



Allgemeine Teilnahmebedingungen für die Spielteilnahme im Internet

- Ausgabe Februar 2020

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, werden durch das Land Baden-Württemberg Lotterien veranstaltet.

Mit der Durchführung der staatlichen Lotterien ist die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg beauftragt. Sie führt mit anderen Unternehmen eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung durch. Dabei werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

Die Lotterie Silvester-Millionen und einige Sofortlotterien werden nicht gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt. Sofern Sofortlotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt werden, ist dies in den jeweiligen Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen aufgeführt.

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

Die vom Land Baden-Württemberg mit der Durchführung der staatlichen Lotterien beauftragte Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg, Nordbahnhofstraße 201, 70191 Stuttgart (im Folgenden „Gesellschaft“ genannt) schließt die Spielverträge im eigenen Namen ab. Die Lotterien GlücksSpirale und Die Sieger-Chance werden von der Gesellschaft veranstaltet. In beiden Fällen ist die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg alleiniger Vertragspartner des Spielteilnehmers.

§ 2

Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den staatlichen Lotterien, der GlücksSpirale und der Sieger-Chance, für die Einrichtung eines Kundenkontos nach § 4 und den Geldtransfer sind diese Allgemeinen Teilnahmebedingungen für die Spielteilnahme im Internet (im Folgenden als „Allgemeine Teilnahmebedingungen“ bezeichnet) sowie die Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen für die jeweilige Lotterie einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen (z.B. Merkblätter für Systeme und Bestimmungen für Zusatz- oder Sonderauslosungen) maßgebend.

(2) Diese Allgemeinen Teilnahmebedingungen einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen sowie die Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen für die jeweilige

Lotterie werden mit der Einrichtung eines elektronischen Kundenkontos oder später mit Abgabe des Spielauftrags Vertragsbestandteil.

(3) Mit der Zustimmung zu diesen Allgemeinen Teilnahmebedingungen und den Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen für die jeweilige Lotterie stimmt der Spielteilnehmer auch behördlich erlaubten Änderungen dieser Allgemeinen Teilnahmebedingungen zu, sofern unter Berücksichtigung der beiderseitigen Interessen die Änderung zumutbar ist.

(4) Diese Allgemeinen Teilnahmebedingungen sind auf der Homepage der Gesellschaft einzusehen, per Download speicherbar und ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen dieser Teilnahmebedingungen, der Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen sowie für Zusatzbestimmungen.

(5) Bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Losen, oder Los bzw. Spielscheinen, sonstigen werblichen Aussagen (Kundenzeitschrift, Werbeplakate u.Ä.) und den jeweiligen Teilnahmebedingungen gehen die Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen für die jeweilige Lotterie und die Allgemeinen Teilnahmebedingungen für die Spielteilnahme im Internet vor.

§ 3

Spielgeheimnis

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

II. Spielvertrag

§ 4

Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Kundenkonto

(1) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Eine Spielteilnahme ist daher nur für volljährige und darüber hinaus nicht gesperrte Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl

und Wohnort) in Baden-Württemberg zulässig. Ebenso unzulässig ist eine Spielteilnahme, wenn der Spielteilnehmer nicht selbst der wirtschaftliche Berechtigte ist.

(2) Angebote von minderjährigen oder gesperrten Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden von der Gesellschaft nicht angenommen. Erfolgt trotzdem eine Teilnahme, kommt kein Spielvertrag zu Stande und eine Gewinnauszahlung entfällt. Dies gilt auch für die Fälle, in denen die Gesellschaft den Spielauftrag entgegennimmt und / oder eine elektronische Information über die Spielteilnahme zusendet oder den Spieleinsatz oder einen Gewinn in das Kundenkonto einstellt.

(3) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege auf der Web-Seite der Gesellschaft für die Internetspielteilnahme anzumelden. Dabei hat er auch ein Passwort einzugeben. Um Daten zu ändern, muss zusätzlich eine mTAN eingegeben werden (siehe Abs. 8). Das Passwort ist geheim zu halten (siehe auch Haftung § 13 Abs. 13). Für das Spontanspiel wird eine Mobilfunknummer benötigt. Im Rahmen des Spontanspiels kann für maximal 14 Tage getippt werden.

(4) Im Rahmen des elektronischen Anmeldeverfahrens werden die Alters-, Adress- und Geburtsangaben des Spielteilnehmers durch ein behördlich erlaubtes Identifizierungsverfahren geprüft. Dies kann auch die persönliche Überprüfung in der Annahmestelle sein.

(5) Sofern keines der Identifizierungsverfahren zu einer Bestätigung seiner Identität führt, kann der Spielteilnehmer nicht (mehr) teilnehmen.

(6) Die Gesellschaft unterhält für jeden Kunden ein Kundenkonto. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von der Gesellschaft vergebene Kunden-Nummer.

(7) Der Spielteilnehmer hat Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse und der Mobilfunknummer unverzüglich in den dafür vorgesehenen Eingabemasken nachzutragen. Ist dies nicht möglich, hat er die Änderungen der Gesellschaft schriftlich mitzuteilen.

(8) Bei einer Spielteilnahme im Internet kann der Spielteilnehmer nur durch die Eingabe der mTAN seine Daten ändern.

(9)°Für das Kundenkonto wird für die Spielteilnahme ein Höchstbetrag festgelegt. Die Höhe des Betrags wird auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

(10) Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich durch von der Gesellschaft für das Internetspiel zugelassene Zahlungsarten.

(11) Jede Zahlung wird auf dem Kundenkonto des Spielteilnehmers protokolliert. Durch Aufruf des Kundenkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrags auf seinem Kundenkonto informieren. Geldtransfers auf das elektronische Kundenkonto werden mit Gutschrift zum Eigentum der Gesellschaft. Guthabenbeträge auf dem Kundenkonto werden nicht verzinst. Guthaben auf dem elektronischen Kundenkonto können nur zur Teilnahme an den angebotenen Glücksspielen verwendet werden. Entscheidet sich der Spieler dieses Guthaben nicht weiter für die angebotenen Glücksspiele einzusetzen, wird das Guthaben auf Antrag ausbezahlt. Gewinne werden nicht mit Einsätzen verrechnet und werden innerhalb der in § 14 Abs. 1 und 2 genannten Fristen auf das Bankkonto des Kunden überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

(12) Wird mehr als 12 Monate auf dem Kundenkonto keine Bewegung festgestellt, wird das Kundenkonto geschlossen und ein Guthabenbetrag auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

(13) Die Gesellschaft ist berechtigt, Anmeldungen bzw. Kundenkonten zu schließen. Dies gilt insbesondere, wenn der Verdacht des Missbrauchs besteht. Ein Guthabenbetrag wird frühestens 2 Wochen nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

(14) Schriftliche Erklärungen der Gesellschaft an die letzte der Gesellschaft bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei einer Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

(15) Der Spielteilnehmer kann jederzeit sein elektronisches Kundenkonto schließen. Guthabenbeträge werden innerhalb 1 Woche nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

§ 5

Spielteilnahme

(1) Ein Spielteilnehmer kann an den Lotterien teilnehmen, indem er unter Verwendung seines Kundenkontos ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt. Über die Abgabe seines Angebots erhält der Spielteilnehmer eine elektronische Information über die Spielteilnahme an die zuletzt angegebene E-Mail Adresse, die im Falle des Vertragsschlusses weitere Funktionen erfüllt (siehe § 10). Der Spielvertrag wird im elektronischen Kundenkonto aufgeführt. Die Information über die Spielteilnahme dokumentiert nicht den Vertragsschluss. Der Vertragsinhalt kann zu den üblichen Geschäftszeiten beim Kundenservice abgefragt werden. Die Auskünfte des Kundenservice sind nicht verbindlich.

(2) Der Spielteilnehmer hat seine Erklärung zur Teilnahme an den Lotterien elektronisch abzugeben.

(3) Für die Wahl des richtigen elektronischen Spielscheins und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung sowie für die Entscheidung für die Tippabgabe im Internet ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich. Gleiches gilt für die Auswahl bei der Sofortlotterie.

(4) Voraussetzung für die Teilnahme an den Ziehungen ist die Abgabe eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags in Form von Voraussagen durch den Spielteilnehmer. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Gesellschaft Voraussagen einschließlich der Losnummer für ausgewählte Lotterien vorschlagen.

Bei der Sofortlotterie erfolgt die Abgabe eines Angebotes durch Auswahl des Loses.

(5) Für die Wahl der Voraussagen ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich, selbst wenn der Spielteilnehmer der Gesellschaft die Wahl der Voraussagen überlässt.

(6) Für Spielaufträge über Systemspiel kann der Spielteilnehmer nur die von der Gesellschaft zugelassenen Systeme, die von der Gesellschaft in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind, nutzen. Die Bestimmungen (Merkblätter) für Systeme sind auf den Web-Seiten der Gesellschaft einzusehen, per Download speicherbar und ausdrückbar.

(7) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur der Voraussagen vornehmen. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

Für Sofortlotterien gilt: es kann die Anzahl der gewünschten Lose geändert werden; eine Änderung der Vorhersagen des einzelnen Loses ist nicht möglich.

(8)°Sobald der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot endgültig abgegeben hat, ist dieses für ihn verbindlich. Ein Widerruf seiner auf den Abschluss eines Spielvertrags gerichteten Willenserklärung ist gemäß § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB ausgeschlossen.

§ 6

Teilnahme mittels Quicktipp oder gespeicherter Voraussagen

(1) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch dadurch erfolgen, dass der Spielteilnehmer zur Bestimmung seiner Spielvoraussagen bei ausgewählten Lotterien einen Vorschlag von der Gesellschaft verwendet.

(2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch mit zuvor durch ihn gespeicherten Spielvoraussagen erfolgen.

(3) Bei den Spielteilnahmen nach Abs. 1 und 2 kann der Spielteilnehmer vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur auch dieser Voraussagen vornehmen. Bei Verwendung der vorgeschlagenen Spielvoraussagen und auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(4) Mit den in der Zentrale gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

(5) Bei Spielteilnahme mittels der in der Zentrale gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer verwendet.

§ 7

Bearbeitungsgebühr, Höchstesinsatz

(1) Die Höhe des Spieleinsatzes und ggfls. der Bearbeitungsgebühr wird auf lotto-bw.de bekannt gegeben.

(2) Für die einzelnen Spielaufträge kann von der Gesellschaft ein Höchst-Einsatz festgelegt werden. Der maximale Spieleinsatz wird auf lotto-bw.de bekannt gegeben.

(3) Für die spontane Spielteilnahme wird von der Gesellschaft ein Höchst-Einsatz festgelegt. Dieser maximale Spieleinsatz wird auf lotto-bw.de bekannt gegeben.

(4) Der Spielteilnehmer kann darüber hinaus innerhalb der festgelegten Grenzen jederzeit für sich selbst einen anderen, niedrigeren Höchst-Einsatz festlegen. Will der Spielteilnehmer den von ihm festgelegten Höchst-Einsatz wieder erhöhen, so wird die Erhöhung erst nach 7 Tagen wirksam.

§ 8

Dauerspiel

(1) Das Dauerspiel (auf der Web-Seite als „Dauer-KliX“ Laufzeit bezeichnet) bietet dem Spielteilnehmer bei ausgewählten Lotterien die Möglichkeit, einen Spieleinsatz pro Ziehung festzulegen, der von seinem Kundenkonto abgebucht wird. Der Spielteilnehmer erteilt dadurch für jede Ziehung zum Zeitpunkt des gesonderten Annahmeschlusses (siehe § 9 Abs. 3) den von ihm festgelegten Spielauftrag.

(2) Ist im Zeitpunkt der Ausführung des Spielauftrags eine entsprechende Deckung auf dem Kundenkonto nicht vorhanden oder würde durch den Spieleinsatz der vom Spielteilnehmer oder der Gesellschaft festgelegte Höchst-Einsatz überschritten, wird das Dauerspiel beendet.

(3) Der Spielteilnehmer kann das Dauerspiel jederzeit vor dem gesonderten Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung (siehe auch § 9 Abs. 3) beenden. Die Gesellschaft ist berechtigt, das Dauerspiel jederzeit ohne Grund zu kündigen.

(4) Der betroffene Spielteilnehmer erhält über die geänderten Bedingungen eine E-Mail an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse. Der Änderung kann der Spielteilnehmer innerhalb von 4 Wochen nach Zugang oder gescheitertem Zugang per E-Mail widersprechen. Widerspricht er nicht, gilt die Einbeziehung als genehmigt.

(5) Ein Widerspruch nach Abs. 4 gilt als Kündigung zur nächstfolgenden Ziehung, sofern der Widerspruch mindestens 3 Werktage vor dieser Ziehung bei der Gesellschaft eingegangen ist.

Ansonsten gilt der Widerspruch als Kündigung zur übernächsten Ziehung. Eventuell zu viel bezahlte Spieleinsätze werden zurückerstattet.

(6) Bei der Variante „Jackpot-Jäger“ gilt zusätzlich: Der Spielauftrag nimmt, unbeschadet den Absätzen 2 und 3, so lange an den Ziehungen teil, bis der Jackpot in der Gewinnklasse 1 der Lotterien LOTTO 6aus49 oder Eurojackpot gefallen ist. Danach endet diese Dauerspielvariante automatisch.

(7) Der Spielteilnehmer kann, wenn das Dauerspiel nach den Abs. 2-6 beendet wurde, wieder ein neues Dauerspiel mit den bisherigen oder neuen Spielvoraussagen beauftragen, außer die Gesellschaft hat das Dauerspiel beendet.

§ 9

Annahmeschluss

(1) Den Zeitpunkt des Internet-Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die Gesellschaft.

(2) Die Gesellschaft behält sich vor, den Annahmeschluss (auch kurzfristig) zu verlegen.

(3) Für das Dauerspiel „Dauer-KliX“ im Internet ist ein gesonderter Annahmeschluss festgelegt, dieser liegt zwei Arbeitstage vor der jeweiligen Ziehung.

(4) Für Sofortlotterien gibt es keinen Annahmeschluss.

§ 10

Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr

(1) Die Zahlung erfolgt ausschließlich durch von der Gesellschaft zugelassene Zahlungsarten, die sich ausschließlich aus der Web-Seite lotto-bw.de der Gesellschaft ergeben.

(2) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

§ 11

Spielbenachrichtigung

(1) Nach

- Abgabe der Spielvoraussagen und
- der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der Gesellschaft

wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben.

Bei der Sofortlotterie wird dem Spielteilnehmer nach Auswahl und Abgabe des Angebotes und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale sowie nach Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Loskennung zugeordnet.

(2) Die Spielquittungsnummer bzw. Loskennung dient der Zuordnung des Spielauftrages bzw. des Loses zu den in der Zentrale der Gesellschaft gespeicherten Daten des Spielteilnehmers.

(3) Über den Abschluss dieses Vorgangs wird der Spielteilnehmer informiert (Spielbenachrichtigung). Die Spielbenachrichtigung enthält als wesentliche Bestandteile

- die Geschäftsangaben der Gesellschaft,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme (Spielzeitraum bzw. Dauerspiel) einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nicht-Teilnahme an den Zusatzlotterien sowie an den Lotterien GlücksSpirale bzw. Die Sieger-Chance,
- den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr
- sowie die von der Gesellschaft vergebene Spielquittungsnummer bzw. Loskennung,
- außerhalb der Sofortlotterien die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie ggfs. die Losnummer,
- bei LOTTO 6aus49-System-Anteilen zusätzlich die Art des Systems und die Zahl der Anteile.

§ 12

Abschluss, Inhalt und Auflösung des Spielvertrags

(1) Der Spielvertrag wird zwischen der Gesellschaft und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die Gesellschaft das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags unter Einbeziehung dieser Teilnahmebedingungen und der Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen für die jeweilige Lotterie annimmt. Der Spielvertrag verpflichtet den

Spielteilnehmer zur Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Dafür erwirbt er eine Gewinnchance.

(2) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten und / oder die Daten des Quicktipps bzw. die für den Spielteilnehmer in der Zentrale gespeicherten Daten sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale der Gesellschaft aufgezeichnet und
- auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind,
- die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten lesbar und auswertbar sind und
- der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt sind.

Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zu Stande.

Für die Sofortlotterien gilt:

Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die Teilnahme elektronisch bestätigt ist
- der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bezahlt ist und
- das vom System ausgewählte Los dem Spielteilnehmer mittels der Loskennung zugeordnet ist.

Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

(3) Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielauftrages maßgebend.

(4) Bei der Spielteilnahme im Internet gilt der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr als bezahlt, wenn

- er auf einem Konto der Gesellschaft gutgeschrieben ist,
- oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das / die mit dem Spielteilnehmer und der Gesellschaft einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat,
- oder eine sonstige, gegenüber der Gesellschaft in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht

und die Zahlung dem Kundenkonto zugeordnet und der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr belastet wurden.

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

(6) Die Gesellschaft ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

(7) Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 4 Abs. 1) dieser Allgemeinen Teilnahmebedingungen verstoßen wurde.

(8) Sofern der Spielteilnehmer bei Eröffnung eines Kundenkontos über seinen Wohnsitz und / oder sein Geburtsdatum falsche Angaben macht, kann die Gesellschaft einen darauf basierenden Spielvertrag wegen Täuschung anfechten.

(9) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrags von der Gesellschaft abgelehnt wurde bzw. die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten ist oder der Spielvertrag gem. Abs. 8 angefochten wurde.

(10) Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Abs. 9 – durch eine E-Mail an seine der Gesellschaft zuletzt bekannte E-Mail-Adresse.

(11) Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen oder ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

(12) Die Gesellschaft ist berechtigt, ihre Forderung bezüglich Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr an Dritte abzutreten, wenn diese eine Garantie für die Zahlung des Spielteilnehmers abgegeben haben.

(13) Der Spielvertrag endet auch, wenn die Daten des Spielteilnehmers in die zentrale Sperrdatei nach § 23 Erster GlüÄndStV oder in die Sperrdatei nach § 16 Abs. 6 dieser Allgemeinen Teilnahmebedingungen eingetragen wird oder der Spielteilnehmer bei der Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte mit Serviceleistungen, im ABO oder im Internet gesperrt wird (siehe § 16). Geht die Sperrerklärung an einem Werktag bis 13:00 Uhr

bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart ein, tritt sie am nachfolgenden Werktag in Kraft, ansonsten am nächstfolgenden Werktag. Sind zum Zeitpunkt der Spielersperre noch aktive Spielaufträge im Internet mit zukünftigen Spielteilnahmen vorhanden, werden nach Abbruch der Spielteilnahme nicht verwendete Spieleinsätze (gemäß § 16 Abs. 8 Satz 2) dem Bankkonto des Spielteilnehmers überwiesen.

III. Haftungsbestimmungen

§ 13

Umfang und Ausschluss der Haftung

(1) Die Haftung der Gesellschaft für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der Gesellschaft beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.

Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäfts für die Gesellschaft und / oder die Spielteilnehmer besteht.

(2) Absatz 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet die Gesellschaft dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet die Gesellschaft nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

(3) Die Haftungsbeschränkungen der Absätze 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der Gesellschaft gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

(4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich die Gesellschaft zum Verarbeiten (z.B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die Gesellschaft nicht.

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

(6) Die Gesellschaft haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

(7) In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Absätzen 4 bis 6 ausgeschlossen ist, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

(8) Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der Gesellschaft beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

(9) Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.

(10) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

(11) Die Haftungsregelungen gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist, insoweit verzichtet der Spielteilnehmer auf eventuell bereits entstandene Ansprüche. Von dem Verzicht ausgenommen sind deliktische Ansprüche, Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz und Ansprüche, die aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit resultieren.

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

(13)°Die Gesellschaft haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Kundenkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen § 4 Abs. 3 entstehen.

IV. Gewinnauszahlung

§ 14

Gewinnbekanntmachung und Benachrichtigung

(1) Die jeweils gezogenen Gewinnzahlen bzw. Ergebnisse werden in der Kundenzeitschrift und auf der Homepage der Gesellschaft bekannt gemacht.

(2) Bei der Sofortlotterie erhält der Spielteilnehmer den Entscheid, ob sein Los gewonnen hat, sofort durch „Öffnen“ des auf dem virtuellen Los befindlichen Rubbelfeldes. Weiteres regeln die Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen der jeweiligen Sofortlotterie.

(3) Wird das Los nicht innerhalb von 1 Woche nach Kaufdatum vom Spielteilnehmer „geöffnet“, wird der Spielteilnehmer über einen Gewinnentscheid informiert.

(4) Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Kundenkontos über die Höhe und die Zusammensetzung ihres Gewinns (auch Gewinn in einer Sonderauslosung) informieren. Die abrufbereiten Daten betreffen Ziehungen, die bis zu 1 Jahr zurückliegen. Spielteilnehmer, die einen Gewinn von mehr als 1.000 Euro erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

(5) Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die der Gesellschaft mitgeteilte E-Mail-Adresse.

§ 15

Gewinnauszahlung

(1) Gewinne von mehr als € 100.000,-- werden nach Ablauf einer Woche nach der Ziehung / Öffnung des Loses der Sofortlotterie ab dem zweiten bundesweiten Werktag zur Auszahlung gebracht. Gewinnbeträge bis einschließlich € 100.000,-- werden ab dem 3. Werktag nach der jeweiligen Ziehung / Öffnung des Loses der Sofortlotterie ausgezahlt. Für Gewinne aus Zusatz- oder Sonderauslosungen gelten eigene Bestimmungen.

(2) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das vom Spielteilnehmer der Gesellschaft zuletzt bekannt gegebene Bankkonto überwiesen. Eine Überweisung der Gewinne kann erst dann erfolgen, wenn die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen ist.

(3) Gebühren des Kreditinstituts gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

(4) Abtretungen der Gewinne an Dritte sind zum Schutz des Gewinners nur mit Einwilligung der Gesellschaft möglich.

V. Spielersperre und Datenschutz

§ 16

Spielersperre und Sperrdatei

(1) Der Spielteilnehmer kann sich durch schriftliche Mitteilung an die Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte, Spielteilnahme im ABO und der Spielteilnahme im Internet sperren lassen.

(2) Diese Sperre wird nur wirksam, wenn sie bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart eingeht. Geht die Sperrerklärung an einem Werktag bis 13:00 Uhr bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart ein, tritt sie am folgenden Werktag in Kraft, ansonsten am nächstfolgenden Werktag.

(3) Die Gesellschaft ist berechtigt, nach billigem Ermessen, einen Spieler von der Spielteilnahme mit Kundenkarte oder im Internet auszusperren, wenn sie

- auf Grund der Wahrnehmung ihres 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 oder
- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

(4) Die Gesellschaft teilt die Sperre dem betroffenen Spielteilnehmer unverzüglich schriftlich mit.

(5) Die Sperre gilt für alle Spielteilnahmen, bei denen eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig ist, für die Spielteilnahme mit Kundenkarte, im ABO-Verfahren und im Internet. Sie gilt für mindestens 12 Monate.

(6) Die Gesellschaft meldet jede Sperre nach § 4 LGlüG dem zentralen Sperrsystem nach § 23 Erster GlüÄndStV. Auf diese Daten haben weitere Anbieter von Glücksspielen Zugriff.

(7) Auf Antrag erhält eine Person Auskunft über

1. die zu ihrer Person in der Sperrdatei gespeicherten Daten,
2. den Zweck und die Rechtsgrundlage der Verarbeitung ihrer Daten,
3. die Kategorien der Empfänger, an die Daten weitergegeben werden,
4. Auftragnehmer, sofern Dritte an der Datenverarbeitung beteiligt sind.

(8) Mit Eintrag in die Sperrdatei nach Abs. 6 wird das Kundenkonto geschlossen und bestehende Spielverträge enden. Guthabenbeträge auf dem Kundenkonto (auch solche nach § 12 Abs. 13) werden frühestens 2 Wochen nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Bankkonto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

(9) Erfolgt eine Eintragung in das zentrale Sperrsystem durch eine andere Sperrstelle wird nach Eintragung in das zentrale Sperrsystem die Kundenkarte und die Spielteilnahme im Internet gesperrt sowie das ABO-Verfahren beendet, sobald die Gesellschaft von dieser Sperre Kenntnis erhält.

§ 17

Datenschutz und Spielerschutz

(1) Die personenbezogenen Daten des Spielteilnehmers werden von der Gesellschaft gespeichert und verarbeitet. Ebenso werden bei Verwendung der Kundenkarte, des ABO-Verfahrens und bei Gewinnüberweisungen durch die Gesellschaft die Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten, die der Spielteilnehmer der Gesellschaft mitgeteilt hat, gespeichert und verarbeitet.

(2) Die Gesellschaft ist berechtigt, aber nicht verpflichtet, die Daten auch im Rahmen des Spielerschutzes auszuwerten. Dabei werden die gespeicherten Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers gespeichert und ausgewertet.

(3) Im Übrigen gilt die Datenschutzerklärung für Spielteilnehmer und Kunden der Gesellschaft in der jeweils aktuellen Fassung. Diese ist in den Annahmestellen erhältlich und unter www.lotto-bw.de/datenschutz zu finden (LINK).

VI. Verjährung von Ansprüchen und Schlussbestimmungen

§ 18

Verjährung von Ansprüchen

(1) Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen, soweit für die Geltendmachung oder Auszahlung in § 15 nichts anderes vereinbart ist.

(2) Ansprüche aus der Auflösung eines Kundenkontos bezüglich eingezahlter oder für die Spielteilnahme bereitgestellter Beträge erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 3 Jahren nach der letzten Kontobewegung gerichtlich geltend gemacht werden.

§ 19

Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen

Angefallene Gewinne, die vom Spielteilnehmer nicht (fristgerecht) geltend gemacht wurden oder von der Gesellschaft nicht ausbezahlt wurden, werden an das Land abgeführt. Das Land stellt diese nicht geltend gemachten Gewinne für Sonderauslosungen in den staatlichen Lotterien zur Verfügung.

§ 20

Erklärung gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz

Die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg nimmt derzeit nicht am Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teil.

VII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

(1) Ein Spielteilnehmer kann an den staatlichen Lotterien auch teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

(2) Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.

(3) Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.

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

(5) Schriftliche Erklärungen der Gesellschaft erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt der Gesellschaft bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

(6) Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 12 Abs. 9 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

(7) Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der Gesellschaft und ihrer 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.

(8) Alle Gewinne – mit Ausnahme der Lotterien GlücksSpirale Gewinnklasse 7 und Die Sieger-Chance Gewinnklasse 2 - werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

VIII. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen in der vorstehenden Fassung gelten erstmals für die Spielteilnahme zu den Ziehungen am Samstag, den 1. Februar 2020.

Karlsruhe, den 23. Januar 2020

Regierungspräsidium Karlsruhe