können, ist das Unternehmen berechtigt, einen Spielausschluss für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele oder einzelne Glücksspielarten einzurichten.

19.5 Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme, d.h. nicht für die anonyme Teilnahme oder die Teilnahme über einen Gewerblichen Spielvermittler.

Die Spielersperre gilt nur für vom Unternehmen angebotene Glücksspiele, an denen gesperrte Personen nicht teilnehmen dürfen (§ 8 Abs. 2 GlüStV 2021). Das Unternehmen kann die Geltung der Spielersperre auf von ihm angebotene Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen (§ 8 Abs. 2 GlüStV 2021), ausweiten, sofern dies dem Spielerschutz oder der Spielsuchtprävention dient.

19.6 Für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen nicht teilnehmen dürfen, erfolgt der Abgleich mit dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem spätestens

unmittelbar vor dem möglichen Abschluss des Spielvertrages. Das gilt auch für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen und auf die das Unternehmen die Geltung der Spielersperre ausgeweitet hat. Für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen und für die das Unternehmen die Geltung der Spielersperre noch nicht ausgeweitet hat, kann das Unternehmen regelmäßig, in der Regel jährlich, einen Abgleich für alle Spielteilnehmer vornehmen, die in den letzten 12 Monaten an einem solchen Glücksspiel teilgenommen haben.

19.7 Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich oder per E-Mail 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:

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

19.8 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.

19.9 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 Geschäftstelle.

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

19.11 Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Spielersperre in der Regel ein Jahr, auf Antrag verkürzbar auf bis zu 3 Monate, und für den Spielausschluss 1 Woche ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit schriftlich die Aufhebung der Spielersperre gegenüber der für die Führung der Sperrdatei zuständigen Behörde bzw. des Spielausschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen. Das Verfahren ist im SB-Terminal beschrieben.

19.12 Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten einer Spielersperre bzw. das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich.

20. Spieleinsatzlimit

20.1 Aus Gründen der Spielsuchtprävention ist die Einrichtung von Spieleinsatzlimits möglich. Das Spieleinsatzlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme einsetzen kann.

20.2 Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Das Unternehmen informiert in der Annahmestelle über das Spieleinsatzlimit.

20.3 Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich.

20.4 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen. Das maximale Spieleinsatzlimit ist in den Annahmestellen einsehbar.

20.5 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 20.2 bestimmte (Teil-)Spieleinsatzlimit.

20.6 Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement.

20.7 Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Glücksspielarten.

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

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

20.10 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.

21. Früherkennung

21.1 Zur Erfüllung der Ziele des § 1 GlüStV 2021 darf das Unternehmen das Spielverhalten des Spielteilnehmers beobachten und analysieren. Das Unternehmen darf dabei insbesondere einen Vergleich zum Durchschnitt vergleichbarer Spielteilnehmer sowie eine Relation zu einem für den Spielteilnehmer festgelegten Einzahlungs-, Spieleinsatz- und/oder Verlustlimit vornehmen. Sofern begründete Hinweise vorliegen, die eine Gefährdung des Spielteilnehmers und/oder der Ziele des § 1 GlüStV 2021 überwiegend wahrscheinlich erscheinen lassen, darf das Unternehmen zudem seine Beobachtung und Analyse vertiefen.

21.2 Die aus den Maßnahmen nach Tz 21.1 gewonnenen Daten dürfen zur Erfüllung der Ziele des § 1 GlüStV 2021 verarbeitet werden; das umfasst insbesondere die Intervention gegenüber dem Spielteilnehmer und die Weitergabe an Behörden und Gerichte.

21.3 Einzelheiten werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.

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 zählt der letzte Tag der Wettrunde (s. Tz 3.1).

IX. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

25.1 Ein Spielteilnehmer kann an der der TOTO 13er Ergebniswette 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 zur 2. Wettrunde am Sonnabend, dem 23. Dezember 2023.

LOTTO Hamburg GmbH

Teilnahme ab 18.
Spielen kann süchtig machen.
Hilfe unter check-dein-spiel.de
Whitelisted/GlüStV 2021