Besondere Bestimmungen für die Teilnahme im Abo-Spiel inkl. Jackpot-Jäger im Internet 10/2026

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 dem Glücksspiel verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

Die in diesen Besonderen Bestimmungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. ALLGEMEINES

§ 1 Organisation

(1) Die LOTTO Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG (im Folgenden als Unternehmen bezeichnet) bietet auf der Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Erlaubnis im Rahmen ihres Online-Angebots für die unter § 2 genannten Lotterien die Teilnahme im Abo-Spiel inkl. Jackpot-Jäger an.

(2) Vertriebsgebiet des Unternehmens 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 Gegenstand des Abo-Spiels und des Jackpot-Jägers

(1) Die Teilnahme an den vom Unternehmen auf seiner Website angebotenen Lotterien ist

- beim LOTTO 6aus49,
- beim Eurojackpot,
- bei der GlücksSpirale
- bei BIN*GO!* - Die Umweltlotterie

sowie bei den Zusatzlotterien

- Spiel 77,
- SUPER 6 und

- Die Sieger-Chance

im Abonnement mit wöchentlichem Spiel- und Abrechnungszeitraum (Abo-Spiel) möglich.

(2) Neben dem Abo-Spiel ist bei den vom Unternehmen auf seiner Website angebotenen Lotterien mit Jackpot (LOTTO 6aus49 und Eurojackpot) auch die Teilnahme am Jackpot-Jäger möglich. Der Jackpot-Jäger ist eine Sonderform des Abo-Spiels.

(3) Beim Jackpot-Jäger legt der Spielteilnehmer für die von ihm gewählte/n Lotterie/n einen Jackpotbetrag fest und nimmt dann automatisch an allen Ziehungen der von ihm gewählten Lotterie/n teil, bei denen die vom Unternehmen vor der Ziehung bekannt gegebene erwartete Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1. dem von ihm gewählten Jackpotbetrag entspricht oder diesen überschreitet.

§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme mittels Abo-Spiel/Jackpot-Jäger gelten die Internet-Teilnahmebedingungen für das LOTTO 6aus49 (Samstag und Mittwoch), für Eurojackpot (Freitag und Dienstag), für die GlücksSpirale, für BIN*GO!* - Die Umweltlotterie und für die Zusatzlotterien Spiel 77, SUPER 6 und Die Sieger-Chance sowie diese Besonderen Bestimmungen für die Teilnahme im Abo-Spiel inkl. Jackpot-Jäger im Internet.

(2) Soweit nicht ausdrücklich geregelt, gelten die nachfolgenden Regelungen zum Abo-Spiel gleichermaßen für dessen Sonderform, den Jackpot-Jäger.

(3) Der Spielteilnehmer erkennt diese Besonderen Bestimmungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) spätestens mit Abgabe seines Abo-Spielauftrags und/oder seines Jackpot-Jäger-Spielauftrags als verbindlich an.

(4) Die Besonderen Bestimmungen für die Teilnahme im Abo-Spiel inkl. Jackpot-Jäger sowie die jeweiligen Teilnahmebedingungen der unter § 2 Abs. 1 genannten Lotterien und Zusatzlotterien, einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen können im Rahmen des Internet-Angebots des Unternehmens aufgerufen, ausgedruckt und/oder mittels Downloads abgerufen werden. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen oder der eventuell ergänzenden Bedingungen.

Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

§ 4 Spielgeheimnis

(1) Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.

(2) Gesetzliche Auskunftsverpflichtungen des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

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

(1) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer möglich, die ihren Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Schleswig-Holstein haben.

(2) Die Spielteilnahme

- Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig; der Ausschluss Minderjähriger wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet,
- des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals des Unternehmens ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
- ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,
- ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,
- ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den Glücksspielstaatsvertrag 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.

(3) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren und damit zu identifizieren. Die Richtigkeit der bei der Registrierung erhobenen personenbezogenen Daten hat der Spielteilnehmer regelmäßig zu bestätigen.

(4) Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend

- durch den vom Unternehmen eingerichteten „SCHUFA-IdentitätsCheck Premium“ bei der SCHUFA Holding AG und/oder
- durch die Nutzung eines der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Online-Identifizierungsverfahren der WebID Solutions GmbH und/oder
- durch ein vom Unternehmen zur Verfügung gestelltes POSTIDENT-Verfahren der Deutschen Post AG.

(5) Die Überprüfung, dass die auf dem Spielkonto vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankverbindung auf dessen Namen lautet, erfolgt durch den vom Unternehmen eingerichteten KontonummernCheck bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch das 1-Cent-Verfahren in Verbindung mit dem europäischen für den Bankenbereich vorgeschriebenen VoP-Verfahren (Verification of Payee). Hierfür überweist das Unternehmen dem Spielteilnehmer auf die von ihm angegebene Bankverbindung € 0,01. Die Bank bestätigt im Rahmen des VoP-Verfahrens, ob der Name des Spielteilnehmers identisch mit dem Namen des zu der angegebenen Bankverbindung gehörenden Kontoinhabers ist. Der Spielteilnehmer muss nach Eingang der 1-Cent-Überweisung den im Überweisungstext enthaltenen Freischaltcode auf der Website des Unternehmens in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist die Überprüfung der Bankverbindung abgeschlossen.

(6) Sofern die vom Unternehmen gewählten Verfahren zur Überprüfung der Personen- und Bankdaten im Rahmen der Registrierung keine Bestätigung ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.

(7) Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.

(8) Im Rahmen der Registrierung gibt der Spielteilnehmer eine E-Mail-Adresse an und setzt sich ein persönliches Passwort. Diese Angaben dienen der Authentifizierung und dem Schutz des Spielkontos. Der Spielteilnehmer hat sich mit diesen Daten vor einer Spielteilnahme in seinem Spielkonto anzumelden. Alternativ besteht für den Spielteilnehmer bei der Registrierung und beim Einloggen in sein Spielkonto auch die Möglichkeit, den vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Social-Login von Google zu nutzen. Hierbei werden personenbezogene Daten wie Vorname, Nachname und E-Mail-Adresse von Google an das Unternehmen übermittelt. Die Nutzung des Social-Logins ist freiwillig und kann jederzeit abgebrochen werden. Für den Authentifizierungsprozess gelten die Nutzungsbedingungen und Datenschutzbestimmungen von Google.

(9) Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kundennummer. Pro Spielteilnehmer ist jeweils nur ein Spielkonto zulässig.

(10) Die vollständige Freischaltung des Spielkontos erfolgt nach erfolgreichem Abschluss der Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen Personen- und Bankdaten mittels der unter § 5 Abs. 4 und § 5 Abs. 5 genannten Verfahren.

(11) Vor vollständiger Verifizierung der personenbezogenen Daten (§ 5 Abs. 4 und § 5 Abs. 5) und Freischaltung des Spielkontos ist keine Teilnahme im Abo-Spiel bzw. am Jackpot-Jäger möglich – insbesondere auch nicht im Rahmen des vom Unternehmen angebotenen Spontanspiels.

(12) Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrags auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

(13) Das Spielkonto darf ein Guthaben von € 2.500,- nicht überschreiten. Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers, mit denen die Grenze von € 2.500,- überschritten wird, werden nicht angenommen. Ebenso werden Gewinne, mit denen der maximale Guthabenbetrag auf dem Spielkonto überschritten wird, nicht dem Spielkonto gutgeschrieben,

sondern mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung überwiesen (§ 14 Abs. 3).

(14) Eingezahltes Guthaben auf dem Spielkonto kann nur für die Bezahlung von Spielaufträgen verwendet werden. Die Auszahlung von eingezahltem Guthaben auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung ist auf Anforderung des Spielteilnehmers möglich. Der Spielteilnehmer hat sich hierzu an den Kundenservice des Unternehmens zu wenden.

(15) Das Spielkonto weist ein monatliches Einzahlungslimit von € 1.000,- auf. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.

(16) Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit (über die Einstellungsmöglichkeiten auf seinem Spielkonto), sich tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist der Spielteilnehmer von der weiteren Spielteilnahme ausgeschlossen (§ 5 Abs. 2). Der Spielteilnehmer kann die von ihm gewählten Limits jederzeit neu festlegen. Dabei werden Verringerungen von Limits durch den Spielteilnehmer vom System sofort berücksichtigt, während Erhöhungen von Limits durch den Spielteilnehmer erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam werden.

(17) Ändert der Spielteilnehmer seine Bankverbindungsdaten, erfolgt die Überprüfung, dass die auf dem Spielkonto vom Spielteilnehmer neu hinterlegte Bankverbindung auf dessen Namen lautet, durch den vom Unternehmen eingerichteten KontonummernCheck bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch das 1-Cent-Verfahren in Verbindung mit dem VoP-Verfahren (§ 5 Abs. 5). Die Nutzung der neuen Bankverbindung für Ein- oder Auszahlungen auf bzw. vom Spielkonto ist erst nach erfolgreicher Überprüfung und Bestätigung der neuen Bankverbindungsdaten möglich.

(18) Das Unternehmen behält sich das Recht vor, das Spielkonto zu schließen, wenn der Spielteilnehmer sich seit mehr als 36 Monaten nicht in sein Spielkonto eingeloggt und/oder keinen Spielauftrag abgegeben hat. Der Spielteilnehmer erhält mindestens vier Wochen vor der Schließung seines Spielkontos einen entsprechenden Hinweis an die auf seinem Spielkonto zuletzt hinterlegte E-Mail-Adresse und erhält die Möglichkeit durch eine Anmeldung auf seinem Spielkonto die Schließung zu verhindern. Eventuell auf dem Spielkonto noch vorhandenes Guthaben überweist das Unternehmen im Fall der Schließung des Spielkontos dem Spielteilnehmer auf seine auf dem Spielkonto zuletzt hinterlegte Bankverbindung.

§ 6 Teilnahme

(1) Die Teilnahme am Abo-Spiel und/oder am Jackpot-Jäger ist nur mit den vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien möglich. Die Teilnahme mittels Abo-Spiel und/oder die Teilnahme am Jackpot-Jäger sowie der gewählte Jackpotbetrag beim Jackpot-Jäger hat der Spielteilnehmer auf dem Spiel-/Losschein durch Anklicken der hierfür vorgesehenen Felder elektronisch zu kennzeichnen.

(2) Der Spielteilnehmer hat auf dem Normal- bzw. Systemspielschein für das LOTTO 6aus49 bzw. auf dem Normal- bzw. Systemspielschein für die Lotterie Eurojackpot in jedem Spiel durch Anklicken der hierfür vorgesehenen Felder die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen zu kennzeichnen.

(3) Die Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 sowie ggf. an der Lotterie GlücksSpirale mit oder ohne Teilnahme an der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance ist durch Anklicken der hierfür vorgesehenen Felder auf dem Spiel-/ Losschein elektronisch zu kennzeichnen.

(4) Änderungen des Abo-Spiels/des Jackpot-Jägers (Anzahl der Spiele/Lose, Spielvoraussagen, Losnummer sowie Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien) sind ausgeschlossen. Für eine Änderung ist die Deaktivierung oder Kündigung des Abo-Spiels/des Jackpot-Jägers und die Aktivierung eines neuen Abo-Spiels/Jackpot-Jägers erforderlich. Es gilt § 11 entsprechend.

(5) Das Abo-Spiel/der Jackpot-Jäger wird automatisch ausgesetzt, wenn objektive Gründe vorliegen, die eine Vertragsdurchführung unmöglich machen, insbesondere

- bei Überschreitung der vom Spielteilnehmer festgelegten täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einzahlungs-, Einsatz- und/oder Verlustlimits,

- bei einem ungültigen SEPA-Lastschriftmandat oder
- beim Vorliegen einer Spielauftragssperre.

Der Spielteilnehmer erhält über die Aussetzung und eine etwaige Wiederaktivierung seines Abo-Spiels/Jackpot-Jägers unverzüglich eine Benachrichtigung an die in seinem Spielkonto hinterlegte E-Mail-Adresse. Die Wiederaktivierung erfolgt nur, wenn der Grund für die Aussetzung entfallen ist und der Spielteilnehmer das Abo-Spiel/den Jackpot-Jäger nicht gekündigt hat.

§ 7 Spieleinsatz und Bearbeitungsentgelt

(1) Der Spieleinsatz je Ziehung beträgt
- beim LOTTO 6aus49 für ein Spiel € 1,20,
- bei der Lotterie Eurojackpot für ein Spiel € 2,-,
- für die Lotterie GlücksSpirale € 5,-,
- für die Lotterie BIN*GO!* für ein Los € 3,-
- für die Lotterie Spiel 77 € 2,50,
- für die Lotterie SUPER 6 € 1,25,
- für die Lotterie Die Sieger-Chance € 3,-.

Das Bearbeitungsentgelt beträgt beim Abo-Spiel € 0,60 pro Woche. Der Beginn für die Berechnung einer Woche richtet sich nach der ersten Teilnahme an der Ziehung der gewählten Lotterie im Abo-Spiel. Beim Jackpot-Jäger beträgt das Bearbeitungsentgelt € 0,60 pro Ziehung, an der der Jackpot-Jäger-Spielauftrag teilnimmt.

(2) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt mit Abgabe seiner Erklärung an der jeweiligen Lotterie im Abo-Spiel/am Jackpot-Jäger teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

(3) Die Zahlung ist ausschließlich mittels SEPA-Lastschriftverfahren möglich.

(4) Der Abrechnungszeitraum beim Abo-Spiel beträgt eine Woche. Der Abrechnungszeitraum beim Jackpot-Jäger umfasst die jeweilige Ziehung.

(5) Vor der Abbuchung des Spieleinsatzes und des Bearbeitungsentgelts erhält der Spielteilnehmer vom Unternehmen eine Vorabankündigung an seine in seinem Spielkonto hinterlegte E-Mail-Adresse. Der Spielteilnehmer hat dafür Sorge zu tragen, dass die Zahlung des Spieleinsatzes und des Bearbeitungsentgelts mittels SEPA-Lastschrifteinzug von seiner Bankverbindung möglich ist. Dem Unternehmen anderenfalls entstehende Rücklastschriftgebühren hat der Spielteilnehmer zu erstatten, soweit dieser den fehlgeschlagenen Bankeinzug (z.B. mangels Kontodeckung) zu vertreten hat. Bei wiederholten Rücklastschriften steht dem Unternehmen zudem das Recht zur Kündigung des Abo-Vertrags und/oder des Jackpot-Jägers zu, § 11 Abs. 3 und § 11 Abs. 4.

(6) Das Unternehmen ist nach § 387 BGB berechtigt, gegenüber dem Spielteilnehmer bestehende offene Forderungen

- mit dessen Gewinnauszahlungsanspruch,
- mit dessen bereits auf seinem Spielkonto gutgeschriebenen Gewinnen sowie
- mit seinem auf das Spielkonto eingezahlten Guthaben

aufzurechnen, soweit die Forderung aus einer Rücklastschrift bereits eingezogener Spieleinsätze nebst etwaigen Bearbeitungsentgelten für Spielteilnahmen resultiert. Der Spielteilnehmer kann gegen Forderungen des Unternehmens nur mit solchen Forderungen aufrechnen, die unbestritten oder rechtskräftig festgestellt sind.

§ 8 Teilnahmedauer

(1) Der Teilnahmezeitraum (Spielzeitraum) für das Abo-Spiel beträgt eine Woche. Er beginnt mit der ersten ausgewählten Ziehung. Das Abo-Spiel verlängert sich auf unbestimmte Zeit und wiederkehrend für jeweils eine Woche, wenn es nicht zuvor gekündigt wurde. Es gilt § 11.

(2) Der Spielzeitraum beim Jackpot-Jäger beträgt jeweils eine Ziehung. Der Spielteilnehmer nimmt beim Jackpot-Jäger an den Ziehungen seiner gewählten Lotterie teil, bei denen die vom Unternehmen vor der Ziehung bekanntgegebene erwartete Jackpothöhe dem vom Spielteilnehmer festgelegten Jackpotbetrag entspricht oder diesen überschreitet. Die tatsächliche, nach der Ziehung für den Jackpot ermittelte Gewinnausschüttung hat keinen Einfluss auf den vom Spielteilnehmer festgelegten Jackpotbetrag

und den Teilnahmezeitpunkt. Die Teilnahme erfolgt auf unbestimmte Zeit und wiederkehrend, solange sie nicht gekündigt wird. Für die Kündigung gilt § 11.

(3) Sollte die Teilnahme an einer Ziehung aus technischen oder sonstigen Gründen nicht möglich sein, wird der Spielteilnehmer grundsätzlich durch eine E-Mail benachrichtigt. Dies gilt vorbehaltlich der in § 11 Abs. 3 bis § 11 Abs. 5 genannten Fälle.

§ 9 Abschluss und Inhalt des Spielvertrag

(1) Der Spielvertrag zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer ist abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Abo-Spielvertrags und/oder eines Jackpot-Jäger-Vertrags nach Maßgabe des § 9 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,

a) bei den Lotterien LOTTO 6aus49, GlücksSpirale, BIN*GO!* sowie den Zusatzlotterien Spiel 77, SUPER 6 und Die Sieger-Chance, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps/Zufallstipps 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 dieses Spielvertrags vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind,

b) bei der Lotterie Eurojackpot, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps/Zufallstipps 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 dieses Spielvertrags vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind, die Übersendung dieser Daten bestätigt wurde und richtig und vollständig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden und die Übersendung dieser Daten bestätigt wurde.

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

(5) Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrags maßgebend.

(6) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 10 Spielbenachrichtigung

(1) Nach Abgabe des Spielauftrags und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens oder dessen Dienstleister wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale oder beim Dienstleister von dieser/diesem eine Quittungsnummer vergeben. Die Quittungsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrags 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 der vom Spielteilnehmer für das Abo-Spiel/ für den Jackpot-Jäger gewählten Lotterie, die Losnummer sowie im Fall des Jackpot-Jägers den vom Spielteilnehmer festgelegten Jackpotbetrag,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den pro Spielzeitraum zu entrichtenden Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt sowie den sich daraus ergebenden Gesamtbetrag und
- die von der Zentrale des Unternehmens bzw. von dessen Dienstleister vergebene Quittungsnummer.

§ 11 Kündigung

(1) Der Spielteilnehmer ist berechtigt, den Abo-Spielvertrag jederzeit zum Ende eines Spielzeitraums (§ 8 Abs. 1) zu kündigen. Der Spielteilnehmer kann die Kündigung mittels des auf der Website des Unternehmens bereitgestellten Kündigungsformulars oder direkt durch Deaktivierung seines Abo-Spielvertrags in seinem Spielkonto erklären. Im Fall der Nutzung des Kündigungsformulars muss die Kündigungserklärung dem Unternehmen mindestens drei Werktage vor dem Ende des Spielzeitraums (§ 8 Abs. 1) vorliegen. Anderenfalls erfolgt die Kündigung zum darauffolgenden Spielzeitraum.

(2) Den Jackpot-Jäger-Spielvertrag kann der Spielteilnehmer jederzeit zum Ende des Spielzeitraums (§ 8 Abs. 2) kündigen. Der Spielteilnehmer kann die Kündigung mittels des auf der Website des Unternehmens bereitgestellten Kündigungsformulars oder direkt durch Deaktivierung seines Jackpot-Jäger-Spielvertrags in seinem Spielkonto erklären. Im Fall der Nutzung des Kündigungsformulars muss die Kündigungserklärung dem Unternehmen mindestens drei Werktage vor dem Ende des Spielzeitraums vorliegen. Anderenfalls erfolgt die Kündigung zum darauffolgenden Spielzeitraum.

(3) Das Unternehmen ist berechtigt, den Abo-Spielvertrag und den Jackpot-Jäger-Spielvertrag mit einer Frist von zwei Wochen zum Ende eines Spielzeitraums zu kündigen. Die Kündigung bedarf der Textform.

(4) Das Recht zur sofortigen Kündigung aus wichtigem Grund (§ 314 BGB) bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund liegt für das Unternehmen insbesondere dann vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- die Sicherheit des Spielgeschäfts nicht gewährleistet ist,
- die ordnungsgemäße Abwicklung des Spielgeschäfts nicht möglich ist (§11 Abs. 5) oder
- Ansprüche des Spielteilnehmers gegen das Unternehmen gepfändet werden.

(5) Eine ordnungsgemäße Abwicklung des Spielgeschäfts gemäß § 11 Abs. 4 ist insbesondere nicht möglich,

- in Fällen unverschuldeter und nicht rechtzeitig vor Spielscheinabgabe abwendbarer Fehlfunktionen und Störungen technischer Einrichtungen;
- in Fällen, in denen eine Abgabe und/oder Durchführung des Abos-Spielvertrags/des Jackpot-Jäger-Spielvertrags unmöglich geworden ist (bspw. aufgrund von Produktänderungen);
- bei wiederkehrenden Zahlungsunregelmäßigkeiten des Spielteilnehmers, z. B. wenn wiederholte Rücklastschriften (mindestens zwei in Folge oder regelmäßig wiederkehrende) zu einem nicht mehr zumutbaren Verwaltungsaufwand für das Unternehmen führen oder ein Zahlungsrückstand nach Fristsetzung nicht beglichen wurde sowie
- bei wiederholter Aussetzung an mindestens vier aufeinanderfolgenden Ziehungen des Abo-Spiels/Jackpot-Jägers nach Maßgabe des § 6 Abs. 5 sowie aus Gründen, die der Spielteilnehmer zu vertreten hat.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 12 Umfang und Ausschluss der Haftungsbestimmungen

(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. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäfts für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

(2) § 12 Abs. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

(3) 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 Vertrags überhaupt

erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

(4) Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

(5) Die Haftungsbeschränkungen des § 12 Abs. 1 bis § 12 Abs. 4 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.

(6) 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.

(7) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

(8) Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

(9) In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 12 Abs. 6 bis § 12 Abs. 8 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt auf Antrag erstattet.

(10) Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß § 17 entstehen.

(11) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

(12) Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

(13) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

(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. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 13 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.

§ 14 Gewinnauszahlung

(1) Gewinne werden grundsätzlich dem Spielkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben.

(2) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit einen Betrag festzulegen, ab dem Gewinne mit befreiender Wirkung automatisch auf die von ihm angegebene Bankverbindung überwiesen werden sollen. Darüber hinaus kann der Spielteilnehmer sich seine auf dem Spielkonto gutgeschriebenen Gewinne auch jederzeit über eine im Spielkonto bereitgestellte Funktion auf seine hinterlegte Bankverbindung mit befreiender Wirkung überweisen lassen.

(3) Wird mit einem Gewinn der maximale Guthabenbetrag nach § 5 Abs. 13 überschritten, überweist das Unternehmen diesen Gewinn mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung.

V. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 15 Änderungen bei der Teilnahme im Abo-Spiel und/oder am Jackpot-Jäger

(1) Änderungen für das Abo-Spiel/den Jackpot-Jäger teilt das Unternehmen dem jeweils betroffenen Spielteilnehmer in Textform per E-Mail mit. Die Änderungen gelten als genehmigt, wenn der Spielteilnehmer diesen innerhalb der in der Mitteilung gesetzten Frist zustimmt. Das Unternehmen wird dann die geänderte Fassung der betroffenen Teilnahmebedingungen und/oder der Besonderen Bestimmungen den weiteren Spielteilnahmen bzw. der Besonderen Bestimmungen für die Teilnahme im Abo-Spiel inkl. Jackpot-Jäger zu Grunde legen.

(2) Stimmt der Spielteilnehmer den Änderungen nicht innerhalb der gesetzten Frist zu, kündigt das Unternehmen den Abo-Spielvertrag/den Jackpot-Jäger-Spielvertrag zum Zeitpunkt des Wirksamwerdens der Änderungen in den Fällen, in denen dem Unternehmen die Fortführung des Vertrags zu den alten Bedingungen nicht möglich ist.

§ 16 Datenschutz

Das Unternehmen informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Internet in den Datenschutzhinweisen, die auf der Website des Unternehmens veröffentlicht sind.

§ 17 Sorgfaltspflichten

(1) Der Spielteilnehmer hat seine Login-Daten (E-Mail-Adresse und sein Passwort) geheim zu halten.

(2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zulasten des Spielteilnehmers.

§ 18 Allgemeine Informationspflichten nach § 36 Abs. 1 Nr. 1 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Das Unternehmen ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

§ 19 Inkrafttreten

Diese Bestimmungen gelten erstmals für die Teilnahme an den Ziehungen am Donnerstag, dem 29. Oktober 2026.

LOTTO Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG • Handelsregister: Kiel HRA 4481 • 24103 Kiel • Fleethörn 35 • Tel. 0431/9805-0 • E-Mail: info@lotto-sh.de

Erlaubnis des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein - IV 36 - vom 22.09.2026