
Internet-Teilnahmebedingungen TOTO 13er Ergebniswette 10/2016

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß, fair, verantwortlich und transparent durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt werden und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt wird,
2. den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere den ungesetzlichen Glücksspielmarkt einzudämmen und den legalen entgeltlichen Spielkonsum nur in einem angemessenen Umfang zuzulassen,
3. einen wirksamen Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten,
4. Suchtgefahren bei Glücksspielen vorzubeugen und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung sowie Vorkehrungen vor Ausbeutung durch Glücksspiel zu schaffen.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die TOTO 13er Ergebniswette mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

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

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechtes verwendet.

I. ALLGEMEINES

§ 1 Organisation

- (1) Die NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG (im Folgenden als Unternehmen bezeichnet) veranstaltet auf Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Genehmigung die TOTO 13er Ergebniswette.
- (2) Vertriebsgebiet ist das Land Schleswig-Holstein.
- (3) Das Unternehmen unterhält eine Hauptverwaltung (Zentrale) und hat für die Spielteilnahme mittels Internet eine entsprechende virtuelle Internet-Annahmestelle eingerichtet.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Für die Teilnahme an der Wettrunde TOTO 13er Ergebniswette sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- (2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen) mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.
- (3) Die Teilnahmebedingungen und die eventuell ergänzenden Bedingungen können im Rahmen des Internet-Angebotes des Unternehmens aufgerufen, ausgedruckt und/oder mittels Download abgerufen werden. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der TOTO 13er Ergebniswette

- (1) Im Rahmen der TOTO 13er Ergebniswette wird wöchentlich eine Wettrunde - in der Regel von Sonnabend bis Sonntag - durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss des ersten Spieltages der Wettrunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an dieser Wettrunde teil.
- (3) Gegenstand der TOTO 13er Ergebniswette (Spielformel: 13er-Wette) ist die Voraussage (Tippreihe) des Ausgangs von 13 Fußballspielen (Spielplan), wobei zwischen dem Sieg des in den Spielpaarungen erstgenannten Vereins, dem unentschiedenen Ergebnis und dem Sieg des in den Spielpaarungen zweitgenannten Vereines zu wählen ist (1-0-2); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.
- (4) Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird von dem Unternehmen festgelegt und bekannt gegeben.
- (5) Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

§ 4 Spielgeheimnis

- (1) Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- (2) Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Registrierung, Identifizierung, Authentifizierung

- (1) Ein Spielteilnehmer kann an der TOTO 13er Ergebniswette teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- (2) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
- (3) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer möglich, die ihren Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Schleswig-Holstein haben und zum Zeitpunkt der Spielteilnahme bestätigen, dass sie sich in Schleswig-Holstein aufhalten.
- (4) Die Spielteilnahme darf nur im eigenen Namen und auf eigene Rechnung erfolgen.
- (5) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren und damit zu identifizieren.
- (6) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist ausgeschlossen. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler erfolgt durch Identifizierung und Authentifizierung sowie durch Prüfung gegen die zentrale Sperrdatei. Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend durch den vom Unternehmen eingerichteten „IdentitätsCheck Premium“ bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch ein Post-IDENT-Verfahren.

Die Prüfung gegen die Datei gesperrter Spieler des gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystems erfolgt im Rahmen der Registrierung sowie bei jeder Spielteilnahme.

- (7) Sofern die vom Unternehmen zur Identifikation gewählten Verfahren (IdentitätsCheck Premium der SCHUFA/Post-IDENT) keine Bestätigung der Volljährigkeit und/oder des Wohnsitzes im Sinne des § 5 Abs. 3 ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.
- (8) Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.
- (9) Im Rahmen der Registrierung gibt der Spielteilnehmer eine E-Mail-Adresse an und setzt sich ein persönliches Passwort. Diese Angaben muss er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben.
- (10) Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID.
- (11) Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrags

ges auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

- (12) Eingezahltes Guthaben auf dem Spielkonto kann nur für die Bezahlung von Spelaufträgen verwendet werden. Die Auszahlung von eingezahltem Guthaben auf das auf dem Spielkonto hinterlegte Bankkonto ist nur in begründeten Ausnahmefällen möglich. Der Spielteilnehmer hat sich hierzu an den Kundenservice des Unternehmens zu wenden. Das Unternehmen behält sich bei der Wiederauszahlung von eingezahltem Guthaben das Recht vor, allfällige Gebühren, insbesondere für Kreditkartentransaktionen, einzubehalten.
- (13) Das Spielkonto darf ein Guthaben von 1.100,- Euro nicht überschreiten. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.
- (14) Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchstesatzgrenzen von 1000,- Euro pro Monat je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite des Unternehmens bekannt. Jeder Spielteilnehmer wird dazu aufgefordert, sich bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit zu setzen, das bis zur Höhe der Höchstesatzgrenze jederzeit vom Spielteilnehmer verändert werden kann. Hat sich der Spielteilnehmer bei Registrierung kein individuelles Spieleinsatzlimit gesetzt, so gilt als Spieleinsatzlimit das gesetzliche Höchstesatzlimit. Möchte der Spielteilnehmer sein Spieleinsatzlimit verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Spieleinsatzlimits durch den Spielteilnehmer werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
- (15) Wird auf dem Spielkonto mehr als 12 Monate keine Bewegung festgestellt, d. h. wird mehr als 12 Monate kein Spelauftrag über das Spielkonto abgegeben, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte Bankkonto überwiesen.
- (16) Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Fußballspieles Einfluss haben sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Wettrunde ausgeschlossen.
- (17) Der Spielteilnehmer erklärt mit Abgabe des Spielangebotes, vom Ausgang des jeweiligen Fußballspieles keine Kenntnis zu haben.

§ 6 Teilnahme

- (1) Die Teilnahme an einer Wettrunde erfolgt mittels elektronischen Spielscheins.
- (2) Beim Normalspiel kann der Spielteilnehmer 1 bis 14 Spiele spielen.
- (3) Die Teilnahme mittels Systemspiel kann mit den vom Unternehmen in ihrem Internet-Angebot eingerichteten und damit zugelassenen Vollsystemen erfolgen.
- (4) Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Spielangebotes des Unternehmens bekannt gemacht.

§ 7 Angaben des Spielteilnehmers

- (1) Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebotes sind die Voraussagen und die sonstigen Kennzeichnungen (Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen.
- (2) Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.
- (3) Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen etc. ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (4) Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen.
- (5) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen vornehmen.
- (6) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- (7) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

§ 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Der Spieleinsatz für einen Tipp beträgt je Wettrunde € 0,50.

- (2) Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- (3) Ein wöchentlicher oder monatlicher Höchstspieleinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien und Wetten (Gesamtspieleinsatz) kann im Rahmen des Internetangebotes festgesetzt werden.
- (4) Für jeden eingelesebenen Spielschein erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- (5) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird im Rahmen des Internet-Angebotes des Unternehmens bekannt gemacht.
- (6) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.
- (7) Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

§ 9 Annahme und Annahmeschluss

- (1) Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Wettrunden bestimmt das Unternehmen.
- (2) Der Annahmeschluss für die Spielteilnahme wird im Rahmen des Internet-Angebotes des Unternehmens bekannt gegeben.

§ 10 Spielbenachrichtigung

- (1) Nach Abgabe des Spielauftrags und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens oder dessen Dienstleisters wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale oder beim Dienstleister von dieser/diesem eine Spielauftragsnummer vergeben. Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Zentrale oder beim Dienstleister gespeicherten Daten.
- (2) Über den Inhalt und Abschluss dieses Vorgangs wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).
- (3) Die Spielbenachrichtigung umfasst
 - Informationen zu den Geschäftsangaben des Unternehmens,
 - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien sowie der GlücksSpirale,
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
 - die von der Zentrale des Unternehmens bzw. von dessen Dienstleister vergebene Spielauftragsnummer.

§ 11 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- (1) Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des § 11 Abs. 3 annimmt.
- (2) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
- (3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
 - die übertragenen Daten sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens oder bei dessen Dienstleister 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 des ersten Fußballspieles des ersten Spieltages) gesichert ist.
 - der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Konto des Unternehmens gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag geschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.
- (4) Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

- (5) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.
- (6) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- (7) Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (8) Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn
 - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht oder
 - gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde.
- (9) Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann die Gesellschaft den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.
- (10) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- (11) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- (12) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 12 Umfang und Ausschluss der Haftung

- (1) Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.
- (2) Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- (3) § 12 Abs. 1 und § 12 Abs. 2 finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
- (4) Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).
- (5) Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- (6) Die Haftungsbeschränkungen des § 12 Abs. 1 bis Abs. 5 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
- (7) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.
- (8) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- (9) Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- (10) In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 12 Abs. 7 bis Abs. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungs-

gebühr auf Antrag erstattet.

- (11) Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß § 20 entstehen.
- (12) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (13) Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- (14) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (15) Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 13 Ermittlung der Gewinntippreihen

- (1) Bei der TOTO 13er Ergebniswette wird die Gewinntippreihe in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele entschieden.
- (2) Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis.
- (3) Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.
- (4) Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.
- (5) Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei der Ergebniswette ohne Bedeutung.
- (6) Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.
- (7) Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.
- (8) Für Spiele, die
 - vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben,
 - vor Ablauf der Spielzeit im Sinne des § 13 Abs. 2 abgebrochen worden sind sowie
 - an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden haben,

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

- (9) Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von dem Unternehmen bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spelausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spelausgang (Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.

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

- (10) Für den Ablauf der Auslosung bestimmt das die Auslosung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- (11) Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs in der Ziehungstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.
- (12) Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Auslosung und die Feststellung der gezogenen Kennziffern und das dieser Kennziffer zugeordnete Tippzeichen („1“ oder „0“ oder „2“). Diese Feststellung (Ersatzauswertung) ist dann die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 14 Abs. 2.
- (13) Besondere Vorkommnisse im Auslosungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

- (14) Ort und Zeitpunkt der Auslosung bestimmt das Unternehmen.
- (15) Die Auslosung ist öffentlich und findet unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
- (16) Die Gewinntipps der TOTO 13er Ergebniswette werden durch Aushang in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Hörfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 14 Auswertung

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 11 Abs. 5) abgespeicherten Daten.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinntippreihe und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).

§ 15 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen in der TOTO 13er Ergebniswette

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 0 Fehlern,
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 1 Fehler,
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 2 Fehlern,
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 3 Fehlern

erzielt haben.

§ 16 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 60 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen in der TOTO 13er Ergebniswette wie folgt:

Klasse 1	(0 Fehler)	35 %
Klasse 2	(1 Fehler)	20 %
Klasse 3	(2 Fehler)	20 %
Klasse 4	(3 Fehler)	25 %

- (4) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1:	1.594.323
Klasse 2	1:	61.320
Klasse 3	1:	5.110
Klasse 4	1:	697

- (5) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (6) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen.
- (7) Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 2 entgegen § 16 Abs. 6 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 in derselben Wettrunde zugeschlagen.
- (8) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- (9) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

- (10) Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (11) Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.
- (12) Gewinne der Gewinnklasse 1 von mehr als € 100.000,- können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 18 Abs. 2 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.
- (13) Wird eine Wettrunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (14) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Wettrunden durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß § 16 Abs. 11 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 21).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 17 Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

- (1) Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn informieren.
- (2) Der Spielteilnehmer erhält - sofern er dies wünscht - über jeden Gewinn eine Benachrichtigung per E-Mail an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse.

§ 18 Gewinnauszahlung/Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne werden dem Kundenkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben und anschließend auf die vom Spielteilnehmer angegebene Kontoverbindung mit befreiender Wirkung überwiesen.
- (2) Gewinne der 1. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit dem in der Wettrunde liegenden Sonnabend am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- (3) Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

VI. DATENSCHUTZ/SORGFALTPFLICHTEN DES SPIELTEILNEHMERS

§ 19 Datenschutz

- (1) Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.
- (2) Das Unternehmen erhebt und speichert vom Spielteilnehmer folgende personenbezogene Daten:
Vorname(n), Nachname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Mobilfunkrufnummer sowie Bankverbindung.
- (3) Diese Daten werden mit Ausnahme der E-Mail-Adresse und der Mobilfunkrufnummer zur Bonitätsprüfung an die infoscore Consumer Data GmbH, Rheinstr. 99, 76532 Baden-Baden sowie zur Identitätsprüfung an die SCHUFA Holding AG, Kormoranweg 5, 65201 Wiesbaden übermittelt. Aus Nachweisgründen wird allein die Tatsache der Überprüfung der Daten bei der SCHUFA gespeichert. Diese Bonitäts- und Identitätsprüfungen können erforderlichenfalls mehrfach erfolgen. Der Spielteilnehmer ist mit der Übermittlung seiner Daten an die infoscore Consumer Data GmbH und an die SCHUFA Holding AG einverstanden.
- (4) Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Zustimmung zur Übermittlung seiner Daten an die infoscore Consumer Data GmbH und die SCHUFA Holding AG für die Zukunft widerrufen. In diesem Fall endet die Spielteilnahme, das Spielkonto wird geschlossen und eventuelles Guthaben auf dem Spielkonto wird auf die dort zuletzt hinterlegte Bankverbindung überwiesen, sofern die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen worden ist.
- (5) Bei der Zahlung mit Kreditkarte ist das Unternehmen zur Weiterleitung der Daten des Spielteilnehmers an alle zur Zahlungsabwicklung zwischengeschalteten Stellen, insbesondere Organisationen und Unternehmen, die für die Zahlung des Spielteilnehmers eine Garantie abgegeben haben, berechtigt.

§ 20 Sorgfaltspflichten

- (1) Der Spielteilnehmer hat die Kunden-ID, das Passwort, die Sicherheitsabfrage und die Antwort auf die Sicherheitsabfrage geheim zu halten.
- (2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zulasten des Spielteilnehmers.

VII. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN UND INKRAFTTRETEN

§ 21 Verjährung von Ansprüchen

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

§ 22 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Wettrunde am Sonnabend, dem 22. Oktober 2016.

NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG • Handelsregister: Kiel HRA 4481 • 24103 Kiel • Andreas-Gayk-Str. 19/21 • Tel. 0431/9805-0 • Geschäftsführung: NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH • Handelsregister: Kiel HRB 6579 • Geschäftsführerin: Karin Seidel

Genehmigung des Ministeriums für Inneres und Bundesangelegenheiten des Landes Schleswig-Holstein - IV 364 - vom 14.10.2016