Baden-Württemberg
Regierungspräsidium
Karlsruhe

Bekanntmachung der amtlich erlaubten Allgemeinen Teilnahmebedingungen für die Spielteilnahme im Internet - Lotterien

vom 15.09.2026 - Az.: 86-1114.3-11/12 -

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 die ordnungsrechtliche Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, werden durch das Land Baden-Württemberg Lotterien und Glücksspiele veranstaltet.
Mit der Durchführung der staatlichen Lotterien ist die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg beauftragt. Sie führt mit anderen Unternehmen des Deutschen Lotto- und Totoblocks bzw. der Eurojackpot-Kooperation eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung durch. Dabei werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

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

I. Allgemeines

§ 1
Organisation

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

§ 2
Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

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

(2) Diese Allgemeinen Teilnahmebedingungen einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen sowie die Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen für die jeweilige Lotterie werden mit der Einrichtung eines elektronischen Kundenkontos oder später mit Abgabe des Spielauftrags Vertragsbestandteil.

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

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

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

§ 3
Spielgeheimnis

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

II. Spielvertrag

§ 4
Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Kundenkonto

(1) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Eine Spielteilnahme an den Lotterien ist daher nur für volljährige und darüber hinaus grundsätzlich nur für nicht gesperrte Spielteilnehmende mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Baden-Württemberg zulässig, weitere Regelungen siehe § 16 Abs. 5. Ebenso unzulässig ist eine Spielteilnahme, wenn die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer nicht selbst die/der wirtschaftlich Berechtigte ist oder Zahlungen auf oder von einem Zahlungskonto geleistet werden, das nicht auf den Namen der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers errichtet worden ist.

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

(3) Das im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet beschäftigte Personal ist vom dort angebotenen Glücksspiel ausgeschlossen.

(4) Die Spielteilnahme im Internet ist ebenfalls ausgeschlossen, wenn die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer im Internet parallel aktiv an einem anderen Glücksspiel teilnimmt, an welchem gesperrte Spielerinnen und Spieler nicht teilnehmen dürfen.

(5) Die Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einzahlungs-, Einsatz- und / oder Verlustlimits oder des monatlichen anbieterübergreifenden Einzahlungslimits ist ausgeschlossen.

(6) Wenn der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere der Geldwäsche, gegen den Glückspielstaatsvertrag 2021 oder gegen diese Teilnahmebedingungen verstoßen wurde, kann die weitere Spielteilnahme ausgeschlossen und das Kundenkonto vorläufig gesperrt werden. Das Kundenkonto kann durch die Gesellschaft auch endgültig geschlossen werden.

(7) Wenn die jährliche Überprüfung der auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig durchgeführt werden konnte, ist das Kundenkonto für die Spielteilnahme an Glücksspielen, an denen gesperrte Spielerinnen und Spieler nicht teilnehmen dürfen, gesperrt.

(8) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege auf der Web-Seite der Gesellschaft für die Internetspielteilnahme anzumelden und eine Bankverbindung einzugeben, die auf den Namen der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers lautet. Dabei hat sie/er auch ein Passwort einzugeben. Das Passwort ist geheim zu halten (siehe auch Haftung § 13 Abs. 13). Im Rahmen des Spontanspiels ist eine Spielteilnahme für maximal 72 Stunden möglich. In diesem Zeitraum können bis zu 100 € eingezahlt werden. Gewinne aus Spontanspielen werden erst nach vollständiger Identifikation der spielteilnehmenden Person überwiesen.

(9) Im Rahmen des elektronischen Anmeldeverfahrens werden die Alters-, Adress- und Geburtsangaben der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers durch ein behördlich erlaubtes Identifizierungsverfahren geprüft. Dies kann auch die persönliche Überprüfung in der Annahmestelle sein. Bei der Registrierung wird auch die angegebene Bankverbindung geprüft. Bis zur Bestätigung der Bankverbindung kann das Lastschriftverfahren nicht genutzt werden. Auf ein nicht geprüftes Bankkonto werden keine Gewinne oder sonstigen Geldbeträge überwiesen.

(10) Sofern keines der Identifizierungsverfahren zu einer Bestätigung der Identität führt, kann die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer nicht (mehr) teilnehmen.

(11) Die Gesellschaft unterhält für jede Spielteilnehmerin/jeden Spielteilnehmer nur ein Kundenkonto. Die Zuordnung zur Spielteilnehmerin/zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von der Gesellschaft vergebene Kunden-Nummer. Die Eröffnung eines weiten Kundenkontos ist unzulässig und kann zur Sperrung aller Kundenkonten der/des Spielteilnehmenden führen.

(12) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer hat Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail- Adresse und der Mobilfunknummer unverzüglich in den dafür vorgesehenen Eingabemasken nachzutragen. Ist dies nicht möglich, ist die Änderung der Gesellschaft schriftlich mitzuteilen. Sobald die Bankverbindung oder die Anschrift geändert wird, ist die Gesellschaft verpflichtet, die Daten prüfen zu lassen.
Die Gesellschaft ist verpflichtet, in regelmäßigen Abständen die Spielteilnehmerin/den Spielteilnehmer zur Aktualisierung ihrer/seiner Daten aufzufordern. Auch hier ist die Gesellschaft verpflichtet, die Daten prüfen zu lassen.

(13) Bei einer Spielteilnahme im Internet kann die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer nur durch die Eingabe der mTAN ihre/seine persönlichen Daten ändern.

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

(15) Jede Zahlung wird auf dem betreffenden Kundenkonto protokolliert. Durch Aufruf ihres/seines Kundenkontos kann die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer die Höhe des Guthabenbetrags auf ihrem/seinem Kundenkonto, die eigene Spielhistorie, die Summe der Einsätze und weitere Informationen einsehen.
Geldtransfers auf das elektronische Kundenkonto werden mit Gutschrift zum Eigentum der Gesellschaft. Guthabenbeträge auf dem Kundenkonto werden nicht verzinst. Guthaben auf dem elektronischen Kundenkonto können nur zur Teilnahme an den angebotenen Glücksspielen verwendet werden. Entscheidet sich die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer, dieses Guthaben nicht weiter für die angebotenen Glücksspiele einzusetzen, wird das Guthaben auf Antrag ausbezahlt.
Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer kann einen Betrag festlegen, ab dem Gewinne automatisch auf ihr/sein Bankkonto überwiesen werden. Gewinne werden nicht mit Einsätzen verrechnet. Gewinne werden innerhalb der in § 15 Abs. 1 und 2 genannten Fristen erst dann auf das Bankkonto der Kundin/des Kunden überwiesen, wenn eine erfolgreiche Identifizierung der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers vorliegt und die Bankverbindung erfolgreich geprüft worden ist.

(16) Wird mehr als 12 Monate auf dem Kundenkonto keine Bewegung festgestellt, kann das Kundenkonto geschlossen und ein Guthabenbetrag auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen werden, sofern eine erfolgreiche Identifizierung der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers vorliegt und die Bankverbindung erfolgreich geprüft worden ist.

(17) Die Gesellschaft ist berechtigt, Anmeldungen bzw. Kundenkonten zu schließen. Dies gilt insbesondere, wenn der Verdacht des Missbrauchs besteht. Ein Guthabenbetrag wird auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers vorliegt. Die Überweisung richtet sich nach § 4 Abs. 19.

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

(19) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer kann jederzeit ihr/sein elektronisches Kundenkonto schließen. Dies bedeutet, dass eine Spielteilnahme über dieses Kundenkonto nicht mehr möglich ist und keine Beträge mehr eingezahlt werden können. Guthabenbeträge ~~aus Gewinnen~~ werden innerhalb von fünf Werktagen nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte und geprüfte Konto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers vorliegt. Beträge, die zur Spielteilnahme auf das Kundenkonto gebucht wurden, können durch den Kundenservice freigegeben werden, dann werden sie auf das zuletzt benannte und geprüfte Konto überwiesen. Das Kundenkonto bleibt zur Verrechnung so lange erhalten, bis etwaige aktive Spielaufträge abgewickelt sind. Danach wird das Konto noch 8 Wochen bei der Gesellschaft sichtbar weitergeführt und dann als einsehbares Konto

gelöscht. Bis zum Ablauf dieser 8 Wochen hat die Kundin/der Kunde weiterhin Einsicht in ihr/sein bisheriges Kundenkonto.

§ 5
Spielteilnahme

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

(2) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer hat ihre/seine Erklärung zur Teilnahme an den Lotterien elektronisch abzugeben.

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

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

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

(5) Für die Wahl der Voraussagen ist die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer allein verantwortlich, selbst wenn der Gesellschaft die Wahl der Voraussagen überlassen wurde.

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

(7) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe ihrer/seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur der Voraussagen vornehmen. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch die Spielteilnehmerin/den Spielteilnehmer.
Für Sofortlotterien gilt: Die Anzahl der gewünschten Lose kann geändert werden; eine Änderung der Vorhersagen des einzelnen Loses ist nicht möglich.

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

§ 6
Teilnahme mittels Quicktipp oder gespeicherter Voraussagen

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

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

(3) Bei den Spielteilnahmen nach Abs. 1 und 2 kann die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer vor verbindlicher Abgabe ihrer/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 die Spielteilnehmerin/den Spielteilnehmer.

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

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

§ 7
Bearbeitungsgebühr, Höchsteinsatz

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

(2) Für die einzelnen Spielaufträge kann von der Gesellschaft ein Höchst-Einsatz festgelegt werden.

(3) Für die spontane Spielteilnahme wird von der Gesellschaft ein maximales Einzahlungslimit festgelegt (siehe § 4 Absatz 8).

(4) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. Will die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer den von ihr/ihm festgelegten Limitbetrag erhöhen, so wird die Erhöhung erst nach 7 Tagen wirksam. Wenn Limits verringert werden, greifen die neuen Limits sofort.

§ 8
Dauerspiel

(1) Das Dauerspiel (auf der Web-Seite als „Dauer-KliX“ Laufzeit bezeichnet) bietet bei ausgewählten Lotterien die Möglichkeit, einen Spieleinsatz pro Ziehung festzulegen, der von dem Kundenkonto abgebucht wird. Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer erteilt dadurch für jede Ziehung zum Zeitpunkt des gesonderten Annahmeschlusses (siehe § 9 Abs. 3) den von ihr/ihm festgelegten Spielauftrag. Zusätzlich kann die/der Spielteilnehmende die widerrufliche Ermächtigung erteilen, um eventuelle Fälle der Unterdeckung des Spielkontos durch Lastschrifteinzug von dem angegebenen Bankkonto der/des Spielteilteilnehmenden auszugleichen („automatisches Aufladen“).

(2) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer hat dafür Sorge zu tragen, dass vor jeder Teilnahme die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr mittels Abbuchung vom gedeckten Spielkonto und/oder SEPA-Lastschrifteinzug von ihrem/seinem Bankkonto möglich ist. Ist im Zeitpunkt der Ausführung des Spielauftrags eine entsprechende Deckung nicht vorhanden oder würde durch den Spieleinsatz der von der Spielteilnehmerin/dem Spielteilnehmer oder der Gesellschaft festgelegte Höchst-Einsatz überschritten, wird das Dauerspiel beendet.

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

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

(5) Ein Widerspruch nach Abs. 4 gilt als Kündigung zur nächstfolgenden Ziehung, sofern der Widerspruch mindestens 3 Werktage vor dieser Ziehung bei der Gesellschaft eingegangen ist. Ansonsten gilt der Widerspruch als Kündigung zur übernächsten Ziehung. Eventuell zu viel bezahlte Spieleinsätze werden zurückerstattet.

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

(7) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer kann, wenn das Dauerspiel nach den Abs. 2-6 beendet wurde, wieder ein neues Dauerspiel mit den bisherigen oder neuen Spielvoraussagen beauftragen, es sei denn, die Gesellschaft hat das Dauerspiel beendet.

§ 9
Annahmeschluss

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

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

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

(4) Für Sofortlotterien gibt es keinen Annahmeschluss.

§ 10
Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr

(1) Die Zahlung erfolgt ausschließlich durch von der Gesellschaft zugelassene Zahlungsarten, die sich aus der Auswahlmöglichkeit im Kundenkonto ergeben.

(2) Die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe ihrer/seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

§ 11
Spielbenachrichtigung

(1) Nach

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

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

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

(3) Über den Abschluss dieses Vorgangs wird die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer informiert. Der Spielauftrag wird zum einen im elektronischen Kundenkonto eingestellt, zusätzlich erhält die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer eine Spielbenachrichtigung. Die Spielbenachrichtigung enthält als wesentliche Bestandteile

- die Geschäftsangaben der Gesellschaft,

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

§ 12
Abschluss, Inhalt und Auflösung des Spielvertrags

(1) Der Spielvertrag wird zwischen der Gesellschaft und der Spielteilnehmerin/dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die Gesellschaft das von der Spielteilnehmerin/dem Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags unter Einbeziehung dieser Teilnahmebedingungen und der Lotteriespezifischen Teilnahmebedingungen für die jeweilige Lotterie annimmt. Der Spielvertrag verpflichtet die Spielteilnehmerin/den Spielteilnehmer zur Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Dafür erwirbt sie/er eine Gewinnchance.

(2) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

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

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

Für die Sofortlotterien gilt:
Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(7) Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat bestehen,

- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 4 Abs. 1 und 3 bis 6) dieser Allgemeinen Teilnahme-bedingungen verstoßen wurde
- die Meldung an die Organe des Deutschen Toto-Lotto Blocks bzw. Eurojackpot-Kooperation zur Poolung nicht rechtzeitig erfolgt ist
- oder die Poolung nicht durchführbar ist.

(8) Sofern die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer bei Eröffnung eines Kundenkontos über ihre/seine Alters-, Adress- oder Geburtsinformationen falsche Angaben macht, kann die Gesellschaft einen darauf basierenden Spielvertrag wegen Täuschung anfechten.

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

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

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

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

(13) Der Spielvertrag endet auch, wenn die Daten der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers in die zentrale Sperrdatei nach § 8 GlüStV 2021 oder in die Sperrdatei nach § 16 Abs. 6 dieser Allgemeinen Teilnahmebedingungen eingetragen wird oder die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer bei der Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte mit Serviceleistungen, im ABO oder im Internet gesperrt wird (siehe § 16). Geht die Sperrerklärung an einem Werktag bis 13:00 Uhr bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart ein, tritt sie am nachfolgenden Werktag in Kraft, ansonsten am nächstfolgenden Werktag. Nicht verwendete Spieleinsätze (gemäß § 16 Abs. 8 Satz 3) werden dem Bankkonto der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers überwiesen.
Es gibt eine Ausnahme, siehe § 16 Abs. 8 Satz 5.

III. Haftungsbestimmungen

§ 13
Umfang und Ausschluss der Haftung

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

Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäfts für die Gesellschaft und / oder die Spielteilnehmerinnen und 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 der Spielteilnehmerin/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, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

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

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

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

(10) Teilnehmende an 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 die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer auf eventuell bereits entstandene Ansprüche. Von dem Verzicht ausgenommen sind deliktische Ansprüche, Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz und Ansprüche, die aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit resultieren.

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

(13) Die Gesellschaft haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Kundenkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen § 4 Abs. 8 entstehen.

IV. Gewinnauszahlung

§ 14
Gewinnbekanntmachung und Benachrichtigung

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

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

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

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

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

§ 15
Gewinnauszahlung

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

(2) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das der Gesellschaft zuletzt bekannt gegebene und geprüfte Bankkonto der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers überwiesen oder verbleiben je nach Einstellung durch die/den Spielteilnehmenden auf dem Kundenkonto.

(3) Gebühren aus dem gewählten Zahlungsmittel, z.B. bei einer Kreditkarte Gebühren des Kreditinstituts, können zulasten der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers gehen.

V. Spielersperre und Datenschutz

§ 16
Spielersperre und Sperrdatei

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

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

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

- auf Grund der Wahrnehmung ihres Personals weiß oder
- auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
- auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,

dass die betreffende Person

- spielsuchtgefährdet oder
- überschuldet ist oder
- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

(4) Die Gesellschaft teilt die Sperre der betroffenen Person unverzüglich schriftlich mit.

(5) Die Sperre gilt für alle Spielteilnahmen, bei denen eine Identifizierung der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers vor deren/dessen Spielteilnahme notwendig ist, für die Spielteilnahme mit Kundenkarte, im ABO-Verfahren und im Internet.

(6) Die Gesellschaft meldet jede Sperre nach § 8 GlüStV 2021 dem zentralen Sperrsystem. Auf diese Daten haben weitere Anbieter von Glücksspielen Zugriff.

(7) Auf Antrag erhält eine Person Auskunft über

1. die zu ihrer Person in der Sperrdatei gespeicherten Daten, soweit diese der Gesellschaft vorliegen oder für sie abrufbar sind
2. den Zweck und die Rechtsgrundlage der Verarbeitung ihrer Daten,
3. die Kategorien der Empfänger, an die Daten weitergegeben werden,
4. Auftragnehmer, sofern Dritte an der Datenverarbeitung beteiligt sind.

(8) Mit Eintrag in die Sperrdatei nach Abs. 6 wird das Kundenkonto geschlossen, so dass es nicht mehr für die Spielteilnahme genutzt werden kann. Auch Einzahlungen sind nicht mehr möglich. Guthabenbeträge auf dem Kundenkonto (auch solche nach § 12 Abs. 13) werden innerhalb von 5 Werktagen nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Bankkonto der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers überwiesen, sofern die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmers erfolgreich identifiziert ist, eine geprüfte Bankverbindung vorliegt und keine Auszahlsperre eingerichtet wurde. Die Abwicklung des Kundenkontos richtet sich nach § 4 Abs. 19.
Es gibt eine Ausnahme: Sperrt sich die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer bei der Gesellschaft im Internet selbst für 24 Stunden, dann wird die Spielteilnahme im Internet für 24 Stunden gesperrt und danach automatisch wieder aufgehoben. Das Kundenkonto wird in diesem Fall nicht geschlossen, die Kundenkarte wird nicht gesperrt und bestehende ABO-Spielaufträge bleiben bestehen.

(9) Erfolgt eine Eintragung in das zentrale Sperrsystem durch eine andere Sperrstelle, werden nach Eintragung in das zentrale Sperrsystem die Kundenkarte und die Spielteilnahme im Internet gesperrt sowie das ABO-Verfahren beendet, sobald die Gesellschaft von dieser Sperre Kenntnis erhält. Bei der Teilnahme an Glücksspielen, an denen gesperrte Spielteilnehmende nach § 8 Abs. 2 Satz 2 GlüStV teilnehmen dürfen, erfolgt keine Abfrage an das zentrale Sperrsystem. Auch hier gilt: Sperrt sich die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer im Internet bei einem anderen Anbieter im Internet für 24 Stunden und die Gesellschaft erhält hiervon Kenntnis, so wird die Spielteilnahme im Internet für 24 Stunden gesperrt und die Sperre danach wieder automatisch aufgehoben. Das Kundenkonto wird in diesem Fall nicht geschlossen.

§ 17
Datenschutz und Spielerschutz

(1) Die personenbezogenen Daten der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers werden von der Gesellschaft gespeichert und verarbeitet. Ebenso werden bei Verwendung der Kundenkarte, des ABO-Verfahrens, bei Gewinnüberweisungen durch die Gesellschaft die Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten, die die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer der Gesellschaft mitgeteilt hat, gespeichert und verarbeitet. Personenbezogene Daten bei der Spielteilnahme im Internet werden 5 Jahre nach der Schließung des Kundenkontos gelöscht, sofern nicht aufgrund gesetzlicher Regelungen eine längere Aufbewahrung erfolgt.

(2) Die Gesellschaft ist berechtigt, aber nicht verpflichtet, die Daten auch im Rahmen des Spielerschutzes auszuwerten. Dabei werden die gespeicherten Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten der jeweiligen Spielteilnehmerin/des jeweiligen Spielteilnehmers gespeichert und ausgewertet. Sofern die Spielteilnehmerin/der Spielteilnehmer auch virtuelle Automatenspiele bei der Gesellschaft gespielt hat, ist die Gesellschaft gesetzlich verpflichtet, die Daten auch für Zwecke des Spielerschutzes zu verwenden.

(3) Die Gesellschaft ist berechtigt, für die Spielteilnahme insgesamt einen Höchstbetrag festzulegen, der niedrigerer als der vom Kunden festgelegte Betrag sein kann.

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

VI. Verjährung von Ansprüchen und Schlussbestimmungen

§ 18
Verjährung von Ansprüchen

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

(2) Dies gilt auch für Ansprüche aus der Auflösung eines Kundenkontos bezüglich eingezahlter oder für die Spielteilnahme bereitgestellter Beträge.

§ 19
Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen

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

§ 20
Erklärung gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz

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

VII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

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

(2) Der von der Spielteilnehmerin/dem Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags Empfangsvertreter der Spielteilnehmerin/des Spielteilnehmers.

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

(4) Über die Abgabe ihres/seines Angebots erhält der von der Spielteilnehmerin/dem Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag der Spielteilnehmerin/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 von der Spielteilnehmerin/dem Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt der Gesellschaft bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

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

(7) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

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

VIII. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen in der vorstehenden Fassung gelten erstmals für die Spielteilnahme zu den Ziehungen am Montag, 19. April 2027.