

Internet-Teilnahmebedingungen für SUPER 6

- 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 SUPER 6 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

Das Land Baden-Württemberg veranstaltet in Baden-Württemberg die Zusatzlotterie SUPER 6, im Folgenden auch „SUPER 6“ genannt. Mit der Durchführung ist die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg, Nordbahnhofstraße 201, 70191 Stuttgart (im Folgenden „Gesellschaft“ genannt), beauftragt. Die Gesellschaft schließt die Spielverträge als Beauftragte des Landes Baden-Württemberg im eigenen Namen ab.

§ 2

Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen, für die Einrichtung eines Kundenkontos nach § 5 und den Geldtransfer vor der Spielteilnahme sind allein diese Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen (z.B. Bestimmungen für Zusatz- oder Sonderauslosungen) maßgebend.

(2) Diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen werden mit der Einrichtung eines elektronischen Kundenkontos oder später mit Abgabe des Spielauftrags Vertragsbestandteil. Die Bestimmungen über die Anmeldung und das Kundenkonto (§ 5) sind in allen Teilnahmebedingungen gleichartig formuliert. Mit der Abgabe des Spielauftrags konkretisiert der Spielteilnehmer dann die Teilnahmebedingungen durch die Wahl der Spielart.

(3) 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.

(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) Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten der Gesellschaft einzusehen, per Download speicherbar und ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Zusatzbestimmungen.

(7) 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.

Die Gesellschaft behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

§ 3

Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der SUPER 6

(1) Es werden wöchentlich zwei Ziehungen durchgeführt, die eine am Mittwoch, die andere am Samstag.

(2) Die Teilnahme an der Mittwochsziehung der SUPER 6 und der Spielzeitraum richtet sich nach der Teilnahme an der von der Gesellschaft durchgeführten Hauptlotterie LOTTO 6aus49.

(3) Die Teilnahme an der Samstagsziehung der SUPER 6 und der Spielzeitraum richtet sich nach der Teilnahme an der von der Gesellschaft durchgeführten Hauptlotterien LOTTO 6aus49, GlücksSpirale, TOTO- 6aus45 Auswahltipp und TOTO-13er-Tipp und Eurojackpot.

(4) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs-, Freitags- oder Samstagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt, sofern nicht aufgrund von Abs. 6 ein anderer Zeitpunkt der Teilnahme gilt.

(5) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und / oder Samstagsziehungen wählen (Spielzeitraum).

In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

(6) Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstagsziehung richtet sich nach der Teilnahme an den von der Gesellschaft durchgeführten Hauptlotterien nach Abs. 2 und 3.

(7) Gegenstand von SUPER 6 (Spielformel) ist die Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 000 000 bis 999 999. Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt III.

§ 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.

II. Spielvertrag

§ 5

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 entgegen nimmt

und/oder eine Spielquittung zusendet oder den Spieleinsatz oder einen Gewinn ins 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 Internet-Spielteilnahme anzumelden. Dabei hat er auch eine Passwortfrage und die Antwort hierzu einzugeben. Die Passwortfrage kann zur Datenänderung verwendet werden. Die Passwortfrage und die Antwort sind geheim zu halten (siehe auch Haftung § 20 Abs. 13). Für die Anmeldung wird eine Mobilfunknummer benötigt. An die angegebene Mobilfunknummer wird im Rahmen des Anmeldeverfahrens eine Information gesandt, die nach Erhalt im Login-Bereich einzutragen ist.

(4) Im Rahmen des elektronischen Anmeldeverfahrens ist die Gesellschaft berechtigt, die Alters-, Adress- und Geburtsangaben und die Bankverbindung des Spielteilnehmers durch ein (behördlich) erlaubtes Identifizierungsverfahren zu prüfen. Dies kann die elektronische Prüfung bei einem Dienstleister oder auch die persönliche Überprüfung in der Annahmestelle sein. Bei erfolgreicher elektronischer Prüfung erhält der Spielteilnehmer eine Überweisung mit einem Aktivierungscode auf das angegebene Konto. Wird der Aktivierungscode auf der Webseite im Login-Bereich eingetragen, erfolgt damit die endgültige Freischaltung des Kundenkontos. Bis zum Abschluss des Identifizierungsprozesses kann die Gesellschaft ein Spontanspiel für maximal 14 Tage zulassen.

(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-ID.

(7) Der Spielteilnehmer hat Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse und der Mobilfunknummer (sofern für die Spielteilnahme benötigt) 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 seine Daten durch die dafür vorgesehenen Verfahren 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. Gewinne werden nicht mit Einsätzen verrechnet und werden innerhalb der in § 16 Abs. 1 und Abs. 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.

§ 6

Spielteilnahme allgemein

(1) Ein Spielteilnehmer kann z an SUPER 6 teilnehmen, indem er unter Verwendung seines Kundenkontos ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt. Über die Abgabe seines Angebots erhält der Spielteilnehmer eine elektronische Spielquittung, die im Falle des Vertragsschlusses weitere Funktionen erfüllt (siehe § 11 und die entsprechenden Bestimmungen der Hauptspielart). Die Spielquittung wird zum Einen im elektronischen Kundenkonto aufgeführt, zum Anderen wird die Spielquittung zusätzlich per E-Mail an die vom Kunden zuletzt angegebene E-Mail-Adresse gesandt. Die Spielquittung 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 SUPER 6 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.

(4) Voraussetzung für die Teilnahme an den Ziehungen ist die Abgabe eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags in Form von Voraussagen von Zahlen durch den Spielteilnehmer. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Gesellschaft Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen.

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

(6) 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.

(7) 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

§ 7

Teilnahme mittels gespeicherter Losnummer und Quicktipp

(1) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch dadurch erfolgen, dass der Spielteilnehmer zur Bestimmung seiner Spielvoraussagen den von der Gesellschaft angebotenen Zufallszahlengenerator verwendet. Der Spielteilnehmer kann 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.

(2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch mit zuvor durch ihn gespeicherten Spielvoraussagen erfolgen. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur auch dieser Voraussagen vornehmen. Bei Verwendung der gespeicherten Spielvoraussagen und auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(3) Sofern der Spielteilnehmer am LOTTO 6aus49, am Eurojackpot, an der GlücksSpirale oder am TOTO mittels der in der Zentrale gespeicherten Spielvoraussagen teilnimmt, sind für eine Spielteilnahme an SUPER 6 ebenfalls die in der Zentrale gespeicherten Daten maßgebend, einschließlich der Wahl über die Teilnahme an SUPER 6.

(4) Für die Teilnahme an SUPER 6 wird eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben; entscheidend für die Gewinnermittlung von SUPER 6 sind die 6 Endziffern der Losnummer.

§ 8

Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 1,25. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

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

§ 9

Dauerspiel

(1) Das Dauerspiel (auf der Web-Seite als „Dauer-KliX“ Laufzeit bezeichnet) bietet dem Spielteilnehmer die Möglichkeit, einen Spieleinsatz pro Ziehung der Hauptlotterie festzulegen, der von seinem Kundenkonto abgebucht wird. Die Spielteilnahme der Hauptlotterie kann im Dauerspiel auch durch die SUPER 6 ergänzt werden. Der Spielteilnehmer erteilt dadurch, ohne weiteres Zutun, für jede Ziehung zum Zeitpunkt des gesonderten Annahmeschlusses (siehe die entsprechende Bestimmung in der Hauptlotterie) 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 die entsprechende Bestimmung in der Hauptlotterie) beenden. Die Gesellschaft ist berechtigt, das Dauerspiel jederzeit ohne Grund vor der jeweiligen Ziehung zu kündigen.

(4) Die Spielteilnahme endet auch dann automatisch, wenn sich die Teilnahmebedingungen ändern und der Spielteilnehmer diesen geänderten Teilnahmebedingungen widersprochen hat (vgl. § 2 Abs. 5).

(5) Der Spielteilnehmer kann, wenn das Dauerspiel nach den Abs. 2-4 beendet wurde, wieder ein neues Dauerspiel zusammen mit der Hauptlotterie mit den bisherigen oder neuen Spielvoraussagen beauftragen, außer die Gesellschaft hat das Dauerspiel beendet.

§ 10

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 für die Hauptlotterie festgelegt, der auch für die SUPER 6 gilt, dieser liegt zwei Arbeitstage vor der jeweiligen Ziehung.

§ 11

Zahlung des Spieleinsatzes und Spielbenachrichtigung

Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr richten sich nach den Vorschriften über die Hauptspielart. Dasselbe gilt für die Spielbenachrichtigung, sie enthält zusätzlich Angaben über die Spielteilnahme an SUPER 6. Auch der Abschluss, Inhalt und Auflösung des Spielvertrags richten sich nach den Regelungen der jeweiligen Hauptspielart.

III. Gewinnermittlung

§ 12

Ziehung der Gewinnzahl

(1) Für jede Mittwochs- bzw. Samstagsziehung der SUPER 6 wird je eine sechsstellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

(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 Gewinnzahl. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 13 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.

§ 13

Auswertung

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

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der jeweiligen Gewinnzahl.

§ 14

Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

(1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen ausgeschüttet.

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

(2) Gewinnplan / Gewinnklassen

- Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 100.000,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 zu 1.000.000.

Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf $100 \times € 100.000,-$ begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

- Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6.666,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 zu 111.111.

- Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 666,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 zu 11.111.

- Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 66,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 zu 1.111.

- Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 zu 111.

- Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,50

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 zu 11.

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

(4) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

(5) Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet.

(6) Bei der gemeinsamen Durchführung der Ziehung mit anderen Unternehmen werden die jeweiligen Gewinne in der Gewinnklasse 1, die bei den beteiligten Unternehmen angefallen sind, zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne der Gewinnklasse 1 verteilt.

(7) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Zusatz- oder Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden. Für Zusatz- oder Sonderauslosungen gelten gesonderte Bestimmungen.

IV. Gewinnauszahlung

§ 15

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 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 120 Tage zurückliegen (maximal 200 Buchungen). Spielteilnehmer, die einen Gewinn von mehr als € 100.000,- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

(3) Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die der Gesellschaft mitgeteilte E-Mail-Adresse, sofern er dies wünscht.

§ 16

Fälligkeit des Gewinnanspruchs und Gewinnauszahlung

(1) Gewinne werden ab dem 3. Werktag nach der jeweiligen Ziehung 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 Gewinnüberweisung kann erst dann erfolgen, wenn die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen ist.

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

V. Spielersperre und Datenschutz

§ 17

Spielersperre und Sperrdatei

(1) Der Spielteilnehmer kann sich durch schriftliche Mitteilung an die Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte, der 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 zu sperren, 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 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 Sperre an die von der zuständigen Behörde des Landes Hessen gem. § 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.

(10) Mit Eintrag in die Sperrdatei nach Abs. 6 wird das Kundenkonto geschlossen und bestehende Spielverträge enden. Guthabenbeträge auf dem Kundenkonto (auch solche aus dem Absatz 13 nach dem Paragraphen zum Abschluss, Inhalt und Auflösung des Spielvertrags der Hauptspielart) werden frühestens 2 Wochen nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Bankkonto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

§ 18

Datenschutz allgemein

(1) Die personenbezogenen Daten des Gewinners werden von der Gesellschaft gespeichert und verarbeitet. Ebenso werden bei Verwendung der Kundenkarte, bei Gewinnüberweisungen durch die Gesellschaft und bei der Spielteilnahme im Internet 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 Gewinnauszahlung erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist.

(2) Die Gesellschaft führt Spielauftragsdaten aus Spielteilnahmen mittels Kundenkarte mit Spielauftragsdaten, die aus der ABO-Spielteilnahme, aus der Gewinnüberweisung durch die 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.

(4) Zur Abwicklung des Spielvertrags erhebt die Gesellschaft vom Spielteilnehmer folgende personenbezogene Daten: Vorname, Name, E-Mail-Adresse, Adresse, Geburtsdatum. Diese Daten werden zur Bonitätsprüfung an die infoscore Consumer Data GmbH, Rheinstraße 99, 76532 Baden-Baden sowie zur Alters- und Adressverifikation und zur Prüfung der Kontodaten an die SCHUFA Holding AG, Verbraucherservicezentrum Hannover, Georgstraße 11, 30159 Hannover übermittelt. Diese Prüfung kann erforderlichenfalls mehrfach erfolgen. Der Spielteilnehmer ist mit der Übermittlung seiner Daten an die infoscore GmbH sowie an die SCHUFA Holding AG einverstanden. Zusätzlich werden die Mobilfunknummer und die IP-Adresse gespeichert.

(5) Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Zustimmung zur Speicherung oder Übermittlung der Daten an die infoscore GmbH und die SCHUFA Holding AG widerrufen. In diesem Fall endet die Spielteilnahme, das Kundenkonto wird geschlossen und ein eventueller

Guthabenbetrag wird auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen worden ist.

(6) Die Gesellschaft ist berechtigt, die Daten des Spielteilnehmers an jede Stelle, die bei der Zahlung mittels Kreditkarte zwischen dem Spielteilnehmer und der Gesellschaft zwischengeschaltet wird, weiterzuleiten. Dies gilt insbesondere für Organisationen und Unternehmen, die für die Zahlung des Spielteilnehmers eine Garantie abgegeben haben. Im Falle der Nichteinlösung der Lastschrift werden die betreffenden Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten zum Zwecke der Weiterverfolgung der offenen Forderung an TeleCash und/oder an einen von TeleCash beauftragten Dritten weitergegeben (TeleCash GmbH & Co. KG, Konrad-Adenauer-Allee 1, 61118 Bad Vilbel).

VI. Schlussbestimmungen

§ 19

Ergänzende Bestimmungen

Im Übrigen gelten die Teilnahmebedingungen der Gesellschaft für die jeweilige gewählte Lotterie (zur Zeit die Teilnahmebedingungen für das LOTTO 6aus49, den TOTO-6aus45 Auswahltipp, den TOTO-13er-Tipp, Eurojackpot und die GlücksSpirale).

Dies gilt unter anderem für

- den Abschluss des Spielvertrags, der abgeschlossen ist, wenn die übertragenen 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. bei SUPER 6 vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahl) gesichert ist. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zu Stande.

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

- die Regelungen, wonach die Gesellschaft berechtigt ist, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen oder vom Vertrag zurückzutreten.

Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde.

§ 20

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 des Unternehmens 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 § 5 Abs. 3 entstehen.

§ 21

Verjährung von Ansprüchen

(1) Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen, soweit für die Geltendmachung oder Auszahlung in § 16 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.

§ 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. Das Land stellt diese nicht geltend gemachten Gewinne für Sonderauslosungen in den staatlichen Lotterien und Wetten zur Verfügung.

VII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

(1) Ein Spielteilnehmer kann an SUPER 6 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 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.

VIII. Inkrafttreten

Die Teilnahmebedingungen in der vorstehenden Fassung gelten erstmals für die Ziehung am Mittwoch, den 6. 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
Handelsregister Amtsgericht Stuttgart HRB 917