

Internet-Teilnahmebedingungen für die GlücksSpirale

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, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

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

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

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

I. Allgemeines

§ 1 Organisation

Die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG (im Folgenden Unternehmen genannt) veranstaltet die Lotterie GlücksSpirale aufgrund des Glücksspielstaatsvertrages und des Ausführungsgesetzes vom 13. November 2012 (veröffentlicht im Gesetz- und Verordnungsblatt für das Land Nordrhein-Westfalen vom 22. November 2012, Nummer 29) und der hierzu vom Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-Westfalen erteilten Genehmigung in der jeweils geltenden Fassung. Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Nordrhein-Westfalen.

§ 2 Verbindlichkeit der Internet-Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale im Internet sind allein diese Internet-Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingung erstmalig mit Registrierung und dann mit jeder weiteren Spielteilnahme als verbindlich an. Dies gilt auch dann, wenn das Unternehmen eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit anderen Unternehmen durchführt.
2. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar.
3. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Internet-Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen und sonstige Bekanntmachungen.
4. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

1. Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag, durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehrerer aufeinanderfolgenden Samstagsziehungen wählen (Spielzeitraum).
4. In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der / den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt / folgen.
5. Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 4 Spielgeheimnis

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

II. Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereitgehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege.

Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

Mit der Abgabe eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages, kann gleichzeitig an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 und/oder Die Sieger-Chance teilgenommen werden. Es gelten die Internet-Teilnahmebedingungen für die Zusatzlotterien Spiel 77, SUPER 6 sowie Die Sieger-Chance.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.
2. Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
3. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden. Dabei hat er auch eine Benutzer-ID und ein Passwort festzulegen. Das Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Jeder Kunde kann nur ein Kundenkonto führen. Registrierten Kunden ist es untersagt, sich unter Angabe eines anderen Namens oder einer anderen E-Mail-Adresse als Neukunde anzumelden. Ein Kundenkonto ist nicht übertragbar.

Eine Registrierung ist nur für natürliche Personen (Spielteilnehmer) möglich, die ihren Hauptwohnsitz in Nordrhein-Westfalen haben. Der Spielteilnehmer muss im Rahmen der Registrierung eine Kontoverbindung angeben, die auf den Namen des Spielteilnehmers lautet. Kontoverbindungen dürfen nur einem Kundenkonto zugeordnet sein, selbst wenn es sich um ein Gemeinschaftskonto mit mehreren Kontoinhabern handelt. Nach erstmaliger Hinterlegung der Kontoverbindung und jeder weiteren Änderung der Kontoverbindung überweist das Unternehmen in einem weiteren Schritt den Betrag von einem Cent (0,01 €) auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto. Im Überweisungstext ist ein Freischaltcode enthalten, den der Spielteilnehmer anschließend auf der Website von WestLotto in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben muss. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist das Bankkonto verifiziert und angefallene Gewinne werden auf das hinterlegte Bankkonto überwiesen, sofern kein anderer Hindernisgrund (z.B. „Sofortlimit“) vorliegt.

4. Der Spielteilnehmer muss vor Spielteilnahme die zur Registrierung erforderlichen persönlichen Daten, insbesondere Name, Hauptwohnsitz mit Postleitzahl, Geburtsdatum, Bankverbindung, E-Mail-Adresse und Mobil-Telefonnummer auf dem vorgesehenen elektronischen Weg an das Unternehmen übermitteln. Nach Übermittlung der vorgenannten Daten erfolgt eine Registrierung des Spielteilnehmers auf elektronischem Wege. Das Unternehmen hat das Recht, aus wichtigen Gründen die

Registrierung zu verweigern.

Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann registrierter Spielteilnehmer sein. Mit der Registrierung versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein. Die Teilnahme von Spielgemeinschaften wird ausgeschlossen.

DauerTipp-Kunden und WestLotto-Karten-Kunden können mit der DauerTipp-Nummer/WestLotto-Karten-Nummer zuzüglich ihres Geburtsdatums und der letzten drei Ziffern ihrer IBAN eine verkürzte Registrierung durchlaufen.

Der Spielteilnehmer befindet sich bis zum Abschluss der Identifizierung im Status „Sofortlimit“. In dem Status „Sofortlimit“ ist er berechtigt in einem Zeitraum von 14 Tagen einen Betrag von maximal 150,00 Euro einzusetzen. Im Status „Sofortlimit“ erzielte Gewinne werden erst nach erfolgreicher Identifizierung ausgezahlt.

Der Status „Sofortlimit“ wird aufgehoben, wenn der Spielteilnehmer eines der Identifizierungs-Verfahren erfolgreich abgeschlossen hat. Für die Durchführung des POSTIDENT-Verfahrens wird dem Spielteilnehmer das POSTIDENT-Formular per PDF zur Verfügung gestellt. Der Spielteilnehmer druckt das POSTIDENT-Formular aus und legt das Formular bei einer Postfiliale seiner Wahl zusammen mit einem Ausweisdokument vor. Nach dem Abschluss der Identifizierung wird das Spieleinsatzlimit auf das vom Spielteilnehmer festgelegte Limit gesetzt (max. 1.000,00 Euro / Monat).

Sollte die Identifizierung des Spielteilnehmers nicht innerhalb von zwei Wochen erfolgreich abgeschlossen werden, wird der Spielteilnehmer für weitere Spielteilnahmen gesperrt. Die Spielsperre kann durch die erfolgreiche Durchführung des POSTIDENT-Verfahrens bzw. eines der weiteren Identifizierungs-Verfahren durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.

Alternativ hat der Spielteilnehmer außerdem die Möglichkeit, sich per Online ID-Check oder per Videoidentifizierung zu identifizieren. Bei dem Identifizierungsverfahren Online ID-Check werden die vom Spielteilnehmer eingegebenen Daten in einem ersten Schritt mit Referenzdateien der SCHUFA Holding AG (SCHUFA-Verfahren „SCHUFA-IdentitätsCheck Jugendschutz“ sowie „SCHUFA-KontonummernCheck“ oder vergleichbare Nachfolgeverfahren) abgeglichen. Eine Überprüfung der Bonität des Spielteilnehmers ist mit diesen SCHUFA-Verfahren nicht verbunden. Bei erfolgreichem Abgleich überweist das Unternehmen in einem weiteren Schritt den Betrag von einem Cent (0,01 €) auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto. Im Überweisungstext ist ein 6-stelliger Freischaltcode enthalten, den der Spielteilnehmer anschließend auf der Webseite von WestLotto in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben muss. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist die Identifizierung abgeschlossen und der Status „Sofortlimit“ entfällt. Sollte die Identifizierung des Spielteilnehmers nicht innerhalb von zwei Wochen erfolgreich abgeschlossen werden, wird der Spielteilnehmer für weitere Spielteilnahmen gesperrt. Die Spielsperre kann durch den erfolgreichen Abschluss des Online ID-Check durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.

Bei dem videobasierten Identifizierungsverfahren WebID der WebID Solutions GmbH erfolgt die Identifizierung im Rahmen einer Videoübertragung, bei der der Kunde sein Ausweisdokument vor die Kamera seines Gerätes hält und auf diese Weise die Durchführung der Identifizierung durch einen Mitarbeiter der WebID Solutions GmbH ermöglicht. Am Ende der Identifizierung wird eine TAN per E-Mail oder SMS übermittelt. Mit Eingabe der TAN wird die Identifizierung abgeschlossen. Nach vollständig abgeschlossener Identifizierung entfällt der Status „Sofortlimit“ am selbigen Tag, sobald

das Ergebnis von der WebID Solutions GmbH an WestLotto übermittelt wurde.

5. Sofern der Kunde über seine Person falsche Angaben macht oder gegen das Verbot von Spielgemeinschaften verstößt, ist das Unternehmen berechtigt, das Kundenkonto zu schließen und ggf. Spielverträge wegen Täuschung anzufechten.
6. Bei der elektronischen Registrierung wird der Spielteilnehmer dazu aufgefordert, sich unabhängig von der beabsichtigten Bezahlart, für die Möglichkeit des Lastschriftverfahrens freizuschalten. Folgt der Spielteilnehmer dieser Aufforderung nicht oder übernimmt der von WestLotto beauftragte Dienstleister BS PAYONE GmbH keine Ausfallgarantie für Rücklastschriften, so erhält der Spielteilnehmer jeweils bei der ersten Spielabgabe pro Kundensitzung eine mTAN zur Authentifizierung auf seine bei der Registrierung hinterlegte Mobil-Telefonnummer. Diese mTAN ist vor endgültiger Spielteilnahme auf dem vorgesehenen elektronischen Weg zu übermitteln.
7. Des Weiteren wird der Spielteilnehmer nach der Identifizierung auf die Möglichkeit hingewiesen, sein Spieleinsatzlimit sowie sein Einzahllimit von max. 1.000,00 Euro / Monat jederzeit auf ein von ihm gewähltes Limit pro Tag, Woche und Monat reduzieren zu können. Eine erneute Erhöhung des Limits wird erst mit einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
8. Der Spielteilnehmer hat zur Spielteilnahme die Einzahlung seines elektronischen Kundenguthabens vorzunehmen. Nach erfolgter Einzahlung können Einsätze zur Spielteilnahme vom elektronischen Kundenguthaben geleistet werden. Das Unternehmen verwaltet die von dem Spielteilnehmer eingezahlten Gelder treuhänderisch für den Spielteilnehmer. Eine Verzinsung erfolgt nicht. Gewinne werden nicht mit Einsätzen verrechnet und werden vorbehaltlich einer abweichenden Anweisung des Spielteilnehmers gem. § 8, innerhalb der in § 17 dieser Internet-Teilnahmebedingungen genannten Fristen auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

§ 6 Teilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage einer 7stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer.
2. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer die Wahl der Voraussagen Dritten oder dem Unternehmen überlässt.
3. Die 7stellige Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 kann der Spielteilnehmer frei wählen.
4. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
5. Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

6. In allen Fällen der Korrektur handelt es sich immer um ein Vertragsangebot des Spielteilnehmers.
7. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Teilnahme an den Ziehungen auch automatisch bis auf Widerruf erfolgen. Nach Ablauf des aktuellen Spielzeitraumes wird der Spielauftrag erneut gespielt bis der Spielteilnehmer die automatische Teilnahme widerruft oder das Guthaben auf dem Kundenkonto für eine erneute Spielteilnahme nicht mehr ausreichend ist oder der Lastschrifteinzug fehlschlägt. Die Abgabe (Bezahlung) des automatischen Spielauftrages erfolgt in der Nacht vor Annahmeschluss. Erfolgt eine weitere Spielteilnahme aus den oben genannten Gründen nicht mehr, erhält der Spielteilnehmer hierüber eine entsprechende E-Mail. Bei Spielen eines DauerTipp/Service-Abo mit einem Eurojackpotspielauftrag erfolgt die Teilnahme erstmals nach der ersten Ziehung der Lotterie Eurojackpot.

§ 7 Einzahlung auf das elektronische Kundenkonto

Der Spielteilnehmer kann auf den nachfolgend aufgeführten Wegen ein Guthaben auf sein elektronisches Kundenkonto einzahlen. Dabei kann jeder Spielteilnehmer nur ein Kundenkonto einrichten und Einzahlungen nur von einem eigenen Bankkonto vornehmen. Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto sind maximal bis zu einem Gesamtbetrag von 1.000,00 € pro Monat zulässig (Einzahllimit). Das elektronische Kundenkonto darf ein Guthaben von 1.000,00 € nicht überschreiten (Guthabenlimit). Das Unternehmen ist berechtigt, Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto, die das Einzahllimit übersteigen sowie Beträge auf dem elektronischen Kundenkonto, die zu einer Überschreitung des Guthabenlimits führen, auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto zu überweisen.

1. SEPA-Lastschrift

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto per SEPA-Lastschrift vornehmen. Mit der Durchführung und Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Abwicklung des Lastschriftverfahrens wird vom Unternehmen der Dienstleister BS PAYONE GmbH beauftragt.

Er ist insbesondere berechtigt, vor Freischaltung des Lastschriftverfahrens eine Bonitätsprüfung des Spielteilnehmers durchzuführen und bei einer negativen Bonitätsrückmeldung sowie im Falle einer Rücklastschrift das elektronische Kundenkonto für die Aufladung per Lastschrift zu sperren. Die hierbei erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen der Abwicklung des Lastschriftverfahrens verwendet und nicht an Dritte weitergegeben. Offene Forderungen aufgrund von Rücklastschriften, gegebenenfalls inklusive entstandener Gebühren, gegen den Spielteilnehmer werden vom Unternehmen an die BS PAYONE GmbH abgetreten. Das Inkasso bezüglich dieser Forderungen liegt bei der BS PAYONE GmbH, die zur Durchführung des Inkassos Unterauftragnehmer, insbesondere die HIT Hanseatische Inkasso-Treuhand GmbH, beauftragen kann. Im Falle von Rücklastschriften entstehen seitens BS PAYONE GmbH Bearbeitungskosten für jede einzeln angefallene Rücklastschrift von 9,70 Euro. Diese Bearbeitungskosten zuzüglich der jeweils üblichen Bankspesen je entstandener Rücklastschrift werden dem Spielteilnehmer durch die BS PAYONE GmbH, bzw. durch den von ihr beauftragten Unterauftragnehmer, in Rechnung gestellt. Sofern der Spielteilnehmer auf das erste Mahnschreiben nicht reagiert, entstehen zusätzliche Inkassokosten, die dem Spielteilnehmer ebenfalls in Rechnung gestellt werden.

Mit jeder Einzahlung auf das elektronische Kundenkonto per SEPA-Lastschrift erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Girokonto mittels Lastschrift durchzuführen und

weist gleichzeitig sein Kreditinstitut an, die von dem Unternehmen auf sein Konto gezogene Lastschrift einzulösen. Für die Vorankündigung von Lastschriften gilt eine verkürzte Frist von einem Kalendertag. Das Unternehmen ist berechtigt, ein Einzahlungslimit festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite www.westlotto.de beschrieben.

2. Zahlung durch Überweisung per Giropay

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto auch per Überweisung mit Hilfe der Zahlart giropay durchführen. Die Identifizierung und Authentifizierung nach § 5 der Internet-Teilnahmebedingungen wird durch das Giropay-Verfahren nicht ersetzt. Bei Auswahl der Zahlart giropay wird der Spielteilnehmer auf die Login-Seite seiner Bank geleitet und meldet sich dort mit seinen Zugangsdaten an. Die für die Überweisung notwendigen Daten werden automatisch in das Überweisungsformular übernommen. Voraussetzung für die Nutzung von giropay ist die Teilnahme der Bank des Spielteilnehmers am Giropay-Verfahren. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite www.westlotto.de beschrieben.

3. Kreditkarte

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto auch per Kreditkarte vornehmen. Es werden die Mastercard und die Visa-Card akzeptiert. Beim Kreditkartenverfahren ist die VÖB ZVD/EuroConnect zur Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Abwicklung eingeschaltet. Die hierbei erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen der Abwicklung des Kreditkartenverfahrens verwendet und nicht an Dritte weitergegeben.

Mit jedem Kreditkartenauftrag erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Kreditkartenkonto durchzuführen. Der Spielteilnehmer macht die zur Abwicklung notwendigen Angaben auf dem elektronischen Weg. Mit der Eingabe des gewünschten Betrages und der Kartenprüfnummer wird nach Bestätigung die Transaktion eingeleitet und die Daten werden an den Dienstleister weitergeleitet. Je nach Bank können noch weitere Sicherheitsmerkmale einzugeben sein. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite www.westlotto.de beschrieben.

Das Unternehmen behält sich vor, Einzahlungsverfahren abzuändern oder einzustellen oder weitere Einzahlungsverfahren einzurichten, deren Handhabung dann auf der www.westlotto.de-Web-Seite veröffentlicht wird.

§ 8 Auszahlungen aus dem elektronischen Kundenkonto

Das Guthaben auf dem elektronischen Kundenkonto kann nur für die Bezahlung der Spielteilnahme verwendet und vom Spielteilnehmer nicht zurückgebucht werden (Spieleinsatzbindung). Dieses gilt auch, soweit der Spielteilnehmer das Unternehmen anweist, Gewinne bis höchstens 50,00 Euro direkt auf das elektronische Kundenkonto zu überweisen. Diese Gewinne können dann ebenfalls nur zur Bezahlung der Spielteilnahmen eingesetzt werden und nicht zurückgebucht werden. Gewinne, die zu einer Überschreitung des maximalen Guthabens von 1.000,00 Euro führen, werden automatisch auf die hinterlegte Bankverbindung überwiesen.

Das Unternehmen ist berechtigt, das Kundenguthaben auf das von dem Spielteilnehmer bekannt gegebene Bankkonto zurückzuüberweisen und das Kundenkonto anschließend zu schließen, soweit auf dem elektronischen Kundenkonto binnen einer Frist von sechs Monaten keinerlei Kontobewegung stattgefunden hat. Ist dieser Anweisungsversuch erfolglos

verlaufen, so ist das Unternehmen berechtigt, nach einer weiteren Frist von drei Monaten nach einem darauffolgenden erfolglosen Kontaktierungsversuch, das Kundenguthaben in die Fonds abzuführen und für Sonderauslosungen zu verwenden. Ein Anspruch des Spielteilnehmers auf Auszahlung des Kundenguthabens erlischt in diesem Fall.

Jegliche Auszahlung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto erfolgt mit jeweils schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Kontoinhabers zu prüfen, besteht nicht.

§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine Losnummer gespielt werden. Der maximale Spieleinsatz pro Monat beträgt grundsätzlich für alle vom Unternehmen im Internet unter www.westlotto.de angebotenen Lotterien insgesamt 1.000,00 Euro. Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
2. Spielaufträge nehmen an einer Ziehung bzw. an der der angegebenen Laufzeit entsprechenden Anzahl aufeinanderfolgender Samstagsziehungen teil, soweit die Daten im Unternehmen inhaltsgleich gespeichert sind.
3. Der Spieleinsatz beträgt 5,00 Euro je Ziehung. Unbeschadet weiterer Einsätze für Zusatzlotterien. Die Spielteilnahme mit einem Halbjahreslos (26 Wochen) oder einem Jahreslos (52 Wochen) kann auch mit einem Spieleinsatz von 2,50 Euro oder 1,00 Euro pro Ziehung erfolgen. Für jeden Spielauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Die Bearbeitungsgebühr für die Teilnahme an einer Ziehung beträgt 0,25 Euro, für die Teilnahme an zwei bis fünf Ziehungen 0,50 Euro. Bei Spielteilnahme mit einem Halbjahreslos/Jahreslos beträgt die Bearbeitungsgebühr 2,00 Euro.
4. Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden vom elektronischen Kundenkonto einbehalten. Der Spielteilnehmer hat vor endgültiger Abgabe seiner verbindlichen Erklärung für eine entsprechende Deckung des elektronischen Kundenkontos zu sorgen.

§ 10 Annahmeschluss

1. Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und wird ihn auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt geben. Das Unternehmen kann den Annahmeschluss für einzelne oder für alle Spielarten auch ohne Bekanntmachung festsetzen bzw. ändern.
2. Das Unternehmen ist zur Annahme der Spielaufträge nicht verpflichtet.

§ 11 Spielbenachrichtigung

1. Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben. Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.

2. In Verbindung damit erhält der Spielteilnehmer für jeden GlücksSpirale-Spielauftrag eine Spielbenachrichtigung per E-Mail. Außerdem wird dem Spielteilnehmer die ausdrucksfähige Spielbenachrichtigung unmittelbar angezeigt. Die Spielbenachrichtigung enthält unter anderem als wesentliche Bestandteile
- die Geschäftsangaben des Unternehmens,
 - die jeweilige Losnummer,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
 - den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr,
 - die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielquittungsnummer
- und
- eine digitale Signatur, die dem Unternehmen die Überprüfung der Echtheit der Quittungsdaten erlaubt.
3. Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird außerdem vom Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst. Wird die Datenübertragung oder Anzeige von übermittelten Daten unterbrochen, kann der Spielteilnehmer nach Wiederherstellung der elektronischen Verbindung dem Spielreport (Spielhistorie) auf dem dafür vorgesehenen elektronischen Weg entnehmen, ob und mit welchem Inhalt ein Spielvertrag zustande kommt oder ob die Daten neu eingegeben werden müssen.

§ 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Ziff. 2 annimmt.
2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
 - die übertragenen Daten und / oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind

und

 - der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist.

Bei der Spielteilnahme im Internet gilt die Spielteilnahme nebst Bearbeitungsgebühr als bezahlt, wenn

- sie auf einem Bankkonto des Unternehmens gutgeschrieben sind
- oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das / die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat,
- oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht

und

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

3. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
4. Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung gemäß Ziff. 2 Sp.str. 1 zu jeder dieser Ziehungen erfüllt sein.
5. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbaren und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend. Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird von dem Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst.
6. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der nachfolgend genannten Gründe abzulehnen.
7. Darüber hinaus kann aus einem der nachfolgend genannten Gründe der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss in § 5 verstoßen würde bzw. wurde oder,
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht „vor“ Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
8. Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.
 9. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.

10. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.
11. Der Spielteilnehmer hat jederzeit die Möglichkeit, per E-Mail an den Kundenservice „service@westlotto.de“ seine Geschäftsverbindung zum Unternehmen zu beenden. Das Kundenguthaben wird in diesem Fall auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto erstattet. Darüber hinaus kann der Spielteilnehmer sich jederzeit selbst für einen begrenzten Zeitraum von der Spielteilnahme ausschließen lassen (Selbstsperre).

III. Haftungsbestimmungen

§ 13 Umfang und Ausschluss der Haftung

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

10. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach diesem Absatz ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
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. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsabschluss entstanden ist.
14. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Einsatz des bei Vertragsabschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. Gewinnermittlung

§ 14 Ziehung der Gewinnzahlen

1. Für die „GlücksSpirale“ findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter. Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungsstrommel vorhanden sind. Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Ort und Zeitpunkt der Ziehung bestimmt das Unternehmen.
3. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
4. Die Gewinnzahlen der „GlücksSpirale“ werden in den WestLotto-Annahmestellen und/oder durch Presse, Rundfunk, Fernsehen, im Internet unter www.westlotto.de und in der App von WestLotto bekannt gegeben.

§ 15 Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedien vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.
2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

§ 16 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeit, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

1. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
2. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
3. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
4. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es wird eine 1stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 10,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 5,00 Euro
 je 5,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro
 je 2,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 1,00 Euro

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

Gewinnklasse 2

Es wird eine 2stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 25,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 5,00 Euro
 je 12,50 Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro
 je 5,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 1,00 Euro

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

Gewinnklasse 3

Es wird eine 3stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 100,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 5,00 Euro
 je 50,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro
 je 20,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 1,00 Euro

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1 000.

Gewinnklasse 4

Es wird eine 4stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 1.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 5,00 Euro
 je 500,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro
 je 200,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 1,00 Euro

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10 000.

Gewinnklasse 5

Es wird eine 5stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 10.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 5,00 Euro
 je 5.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro
 je 2.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 1,00 Euro

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100 000.

Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen

je 100.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 5,00 Euro
 je 50.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro
 je 20.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 1,00 Euro

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500 000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf Euro 10.000.000,00 begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als Euro 500,00) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x Euro 100.000,00 auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Gewinnklasse 7

(„20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 10.000,00 Euro oder Sofortbetrag in Höhe von 2.100.000,00 Euro“)

Es wird eine 7stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen

Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von monatlich

- 10.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 5,00 Euro (Sofortbetrag 2.100.000,00 Euro)
- 5.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 2,50 Euro (Sofortbetrag 1.050.000,00 Euro)
- 2.000,00 Euro bei einem Spieleinsatz von 1,00 Euro (Sofortbetrag 420.000,00 Euro)

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10 000 000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf Euro 21.000.000,00 begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als Euro 50,00 ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x Euro 2.100.000,00 auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Entsprechend mindert sich der monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.

Der Gewinner hat dem Unternehmen innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.

Eine Kombination aus der 20-Jahres-Rente und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.

Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen bei Wahl der 20-Jahres-Rente, stehen dem Unternehmen zu.

Die Entscheidung ist dem Unternehmen schriftlich mitzuteilen.

5. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
6. Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
7. Abweichend von Ziff. 6 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 7 von mehr als 100.000,00 Euro ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gem. § 17 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

8. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen).

V. Gewinnauszahlung

§ 17 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Gewinne der 7. Gewinnklasse (20-Jahres-Rentengewinn oder Sofortbetrag) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe von § 16 zur Auszahlung gebracht.

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

§ 18 Gewinnbenachrichtigung

Auf Wunsch erhält der Spielteilnehmer im Gewinnfall eine E-Mail. Die Gewinnhöhe, ab der er per E-Mail benachrichtigt werden möchte, kann vom Spielteilnehmer festgelegt werden. Dabei kann der Spielteilnehmer auch entscheiden, ob die Höhe des jeweils erzielten Gewinnes in der E-Mail angegeben werden soll. Bei einem Gewinn von mehr als 5.000,00 Euro, einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien, wird der Gewinnbetrag automatisch nicht in der E-Mail-Benachrichtigung aufgeführt. In diesem Fall erhält der Spielteilnehmer zusätzlich eine schriftliche Benachrichtigung.

§ 19 Gewinnauszahlung

1. Auf einem Spielauftrag erzielte Gewinne, einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien, werden bis zu einer Höhe von 10.000,00 Euro automatisch auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto überwiesen. Auszahlungen auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto erfolgen mit schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen.
2. Auf einem Spielauftrag erzielte Gewinne, einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien, von mehr als 10.000,00 Euro werden auf ein vom Spielteilnehmer angegebenes Bankkonto überwiesen. Handelt es sich um ein anderes als das hinterlegte und verifizierte Bankkonto, ist die Inhaberschaft durch den Spielteilnehmer mittels geeigneter Dokumente nachzuweisen. Die Auszahlung erfolgt mit befreiender Wirkung. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Spielteilnehmers zu prüfen, besteht nicht.

VI. Verjährung von Ansprüchen

§ 20 Verjährung von Ansprüchen

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

VII. Schlussbestimmungen

§ 21 Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

1. Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Namens-, Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen. Im angemeldeten Zustand können vom Spielteilnehmer seine registrierten Daten mit sofortiger Wirkung interaktiv geändert werden.
Werden Passwort, E-Mail-Adresse, Straße, Hausnummer, PLZ oder Ort unter MEINE DATEN im Kundenkonto geändert, wird eine mTAN per SMS an die hinterlegte Mobilfunknummer gesendet. Die Änderung der Daten muss durch Eingabe der TAN authentifiziert werden.
2. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

§ 22 Datenschutz

1. Das Unternehmen speichert und verarbeitet die vom Spielteilnehmer im Rahmen der Registrierung angegebenen personenbezogenen Daten sowie die Daten über die Spielteilnahme unter Beachtung der datenschutzrechtlichen Bestimmungen zur Durchführung des Spielvertrages. Auf Grundlage des Datenschutzrechtes werden diese Daten zudem zu Werbezwecken verarbeitet und genutzt, um das Spiel-Angebot besser auf die Interessen und Bedürfnisse der Spielteilnehmer zuschneiden zu können. Der Spielteilnehmer kann der Verwendung der Daten für diese Zwecke jederzeit durch eine formlose Mitteilung, z. B. per E-Mail an datenschutz@westlotto.de oder per Brief an Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG, Weseler Straße 108-112, 48151 Münster, Stichwort „Datenschutz“ widersprechen. Eine Weitergabe von Daten an Dritte erfolgt insoweit, als es für die Durchführung des Spielvertrages notwendig ist, insbesondere eine Weitergabe der Daten an Dritte zum Zweck der Werbung und Marktforschung erfolgt nicht.
2. Der Spielteilnehmer kann die ihn betreffenden personenbezogenen Daten jederzeit abrufen, insbesondere Einblick in sein Online-Kundenkonto nehmen.
3. Das Unternehmen trifft entsprechende technische Vorkehrungen, um im Rahmen der zumutbaren technischen Möglichkeiten, Zugriffsmöglichkeiten unberechtigter Dritter auf die Daten des Spielteilnehmers zu verhindern. Insbesondere erfolgt die Kommunikation zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen im Rahmen der Anmeldung und bei Nutzung des elektronischen Kundenkontos über verschlüsselte Verbindungen.

§ 23 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

Das Anmeldepasswort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Dies gilt auch für den Freischaltcode vom Online ID-Check sowie die mTAN. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis des erforderlichen Passwortes getroffen werden können, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers. Der Spielteilnehmer kann sein Passwort jederzeit ändern und sollte von dieser Möglichkeit auch in regelmäßigen Abständen Gebrauch machen.

§ 24 Online-Streitbeilegung

Hinweis zur Online-Streitbeilegung gemäß Art. 14 Abs. 1 der Verordnung über Online-Streitbeilegung in Verbraucherangelegenheiten (ODR-VO), §§ 36, 4 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG):

Die Europäische Kommission stellt eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS) zur Verfügung, welche Sie unter dem folgenden Link erreichen können: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>

Für Streitbelegungen nach dem VSBG ist die Allgemeine Schlichtungsstelle des Zentrums für Schlichtung e.V., Straßburger Straße 8, 77694 Kehl am Rhein, www.verbraucher-schlichter.de zuständig.

Die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG nimmt derzeit nicht am Streitbeilegungsverfahren teil.

VIII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

§ 25 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt. Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers. Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler. Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielbenachrichtigung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung. Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler. Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens und seiner 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. Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

IX. Inkrafttreten

§ 26 Inkrafttreten

Diese Internet-Teilnahmebedingungen gelten ab dem 6. Januar 2018.