Teilnahmebedingungen für Sofortlotterien mit Rubbellosen 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.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Sofortlotterie zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

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

Die in diesen Teilnahmebedingungen 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) veranstaltet auf der Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Genehmigung die Sofortlotterie mit Rubbellosen im Internet.

(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 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an der Sofortlotterie sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.

(2) Die „Besondere(n) Bestimmungen“ für einzelne Losserien „bei der Sofortlotterie mit Rubbellosen im Internet“ sind Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen.

(3) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen mit dem Erwerb des Loses als verbindlich an.

(4) Diese Teilnahmebedingungen sowie die „Besondere(n) Bestimmungen“ für einzelne Losserien „bei der Sofortlotterie mit Rubbellosen im Internet“ und die eventuell ergänzenden 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.

(5) Bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf den Losen und sonstigen werblichen Aussagen zu den Teilnahmebedingungen, gehen diese Teilnahmebedingungen vor.

§ 3 Gegenstand der Sofortlotterie

(1) Die Sofortlotterien werden in besonders bezeichneten Serien aufgelegt. Die einzelnen Seriengrößen werden im jeweiligen Gewinnplan genannt. Jedes Los trägt die Serienbezeichnung und eine Nummerierung (Losnummer).

(2) Die Sofortlotterie-Serien bestehen aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen. Jedes Los wird gesondert durch einen Zufallsgenerator ausgewählt.

(3) Die Gewinnpläne und das Ende der jeweiligen Laufzeit der über das Internet angebotenen Sofortlotterie-Serien werden auf den Webseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

§ 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 Allgemeines

(1) Ein Spielteilnehmer kann an den Sofortlotterien im Internet teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

(2) Die Teilnahme an den Sofortlotterien ist nur mit dem vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Webseiten möglich. Die Laufzeit für die angebotenen Rubbellosserien kann zeitlich begrenzt werden. Einzelheiten werden auf der Webseite bekannt gegeben.

(3) Der Spielvertrag kommt nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt II zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

§ 6 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 und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig; der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler 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 wegen der Teilnahme an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann,

- 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) Die Prüfung zum Ausschluss gesperrter Spieler erfolgt unmittelbar vor jeder Spielteilnahme mittels Abgleichs der personenbezogenen Daten gegen die gesetzlich vorgeschriebene zentrale Sperrdatei.

(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 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.

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

(11) Die vollständige Freischaltung des Spielkontos erfolgt nach erfolgreichem Abschluss der Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen Personen- und Bankdaten mittels der unter § 6 Abs. 4 und § 6 Abs. 5 genannten Verfahren.

(12) Vor Abschluss der vollständigen Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten ist dem Spielteilnehmer die Teilnahme am sogenannten

„Spontanspiel“ möglich, sofern die angegebenen Daten zur Person des Spielteilnehmers mittels

- des „SCHUFA-IdentitätsChecks Premium“,
- einem der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Online-Identifizierungsverfahren der WebID Solutions GmbH oder
- einem der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten POSTIDENT-Verfahren der Deutschen Post AG

(§ 6 Abs. 4) bereits bestätigt werden konnten.

(13) Im Rahmen des Spontanspiels kann der Spielteilnehmer über sein Spielkonto für einen Zeitraum von 72 Stunden ab der Registrierung bis zu einem Einzahlungslimit von € 100,- an den Ziehungen teilnehmen. Gewinnauszahlungen an den Spielteilnehmer sind erst nach erfolgreich abgeschlossener Überprüfung der Personen- und Bankdaten (§ 6 Abs. 4 und § 6 Abs. 5) möglich. Der Spielteilnehmer wird hierauf bei der Registrierung hingewiesen und bestätigt die Kenntnisnahme dieses Hinweises. Der Anspruch des Unternehmens auf den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt bleibt davon unberührt.

Schließt der Spielteilnehmer die vollständige Registrierung (Verifizierung der personenbezogenen Daten) nicht innerhalb der 72 Stunden ab, wird das Spielkonto mit Ablauf der 72 Stunden für weitere Spielteilnahmen gesperrt. Die Spielsperre kann durch die erfolgreiche Durchführung der Verfahren zur Verifizierung der personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.

(14) 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.

(15) 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).

(16) 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.

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

(18) 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 (§ 6 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.

(19) 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 (§ 6 Abs. 5). Die Nutzung der neuen Bankverbindung für Ein- oder Auszahlungen auf bzw. vom Spielkonto sind erst nach erfolgreicher Überprüfung und Bestätigung der neuen Bankverbindungsdaten möglich.

(20) 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.

§ 7 Teilnahme

(1) Die Teilnahme an den Internet-Sofortlotterien erfolgt durch den Kauf eines oder mehrerer Lose.

(2) Die Spielteilnahme an den angebotenen Sofortlotterie-Serien kann zeitlich und/oder einsatzbezogen begrenzt werden. Einzelheiten werden auf den Webseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

(3) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebots auf den Abschluss eines Spielvertrags nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

(4) Für die Sofortlotterien im Internet gelten besondere Spiel- und Kauflimits. Es dürfen pro Spielteilnehmer maximal 20 Lose pro Tag gekauft und/oder gespielt werden. Das Tageskauflimit für Sofortlotterien im Internet beträgt maximal € 100,-. Es können maximal 20 gekaufte, aber noch nicht gespielte Lose im Bereich „meine Spiele“ aufbewahrt werden. Nach Ablauf des Kauftags müssen zunächst alle im Bereich „meine Spiele“ aufbewahrten Lose gespielt werden, bevor neue Lose gekauft werden können.

(5) Das Unternehmen betreibt die verschiedenen Spiele der Lotterie mit Sofort-Gewinnentscheid in aufeinanderfolgenden Auflagen von Rubbellosserien, die aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen bestehen. Die Lose tragen eine fortlaufende Nummerierung und werden bei Teilnahme einzeln durch einen Zufallsgenerator ausgewählt. Der Gewinnplan des jeweiligen Spiels ist pro Serie auf der zugehörigen Webseite hinterlegt.

(6) Die Internet-Rubbellose enthalten Spielfelder, die elektronisch verdeckt sind. Sie können darüber hinaus Sonderfelder beinhalten.

(7) Das Spiel der gekauften Rubbellose kann direkt von der Bestätigungsseite, die den Los-Kauf bestätigt oder aus dem Bereich „Meine Spiele“ heraus gestartet werden.

(8) Sollte beim Spielen eines Rubbelloses vor dem vollständigen Sichtbarmachen der Spielfelder die Datenübertragung oder gesamte Internetverbindung unterbrochen werden, wird dieses Rubbellos automatisch wieder in der Rubrik „Meine Spiele“ abgelegt und ist nach Wiederherstellung der Verbindung erneut spielbar.

(9) Für jede Rubbellosserie wird eine Laufzeit festgelegt. Die Internet-Rubbellose müssen innerhalb der vom Unternehmen festgelegten Frist gespielt werden. Diese Frist wird auf der zugehörigen Webseite bekannt gegeben. Werden Rubbellose nicht rechtzeitig gespielt, werden sie automatisch durch das Unternehmen aufgedeckt und ein eventueller Gewinn dem Spielkonto automatisch gutgeschrieben. Sofern der Spielteilnehmer in seinem Spielkonto das Versenden einer Gewinnbenachrichtigungsmail aktiviert hat, wird er per E-Mail über einen angefallenen Gewinn informiert.

(10) Lose, die Mängel (z. B. Text- oder Darstellungsfehler oder technische Mängel) aufweisen, sind ungültig. Der Lospreis wird nach Prüfung der Beanstandung dieser Lose erstattet. Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen. Das Unternehmen ist berechtigt, bei Vorliegen eines wichtigen Grundes ein Los von der Teilnahme an der Lotterie auszuschließen. Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde, der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, wenn die Sicherheit des Spielgeschäfts nicht gewährleistet oder die ordnungsgemäße Abwicklung nicht möglich ist. Der Spieleinsatz wird erstattet. Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.

(11) Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird vom Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst.

§ 8 Spieleinsatz

(1) Der Spieleinsatz für ein Los ist für jeden angebotenen Sofortlotterie-Lostyp auf der Website und in der App des Unternehmens sowie in den Besonderen Bestimmungen des jeweiligen Sofortlotterie-Lostyps einsehbar.

(2) Ein täglicher, wöchentlicher oder monatlicher Höchstspieleinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien (Gesamtspieleinsatz) kann im Rahmen des Internetangebots festgesetzt werden.

(3) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

(4) Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

(5) 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.

§ 9 Spielbenachrichtigung

(1) Nach Abgabe der Kauferklärung 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 zufällig ein Rubbellos aus den zur Verfügung stehenden Losen ausgewählt und dem Kunden zugeordnet. Die Losnummer dient der Zuordnung des Rubbelloses zu den in der Zentrale 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 Kunden-ID
- das Kaufdatum und die Uhrzeit
- die Losbezeichnung des/der gewählten Lostyps/Lostypen
- die jeweilige Losnummer
- den Spieleinsatz.

§ 10 Abschluss und Inhalt des Spielvertrags

(1) Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags 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 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.

(4) Fehlt diese Voraussetzung, 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) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines der in § 10 Abs. 8 genannten Gründe abzulehnen.

(7) Darüber hinaus kann aus den in § 10 Abs. 8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

(8) Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach § 10 Abs. 6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach § 10 Abs. 7 berechtigt liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen oder
- gegen einen Teilnahmeausschluss nach § 6 Abs. 2 verstoßen würde oder wurde.

(9) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrags von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

(10) Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 10 Abs. 9 – unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.

(11) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes geltend machen.

(12) 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. 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) § 11 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 § 11 Abs. 1 bis § 11 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 § 11 Abs. 6 bis § 11 Abs. 8 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz 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. GEWINNERMITTLUNG

§ 12 Gewinnentscheid

(1) Die Lotterie besteht aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen. Das jeweilige Spielergebnis ist bereits in dem Rubbellos enthalten, das der Spielteilnehmer erworben hat. Das Los wird durch das Freirubbeln lediglich geöffnet; dies hat keinen Einfluss auf das Ergebnis.

(2) Der Spielteilnehmer erhält den Entscheid, ob sein Los gewonnen hat, indem er die verdeckten Spielfelder sichtbar macht. Ein Gewinnfall liegt vor, soweit die Gewinnvoraussetzungen für das jeweilige Los erfüllt wurden. Das Spielergebnis wird dem Spielteilnehmer angezeigt.

(3) Bei einem Widerspruch zwischen der Gewinnanzeige unmittelbar im Anschluss an die Offenlegung des Rubbelloses und dem in der Buchungsübersicht des Spielteilnehmers angezeigten Gewinnbetrag ist die Anzeige der Buchungsübersicht maßgeblich.

§ 13 Gewinnausschüttung

(1) Die Gewinnausschüttung und die Gewinnwahrscheinlichkeiten ergeben sich aus dem jeweiligen Gewinnplan. Die Gewinnpläne der Sofortlotterie-Serien sind auf den Webseiten des Unternehmens einsehbar.

(2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes.

§ 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 § 6 Abs. 15 überschritten, überweist das Unternehmen diesen Gewinn mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung.

§ 15 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Die Gewinne werden ohne schuldhaftes Zögern gutgeschrieben/ ausgezahlt (§ 14).

V. DATENSCHUTZ / SORGFALTSPFLICHTEN DES SPIELTEILNEHMERS

§ 16 Datenschutz

Das Unternehmen informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Internet in den Datenschutzhinweisen, die auf der Internetseite 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.

VI. WEITERE INFORMATIONSPFLICHTEN

§ 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.

VII. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN UND INKRAFTTRETEN

§ 19 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 20 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung 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, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein – IV 36 – vom 22.09.2026