

# Teilnahmebedingungen für die GlücksSpirale

- Ausgabe Januar 2016 -

## 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, wird die GlücksSpirale mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / durchgeführt.

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

Die hier aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

## **I. Allgemeines**

### **§ 1**

#### **Organisation**

(1) Die dem Deutschen Lotto- und Totoblock angehörenden Unternehmen bieten eine Lotterie mit der Bezeichnung GlücksSpirale mit gemeinsamer Gewinnausschüttung, deren Zweckertrag in Baden-Württemberg zur Förderung des Sports, sozialer Zwecke, des Denkmalschutzes sowie des Natur- und Umweltschutzes bestimmt ist, an.

(2) Die GlücksSpirale wird im Land Baden-Württemberg von der Staatlichen Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg, Nordbahnhofstraße 201, 70191 Stuttgart (im Folgenden „Gesellschaft“ genannt), veranstaltet und durchgeführt.

(3) Zusätzlich zu den Gewinnen gemäß § 17 der Teilnahmebedingungen kann die Gesellschaft, auch zusammen mit den in den anderen Bundesländern bestehenden Lotto- und Toto-Unternehmen, nach Zustimmung der Erlaubnisbehörde des Landes Baden-Württemberg Zusatz- oder Sonderauslosungen durchführen. Hierfür gelten dann jeweils eventuelle ergänzende Bestimmungen.

### **§ 2**

#### **Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein diese Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen (z.B. Bestimmungen für Zusatz- oder Sonderauslosungen) maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Losscheinen bzw. Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

(2) Bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Los- bzw. Spielscheinen, sonstigen werblichen Aussagen (Kundenzeitschrift, Werbeplakate u.Ä.) und den jeweiligen Teilnahmebedingungen gehen die Teilnahmebedingungen der Spielart vor.

(3) Diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen werden mit Abgabe des Spielvertrags Vertragsbestandteil.

(4) Mit der Zustimmung zu diesen Teilnahmebedingungen stimmt der Spielteilnehmer auch behördlich erlaubten Änderungen dieser Teilnahmebedingungen zu, sofern unter Berücksichtigung der beiderseitigen Interessen die Änderung zumutbar ist.

(5) Bei einer ABO-Spielteilnahme gelten zusätzlich die Bestimmungen für die ABO-Spielteilnahme.

(6) Bei einer Spielteilnahme mit Kundenkarte gelten zusätzlich die Bestimmungen für die Kundenkarte.

(7) Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen und auf der Homepage der Gesellschaft einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Zusatzbestimmungen.

Die Gesellschaft behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

### **§ 3**

#### **Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale**

(1) Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag, durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).

Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen. Erfolgt die Spielteilnahme zusammen mit der Lotterie Eurojackpot, so erfolgt die Spielteilnahme an der Lotterie GlücksSpirale an dem Samstag, der auf die Ziehung der Lotterie Eurojackpot folgt.

(2) Die Gesellschaft kann den Spielteilnehmern die erstmalige Teilnahme des Spielauftrags an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen in der Zukunft ermöglichen, die nicht direkt auf den Annahmeschluss folgen (Vordatierung).

(3) Gegenstand (Spielformel) der Lotterie GlücksSpirale ist die Voraussage von Gewinnzahlen aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 (siehe § 16 Abs. 2). Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

## **§ 4**

### **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.

Die Gesellschaft ist berechtigt, Name und Adresse des Gewinners der Gewinnklasse 7 der beauftragten Versicherung mitzuteilen.

## **II. Spielvertrag**

### **§ 5**

#### **Voraussetzungen für die Spielteilnahme**

(1) Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der von der Gesellschaft jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Medien (Los- oder Spielschein, Quicktipp, Kundenkarte, einlesbare Spielquittung) ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt. Über die Abgabe seines Angebots erhält der Spielteilnehmer eine Spielquittung, die im Falle des Vertragsschlusses weitere Funktionen erfüllt (siehe § 11 und § 18). Die Spielquittung dokumentiert nicht den Vertragsschluss. Der Vertragsinhalt kann zu den üblichen Geschäftszeiten beim Kundenservice abgefragt werden. Die Auskünfte des Kundenservice sind nicht verbindlich. Die Gesellschaft kann die Teilnahme auch in Verbindung mit der Teilnahme am LOTTO 6aus49, Eurojackpot oder am TOTO ermöglichen.

(2) Jeder Losschein oder Spielschein ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 versehen, auch die anderen zugelassenen Medien der Gesellschaft weisen die 7-stellige Losnummer auf.

(3) Das von der Gesellschaft für die Spielteilnahme zugelassene Medium dient ausschließlich zur Eingabe der Daten.

(4) Die Teilnahme an der GlücksSpirale wird von den zugelassenen Annahmestellen der Gesellschaft vermittelt.

(5) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.

(6) Die GlücksSpirale richtet sich ausschließlich an volljährige Personen, das heißt, Angebote von minderjährigen 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 entgegen nimmt und / oder eine Spielquittung ausstellt und / oder einen Gewinn überweist.

(7) Der Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der Spielteilnahme an den dort angebotenen Glücksspielen in dieser Annahmestelle ausgeschlossen.

(8) Für die Wahl des richtigen Losscheins bzw. Spielscheins und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung sowie für die Entscheidung zur Teilnahme durch Einlesen einer Spielquittung, mittels Quicktipp oder zur Teilnahme mittels der in der Zentrale für den Spielteilnehmer gespeicherten Losnummer ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich. Sofern bei mangelhaften Eintragungen eine Korrektur vorgenommen wird – sei es durch den Spielteilnehmer oder auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtung des Annahmestellen-Terminals – erfolgt das Vertragsangebot ebenfalls durch den Spielteilnehmer bzw. seinen beauftragten Spielvermittler.

## **§ 6**

### **Teilnahme mittels Losschein bzw. Spielschein**

(1) Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.

(2) Der Spielteilnehmer hat auf dem Losschein bzw. auf dem Spielschein die Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum) bzw. bei einer Teilnahme in Verbindung mit dem LOTTO 6aus49, Eurojackpot oder dem TOTO seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an der Lotterie GlücksSpirale im „Ja“-Feld oder im „Nein“-Feld durch ein Kreuz in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, dessen Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Kästchens liegen muss. Gleiches gilt für die Kennzeichnung der Höhe des Spieleinsatzes und beim Losschein für die Teilnahme / Nichtteilnahme an Zusatzlotterien.

(3) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Losscheins bzw. des Spielscheins zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf

Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur durch die Annahmestelle vorgenommen.

(4) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

## **§ 7**

### **Teilnahme mittels gespeicherter Losnummer oder Quicktipp**

(1) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch mit einer Losnummer erfolgen, die in der Zentrale für den Spielteilnehmer gespeichert ist.

(2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 mittels eines Zufallszahlengenerators durch die Gesellschaft vergeben werden (Quicktipp). Je Quicktipp wird eine 7-stellige Losnummer vergeben.

## **§ 8**

### **Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

(1) Jeder Losschein bzw. Spielschein kann wahlweise als Einzellos oder als Dauerlos (Mehrwochenlos) gespielt werden.

(2) Der Spieleinsatz beträgt € 5,-- je Ziehung unbeschadet weiterer Spieleinsätze für Zusatzlotterien.

Die Gesellschaft kann auch Losscheine bzw. Spielscheine zum halben Spieleinsatz von € 2,50 oder zum fünftel Spieleinsatz von € 1,-- je Ziehung anbieten, unbeschadet weiterer Spieleinsätze für Zusatzlotterien.

(3) Für jeden Spielauftrag erhebt die Gesellschaft eine Bearbeitungsgebühr.

Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben, wenn die Teilnahme gleichzeitig mittels eines der genannten Medien (§ 5 Abs. 1), dessen Hauptspielart das LOTTO 6aus49, Eurojackpot oder TOTO ist, an der GlücksSpirale erfolgt.

(4) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben.

## **§ 9**

### **Annahmeschluss**

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

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

## **§ 10**

### **Kundenkarte**

(1) Die Gesellschaft kann unterschiedliche Kundenkartenarten anbieten. Neben einer Kundenkarte mit bestimmten Serviceleistungen kann auch eine Kundenkarte ohne Serviceleistungen (Pflichtkarte), die vor allem der Identifizierung dienen soll, herausgegeben werden.

(2) Bei Teilnahme an den Ziehungen unter Verwendung einer Kundenkarte wird eine Zuordnung der in der Zentrale gespeicherten Spieldatensätze zu den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers mittels der Kundenkarte vorgenommen.

(3) Wenn der Spielteilnehmer mit seiner Kundenkarte die entsprechenden Spielvoraussagen in der Zentrale hinterlegt hat, kann eine Teilnahme an den Ziehungen auch mit diesen Spielvoraussagen erfolgen. Bei einer Teilnahme in Verbindung mit dem LOTTO 6aus49 oder Eurojackpot können die mittels der Kundenkarte gespeicherten Spielvoraussagen nur dann verwendet werden, wenn die Abspeicherung mittels eines Spielscheins erfolgt ist, der eine Teilnahme an der GlücksSpirale neben der Teilnahme am LOTTO 6aus49 vorgesehen hat.

## **§ 11**

### **Spielquittung**

(1) Nach

- Einlesen des Losscheins oder des Spielscheins,
- Einlesen einer Spielquittung zum Zweck der Spielteilnahme,
- der Abgabe eines Quicktippes oder
- der Verwendung der in der Zentrale der Gesellschaft für den Spielteilnehmer gespeicherten Spielvoraussagen mittels einer Kundenkarte

und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der Gesellschaft wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben.

(2) Nach Vergabe der Spielquittungsnummer(n) erfolgt in der Annahmestelle der Ausdruck einer Spielquittung.

Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme (Spielzeitraum) einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
- die von der Zentrale der Gesellschaft vergebene Spielquittungsnummer.

Erfolgt die Spielteilnahme bei der GlücksSpirale in Verbindung mit der Hauptspielart LOTTO 6aus49, Eurojackpot oder TOTO, wird zusätzlich die Spielteilnahme für das LOTTO 6aus49, Eurojackpot oder TOTO aufgeführt.

Sofern die Spielteilnahme unter Verwendung einer Kundenkarte erfolgt, enthält die Spielquittung zusätzlich die jeweilige Kartenummer und den Aufdruck „Kundenkarte“.

(3) Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale der Gesellschaft gespeicherten Daten.

(4) Gegen Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr wird dem Spielteilnehmer die Spielquittung ausgehändigt.

(5) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob

- die Losnummer vollständig und lesbar und die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter der Berücksichtigung eventueller Korrekturen denen des Losscheins bzw. Spielscheins beziehungsweise der zum Zweck der Spielteilnahme eingelesenen Spielquittung entsprechen,
- die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer bzw. die von der Kundenkarte gelesenen Spielvoraussagen einschließlich Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
- die mittels der Kundenkarte in der Zentrale gespeicherte Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt ist,



- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine Spielquittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und
- bei der Verwendung einer Kundenkarte die korrekte Kartenummer aufgedruckt ist.

(6) Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielquittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrags zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb von 15 Minuten nach Ausdruck der Spielquittung,
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens bis 5 Minuten nach dem Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraums

möglich.

(7) Die Erklärung über den Widerruf bzw. den Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

(8) Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

(9) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrags die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. § 12 Abs. 3).

## **§ 12**

### **Abschluss und Inhalt 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 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 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 auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d.h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist.

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

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

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

(5) Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruchs sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

(6) Das Recht der Gesellschaft, bei der Gewinnauszahlung nach § 18 Abs. 5 zu verfahren, bleibt unberührt.

(7) 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.

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

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 5 Absatz 5 und 7) verstoßen wurde oder die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, das heißt insbesondere
  - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die Gesellschaft erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern

vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die Gesellschaft weitergeleitet werden,

- der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die Gesellschaft weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
- der Gesellschaft die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
- ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufs befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist oder
- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

(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.

(10) Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Abs. 9 – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

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

### **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 Annahmestellen und sonstigen 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 gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

(8) Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksdirektionen der Gesellschaft 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.

#### **IV. Gewinnermittlung**

##### **§ 14**

##### **Ziehung der Gewinnzahlen**

(1) Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden. Für jede der ersten fünf Gewinnklassen wird eine eigene Gewinnzahl ausgelost. Für die Gewinnklasse 6 werden zwei 6-stellige Gewinnzahlen, für die Gewinnklasse 7 zwei 7-stellige Gewinnzahlen ausgelost. In der Gewinnklasse 6 und in der Gewinnklasse 7 können jeweils die beiden gezogenen Gewinnzahlen identisch sein.

Die Zahlenreihen für die in den einzelnen Gewinnklassen gezogenen Gewinnzahlen ergeben sich aus § 16 Abs. 2.

(2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

(3) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

(4) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

(5) 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 § 15 Abs. 2.

(6) Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

(7) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die Gesellschaft.

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

## **§ 15 Auswertung**

(1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 12 Abs. 2) abgespeicherten Daten.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen, wobei der Gewinn in einer Gewinnklasse den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse ausschließt.

## **§ 16 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten**

(1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen ausgeschüttet.

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten ergeben sich aus dem Gewinnplan, der in Absatz 2 näher konkretisiert wird.

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch gerundet angegeben.

(2) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

- Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt,

gewinnen

bei einem Spieleinsatz von € 5,-- je € 10,--

bei einem Spieleinsatz von € 2,50 je € 5,--

bei einem Spieleinsatz von € 1,-- je € 2,--.

Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist 1 zu 10.

- Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl aus der Zahlenreihe 00 bis 99 gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt,

gewinnen

bei einem Spieleinsatz von € 5,-- je € 20,--

bei einem Spieleinsatz von € 2,50 je € 10,--

bei einem Spieleinsatz von € 1,-- je € 4,--.

Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist 1 zu 100.

- Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl aus der Zahlenreihe 000 bis 999 gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt,

gewinnen

bei einem Spieleinsatz von € 5,-- je € 50,--

bei einem Spieleinsatz von € 2,50 je € 25,--

bei einem Spieleinsatz von € 1,-- je € 10,--.

Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist 1 zu 1.000.

- Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl aus der Zahlenreihe 0 000 bis 9 999 gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt,

gewinnen

bei einem Spieleinsatz von € 5,-- je € 500,--

bei einem Spieleinsatz von € 2,50 je € 250,--

bei einem Spieleinsatz von € 1,-- je € 100,--  
Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist 1 zu 10.000.

- Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl aus der Zahlenreihe 00 000 bis 99 999 gezogen.  
Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt,  
gewinnen

bei einem Spieleinsatz von € 5,-- je € 5.000,--  
bei einem Spieleinsatz von € 2,50 je € 2.500,--  
bei einem Spieleinsatz von € 1,-- je € 1.000,--  
Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist 1 zu 100.000.

- Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 000 000 bis 999 999 gezogen.  
Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt,  
gewinnen

bei einem Spieleinsatz von € 5,-- je € 100.000,--  
bei einem Spieleinsatz von € 2,50 je € 50.000,--  
bei einem Spieleinsatz von € 1,-- je € 20.000,--  
Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist 1 zu 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 ist pro Veranstaltung auf € 10.000.000,-- begrenzt. Werden in einer Ziehung so viele Gewinne ermittelt, dass die Gewinnschüttung der Gewinnklasse 6 den Wert € 10.000.000,-- übersteigen würde, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 nach folgender Formel auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt: Höchstgewinnausschüttung von € 10.000.000,-- dividiert durch die Anzahl sämtlicher Gewinne; ein Gewinn, der mit einem Spieleinsatz von € 2,50 erzielt wurde, wird bei der Errechnung der Anzahl der Gewinne und der Gewinnhöhe nur zur Hälfte berücksichtigt; ein Gewinn, der mit einem Spieleinsatz von € 1,-- erzielt wurde, wird bei der Errechnung der Anzahl der Gewinne und der Gewinnhöhe nur zu einem Fünftel berücksichtigt.

- Gewinnklasse 7



Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 0 000 000 bis 9 999 999 gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine lebenslange Sofortrente bei dem beauftragten Versicherungsunternehmen

bei einem Spieleinsatz von € 5,-- von € 7.500,-- monatlich ,

bei einem Spieleinsatz von € 2,50 von € 3.750,-- monatlich ,

bei einem Spieleinsatz von € 1,-- von € 1.500,-- monatlich.

Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist 1 zu 5.000.000.

Im Einzelnen gilt folgendes:

a) Die Gesellschaft zahlt bei einem Spieleinsatz von € 5,-- € 2.010.000,--, bei einem Spieleinsatz von € 2,50 € 1.005.000,-- und bei einem Spieleinsatz von € 1,-- € 402.000,-- mit befreiender Wirkung an ein von ihr beauftragtes Versicherungsunternehmen zu Gunsten des Gewinners.

Die Gesamtgewinnausschüttung der Gewinnklasse 7 ist pro Veranstaltung auf € 20.100.000,-- begrenzt.

Werden in einer Ziehung so viele Gewinne ermittelt, dass die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 7 den Wert von € 20.100.000,-- übersteigen würde, wird die befreiende Zahlung an das beauftragte Versicherungsunternehmen in Höhe von € 20.100.000,-- nach folgender Formel auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt: Höchstgewinnausschüttung von € 20.100.000,-- dividiert durch die Anzahl sämtlicher Gewinne; ein Gewinn, der mit einem Spieleinsatz von € 2,50 erzielt wurde, wird bei der Errechnung der Anzahl der Gewinne und der Gewinnhöhe nur zur Hälfte berücksichtigt; ein Gewinn, der mit einem Spieleinsatz von € 1,-- erzielt wurde, wird bei der Errechnung der Anzahl der Gewinne und der Gewinnhöhe nur zu einem Fünftel berücksichtigt. Entsprechend mindert sich die vorgenannte Sofortrente.

b) Die Verpflichtung der Gesellschaft ist auf die Zahlung des Betrags gemäß Buchstabe

a) beschränkt.

c) Der Gewinner erhält von dem beauftragten Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrags. Die Gesellschaft ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem beauftragten Versicherungsunternehmen mitzuteilen. Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebots der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das beauftragte Versicherungsunternehmen gezahlten Betrags wählen. Anfallende Zinsen

erhält der Gewinner. Die Entscheidung ist dem beauftragten Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.

(3) Die gerundete theoretische Anzahl der Gewinne (bei einem Spieleinsatz von € 5,--) je 10 Millionen unterschiedlicher Losnummern verteilt sich auf die einzelnen Gewinnklassen wie folgt:

Gewinnklasse 1:	988.899	Gewinne
Gewinnklasse 2:	99.889	Gewinne
Gewinnklasse 3:	9.999	Gewinne
Gewinnklasse 4:	1.000	Gewinne
Gewinnklasse 5:	100	Gewinne
Gewinnklasse 6:	20	Gewinne
Gewinnklasse 7:	2	Gewinne.

(4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

(5) Bei der gemeinsamen Durchführung und Veranstaltung mit anderen Unternehmen werden die jeweiligen Gewinne der Gewinnklassen 6 und 7, die bei den beteiligten Unternehmen angefallen sind, zusammengelegt und ggfs. nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne der Gewinnklassen 6 und 7 verteilt.

(6) 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 § 21 Abs. 1). Für Zusatz- und Sonderauslosungen gelten gesonderte Bestimmungen.

## **V. Gewinnauszahlung**

### **§ 17**

#### **Gewinnbekanntmachung und Benachrichtigung**

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

(2) Spielteilnehmer, die einen Gewinn von mehr als € 1.000,-- erzielt haben und **unter Verwendung einer Kundenkarte mit Serviceleistungen** an den Ziehungen teilgenommen haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

## **§ 18**

### **Gewinnauszahlung**

(1) Gewinne der Gewinnklasse 7 (Rentengewinne) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung ab dem zweiten bundesweiten Werktag nach Maßgabe des § 16 Abs. 2 Satz 15 ff. zur Auszahlung gebracht. Für Gewinne aus Zusatz- oder Sonderauslosungen gelten eigene Bestimmungen.

(2) Gewinnbeträge bis einschließlich € 1.000,-- werden ab dem 2. Werktag nach der jeweiligen Ziehung bis zum Ende der Auszahlfrist durch jede Annahmestelle der Gesellschaft gegen Rückgabe der Spielquittung ausgezahlt. Die Auszahlfrist der Annahmestelle wird in den Annahmestellen bekannt gegeben. Erforderlichenfalls wird für die Restlaufzeit oder bei Zusatz- oder Sonderauslosungen eine Ersatzquittung erstellt und dem Überbringer der Quittung ausgehändigt. Nach Ende der Auszahlfrist kann der Gewinn nur noch durch die Zentrale ausbezahlt werden. Hierfür liegt in den Annahmestellen ein Formular bereit, das zusammen mit der Spielquittung in der Annahmestelle abgegeben wird.

Wird ein Gewinn bis einschließlich € 1.000,-- auf Wunsch oder Veranlassung des Spielteilnehmers oder weil die Auszahlfrist in der Annahmestelle vorüber ist durch die Zentrale direkt ausbezahlt, kann hierfür eine Gebühr verlangt werden. Die Höhe der Gebühr wird in der Annahmestelle bekannt gegeben.

(3) Gewinnbeträge von mehr als € 1.000,-- werden von der Gesellschaft ausgezahlt. Sie sind mit einem in den Annahmestellen erhältlichen Gewinnanforderungsformular in einer Annahmestelle oder durch persönliche Vorsprache bei der Gesellschaft gegen Rückgabe der Spielquittung geltend zu machen. Erforderlichenfalls wird für die Restlaufzeit oder bei Zusatz- oder Sonderauslosungen eine Ersatzquittung erstellt und dem Überbringer der Quittung ausgehändigt.

Die Auszahlung erfolgt mit befreiender Wirkung durch Überweisung auf das angegebene Bankkonto ab dem 9. Werktag nach Abgabe der vollständigen Unterlagen. Es wird das Bankkonto verwendet, welches derjenige angegeben hat, der die Spielquittung vorgelegt hat. Sind mehrere Namen angegeben, so ist die Gesellschaft durch Leistung an einen der Genannten befreit.

(4) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.

(5) Ist die Spielquittungsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

(6) War die Unvollständigkeit der Spielquittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so erhält er gegen Rückgabe der Spielquittung auf Antrag den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr zurück. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

(7) Die Auszahlung erfolgt mit befreiender Wirkung an denjenigen, der der Gesellschaft oder der Annahmestelle die Spielquittung vorlegt. Dies gilt auch dann, wenn es sich um einen Nichtberechtigten handelt, es sei denn, die Nichtberechtigung ist der Gesellschaft bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Eine Verpflichtung, die Berechtigung zu prüfen, besteht nicht.

**– Sonderregelung für die Spielteilnahme mit Kundenkarte mit Serviceleistungen –**

(8) Bei Spielteilnahme mit **Kundenkarte mit Serviceleistungen** werden Gewinnbeträge bis einschließlich € 1.000,-- ab dem 2. Werktag nach der jeweiligen Ziehung in den Annahmestellen ausgezahlt. Diese Gewinne stehen in den Annahmestellen bis zum Annahmeschluss der 5. Ziehung nach der Ziehung, in der der Gewinn erzielt wurde, bereit. Nach Ablauf dieser Frist werden die Gewinne auf das vom Kundenkarteninhaber benannte Bankkonto mit befreiender Wirkung überwiesen. Die Gebühr für die Auszahlung wird vom Gewinnbetrag abgezogen. Die Höhe der Gebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben.

(9) Bei Gewinnbeträgen von über € 1.000,-- wird der Gewinnbetrag, ohne dass es einer Gewinnanforderung bedarf, mit befreiender Wirkung auf das vom Kundenkarteninhaber benannte inländische Bankkonto überwiesen, wenn keine Zweifel an seiner Anspruchsberechtigung bestehen. Gewinnbeträge von mehr als € 1.000,-- bis einschließlich € 100.000,-- werden ab dem 3. Werktag und Gewinnbeträge von mehr als € 100.000,-- ab dem 9. Werktag nach der jeweiligen Ziehung überwiesen.

(10) Bei Gewinnüberweisungen wird dasjenige Bankkonto verwendet, das für die Kundenkarte benannt wurde, mit der der Spielauftrag erteilt worden ist.

## **– Sonderregelung für die Spielteilnahme im ABO-Verfahren –**

(11) Bei einer Spielteilnahme im ABO-Verfahren gelten für die Gewinnauszahlung die speziellen Bestimmungen für die ABO-Spielteilnahme.

## **VI. Spielersperre und Datenschutz**

### **§ 19**

#### **Spielersperre und Sperrdatei**

(1) Der Spielteilnehmer kann sich durch schriftliche Mitteilung an die Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte mit Serviceleistungen, Spielteilnahme im ABO und der Spielteilnahme im Internet sperren lassen. Die Wirksamkeit der Sperre beschränkt sich auf die direkte Spielteilnahme der Gesellschaft ohne Einschaltung eines Spielvermittlers.

(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 auszusperrern, 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 sowie für die Spielteilnahme mit Kundenkarte, im ABO-Verfahren und im Internet. Sie gilt für mindestens 12 Monate.

(6) Die Gesellschaft führt eine Sperrdatei nach den baden-württembergischen Vorschriften über das Glücksspiel, in die sie die Daten der Sperre aufnimmt. Diese Daten können an weitere Veranstalter von Glücksspielen weitergegeben werden. Auf Verlangen der zuständigen Behörde können die in der Sperrdatei gespeicherten Daten anonymisiert für Zwecke der Glücksspielforschung zur Verfügung gestellt werden.

(7) Sofern die Gesellschaft verpflichtet ist, die Sperrdaten an die von der zuständigen Behörde des Landes Hessen gemäß § 23 GlüÄndStV geführte Sperrdatei zu übermitteln, wird sie dieser Pflicht nachkommen.

(8) Es können folgende Daten verarbeitet und ggf. an die in Abs. 7 genannte zuständige Stelle übermittelt werden:

- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen
- Aliasnamen, verwendete Falschnamen
- Geburtsdatum und Geburtsort
- Anschrift
- Lichtbilder
- Grund und Dauer der Sperre
- meldende Stelle.

Die Gesellschaft verarbeitet bzw. übermittelt weitere Daten, sofern dies aufgrund behördlicher Anordnung oder gesetzlicher Vorschriften vorgeschrieben ist.

(9) 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.

## **§ 20**

### **Datenschutz allgemein**

(1) Die personenbezogenen Daten des Gewinners werden von der Gesellschaft gespeichert und verarbeitet. Bei Verwendung der Kundenkarte und im Falle von Gewinnüberweisungen durch die Gesellschaft werden die Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten, die der Spielteilnehmer der Gesellschaft mitgeteilt hat, gespeichert und verarbeitet. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als es zur Abwicklung des Spielauftrags erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist.

(2) Die Gesellschaft führt Spielauftragsdaten aus Spielteilnahmen mittels Kundenkarte mit Spielauftragsdaten, die aus der ABO-Spielteilnahme und aus der Gewinnüberweisung der Gesellschaft oder aus der Spielteilnahme im Internet stammen, zusammen. Sie 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) Der Spielteilnehmer kann jederzeit der Zusammenführung und Auswertung seiner Daten nach Abs. 2 Satz 1 widersprechen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für eine Spielteilnahme, bei der eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig oder die Verwendung einer Kundenkarte vorgeschrieben ist sowie für eine Teilnahme am ABO-Verfahren und im Internet gesperrt.

## **VII. Verjährung von Ansprüchen und Schlussbestimmungen**

### **§ 21**

#### **Verjährung von Ansprüchen**

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen, soweit für die Geltendmachung oder Auszahlung in § 18 nichts anderes vereinbart ist.

## **§ 22**

### **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 oder für Zusatz- oder Sonderauslosungen verwendet.

### **VIII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler**

(1) Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale 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 werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

### **IX. Inkrafttreten**

Vorstehende Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Samstag, den 9. Januar 2016.

Karlsruhe, den 24. November 2015

**Regierungspräsidium Karlsruhe**

Kontaktdaten: Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg  
Kundenservice  
Nordbahnhofstraße 201  
70191 Stuttgart  
Tel.: 0711 81000-444  
Fax: 0711 81000-318  
E-Mail: [kundenservice@lotto-bw.de](mailto:kundenservice@lotto-bw.de).  
Handelsregister Amtsgericht Stuttgart HRB 917