

Internet-Teilnahmebedingungen GlücksSpirale 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 GlücksSpirale 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 Geschlechts 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 GlücksSpirale.
- (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 den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z.B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) maßgebend.
- (2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z.B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) spätestens 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 GlücksSpirale

- (1) Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Sonnabend durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Sonnabendziehungen wählen (Spielzeitraum).
- (4) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (5) Abweichend von § 3 Abs. 2 – Abs. 4 gilt für die Teilnahme an der GlücksSpirale zusammen mit der Lotterie Eurojackpot Folgendes: Bei der ersten Teilnahme an der GlücksSpirale zusammen mit der Lotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrages – alle Spielaufträge an der Ziehung der GlücksSpirale teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Lotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Satz 1 entsprechend.
- (6) Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 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 GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereitgehaltenen 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 Pre-

mium 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 Guthabens 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 Spielaufträgen 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 Spielauftrag über das Spielkonto abgegeben, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte Bankkonto überwiesen.

§ 6 Teilnahme/Angaben des Spielteilnehmers

- (1) Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.
- (2) Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebotes sind die Voraussagen und die sonstigen Kennzeichnungen (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen.
- (3) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) vorschlagen (Quicktipp).
- (4) Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (5) Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussagen überlässt.
- (6) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der vom Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.

- (7) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- (8) 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.

§ 7 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Der Spieleinsatz beträgt € 5,- je Ziehung.
- (2) Für jeden registrierten Spielauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- (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) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird im Rahmen des Internet-Angebotes des Unternehmens bekannt gemacht.
- (5) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.
- (6) Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

§ 8 Annahme und Annahmeschluss

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

§ 9 Spielbenachrichtigung

- (1) Nach Abgabe des Spielauftrages 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,
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
 - die von der Zentrale des Unternehmens bzw. von dessen Dienstleister vergebene Spielauftragsnummer.

§ 10 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 § 10 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 und/oder die Daten des Quicktippes 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 der Ziehung der Gewinnzahlen) 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) 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.
- (10) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- (11) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 11 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) § 11 Abs. 1 und § 11 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 § 11 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 nach dem Produkthaftungsgesetz 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 drit-

ter 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 § 11 Abs. 7 bis Abs. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr 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 § 18 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

§ 12 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für die GlücksSpirale findet jeden Sonnabend eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.
Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (2) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.
- (4) 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 § 13 Abs. 2.
- (5) Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- (6) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- (7) Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
- (8) Die Gewinnzahlen werden in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Hörfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 13 Auswertung

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 10 Abs. 5) abgespeicherten Daten.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

§ 14 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % 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. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

(3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

a) **Gewinnklasse 1**

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

€ 10,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

b) **Gewinnklasse 2**

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

€ 20,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

c) **Gewinnklasse 3**

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

€ 50,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

d) **Gewinnklasse 4**

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

€ 500,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

e) **Gewinnklasse 5**

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 5.000,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

f) **Gewinnklasse 6**

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

€ 100.000,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf € 10.000.000,- begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 500,-) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x € 100.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

g) **Gewinnklasse 7**

(„**monatliche Sofortrente von € 7.500,-**“)

Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine

Sofortrente bei einem Versicherungsunternehmen von € 7.500,- monatlich

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5.000.000.

aa) Im Einzelnen gilt Folgendes:

Das Unternehmen zahlt mit befreiender Wirkung € 2.010.000,- an ein von ihm benanntes Versicherungsunternehmen zugunsten des Gewinners.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf € 20.100.000,- begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 50,-) ermittelt, wird die befreiende Zahlung an das Versicherungsunternehmen in Höhe von 10 x € 2.010.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Entsprechend mindert sich die vorgenannte Sofortrente.

bb) Die Verpflichtung des Unternehmens ist auf die Zahlung des Betrages gemäß Buchstabe aa) Satz 1 oder Satz 2 beschränkt.

cc) Der Gewinner erhält von dem Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages. Das Unternehmen ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem Versicherungsunternehmen mitzuteilen.

dd) Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das Versicherungsunternehmen gezahlten Betrages wählen. Anfallende Zinsen erhält der Gewinner. Die Entscheidung ist dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.

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

(5) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verjährten Gewinnen gemäß § 19).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 15 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.

§ 16 Gewinnauszahlung/Fälligkeit des Gewinnanspruches

(1) Gewinne werden dem Kundenkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben und anschließend auf die vom Spielteilnehmer angegebene Kontoverbindung mit befreiender Wirkung überwiesen.

(2) Gewinne der 7. Gewinnklasse (Rentengewinne) werden nach Ablauf einer Woche nach der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe der § 14 Abs. 3 g) aa) bis cc) zur Auszahlung gebracht.

(3) Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

VI. DATENSCHUTZ/SORGFALTSPFLICHTEN DES SPIELTEILNEHMERS

§ 17 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.

§ 18 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. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 19 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 20 Verwendung nicht abgeholter bzw. nicht zustellbarer Gewinne

Nicht abgeholte bzw. nicht zustellbare Gewinne werden für gemeinnützige Zwecke i.S. von § 52 Abgabenordnung verwendet oder im Rahmen von Sonderauslosungen ausgespielt.

§ 21 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung 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