

Internet-Teilnahmebedingungen für die Lotterie mit Sofort-Gewinnentscheid (Rubbelloslotterie)**Präambel**

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Lotterie mit Sofort-Gewinnentscheid zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / durchgeführt. Die Rubbellosserien können zur gemeinsamen Veranstaltung auch mit anderen Unternehmen aufgelegt werden.

Die in diesen Internet-Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) 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 mit Sofort-Gewinnentscheid in Form der Rubbellos- oder Losbrieflotterie aufgrund des Glücksspielstaatsvertrages in der geltenden Fassung und des Umsetzungsgesetzes zum Dritten Staatsvertrag zur Änderung des Glücksspielstaatsvertrages in Nordrhein-Westfalen vom 03. Dezember 2019 (veröffentlicht im Gesetz- und Verordnungsblatt für das Land Nordrhein-Westfalen vom 13. Dezember 2019, Nummer 27) und der hierzu vom Ministerium des Innern 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 der Lotterie mit Sofort-Gewinnentscheid im Internet sind allein diese Internet-Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell

- ergänzender Bedingungen zu Sonderveranstaltungen maßgebend. Der Spielteilnehmer erkennt sie erstmalig mit der Registrierung bei westlotto.de und dann mit jedem weiteren Loskauf als verbindlich an.
2. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen oder auszudrucken.
 3. Dies gilt auch, wenn das Unternehmen eine gemeinsame Auflage und Gewinnausschüttung mit anderen Unternehmen durchführt.
 4. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Internet-Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bekanntmachungen.
 5. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Losen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen vor.

§ 3 Spielgeheimnis

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

§ 4 WestLotto-Karte

1. Online registrierte und abgeschlossen identifizierte Spielteilnehmer haben die Möglichkeit über die Homepage www.westlotto.de sowie über die WestLotto-App eine digital erstellte WestLotto-Karte zu erlangen. Der Spielteilnehmer kann hierzu in seinem Log-in-Bereich vorab die Allgemeinen Geschäftsbedingungen für die WestLotto-Karte einsehen und diese bestätigen. Die bei der Registrierung verwendeten Daten – Name, (Melde-)Anschrift, Geburtsdatum und Bankverbindung des Spielteilnehmers werden für die digital erstellte WestLotto-Karte übernommen. Darüber hinaus kann der Spielteilnehmer in der WestLotto-Annahmestelle den Inhalt von bis zu sechs Spielscheinen GlücksSpirale, LOTTO 6aus49 Normal/System (ohne GlücksSpirale), Eurojackpot Normal/System (ohne GlücksSpirale), TOTO 6aus45 Auswahlwette Normal/System (ohne GlücksSpirale), KENO, einschließlich der Losnummer der Zusatzlotterien oder entsprechender QuickTipps ohne Losnummer in der Zentrale in der digital erstellten WestLotto-Karte mittels Barcode speichern lassen und bei Bedarf für die Platzierung eines Spielauftrages nutzen. Die WestLotto-Karte kann inklusive des Barcodes ausgedruckt oder aber im Log-in-Bereich der WestLotto-App zum Spiel in der Annahmestelle genutzt werden.
2. Darüber hinaus erhält der Karteninhaber – soweit verfügbar – Vorteile bei Kooperationspartnern (z.B. vergünstigter Eintritt in Museen/Konzerten o.ä.). Über das jeweils aktuelle Angebot und die jeweiligen Bedingungen informiert WestLotto regelmäßig.

II. Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer kann an der Sofortlotterie im Internet 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.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Sofortlotterien ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich. Die Laufzeit für die angebotenen Rubbellosserien kann zeitlich begrenzt werden. Einzelheiten werden auf der Webseite bekannt gegeben.
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 und Mobil-Telefonnummer auf dem vorgesehenen elektronischen Weg an das Unternehmen übermitteln. Der Zugriff auf die angegebene E-Mail-Adresse muss vom Spielteilnehmer bestätigt werden. Dafür sendet WestLotto an die genannte E-Mail-Adresse eine E-Mail mit einem Link zur Verifizierung. Mittels einem Klick auf den Link ist die Bestätigung der E-Mail-Adresse abgeschlossen. Nach Übermittlung der vorgenannten Daten und der Verifizierung der E-Mail-Adresse 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.

Der Spielteilnehmer befindet sich bis zum Abschluss der Identifizierung im Status „Sofortlimit“. In dem Status „Sofortlimit“ ist er berechtigt in einem Zeitraum von 30 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 30 Tagen 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 Premiun“ 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 30 Tagen 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. § 7, unverzüglich auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

§ 6 Teilnahme

1. Die Teilnahme an der Internet-Sofortlotterie (Rubbellose) erfolgt durch den Kauf eines oder mehrerer Lose. Der Kauf kann ausschließlich zwischen 08.00 Uhr und 22.00 Uhr erfolgen.
2. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung an einer Sofortlotterie teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung, der von ihm elektronisch ausgewählten Rubbellose und der Anzahl Rubbellose vornehmen.
3. 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.
4. Nach dem Kauf der Lose, werden diese in der sogenannten „Rubbelbox“ im Spielkonto des Kunden abgelegt. Hier befinden sich alle gekauften und noch nicht gespielten Rubbellose. Zusätzlich können Informationen zu allen erworbenen Rubbellosen in der Spielhistorie eingesehen werden.
5. Für die Sofortlotterien im Internet gelten besondere Spiel- und Kauflimits. Es dürfen pro Spielteilnehmer maximal 20 Rubbellose am Tag und maximal 10 Lose pro Stunde gekauft und/oder gespielt werden. Das Tageskauflimit für Rubbellose beträgt maximal 100,00 Euro. Die Vorratshaltung von Sofortlotterien (Rubbellosen) in der sogenannten „Rubbelbox“ ist auf 20 Lose pro Spielteilnehmer begrenzt.
6. Das Unternehmen betreibt die verschiedenen Spiele der Lotterie mit Sofort-Gewinnentscheid in aufeinander folgenden Auflagen von Rubbellosserien, die aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen bestehen. Die Lose tragen eine fortlaufende Spiel- und Losnummerierung und werden bei Teilnahme einzeln durch einen Zufallsgenerator ausgewählt. Der Gewinnplan des jeweiligen Spiels ist pro Serie auf der zugehörigen Web-Seite hinterlegt.

7. Die Internet-Rubbellose enthalten Spielfelder, die elektronisch verdeckt sind. Sie können darüber hinaus Sonderfelder beinhalten.
8. Das Spiel der gekauften Rubbellose kann direkt von der Bestätigungsseite, die den Loskauf bestätigt, aus der Rubbelbox oder aus der Spielhistorie heraus gestartet werden.
9. Sollte beim Spielen eines Rubbelloses die Datenübertragung oder gesamte Internetverbindung unterbrochen werden, wird dieses Rubbellos automatisch zu Ende gespielt. Nach Wiederherstellung der Verbindung kann das Spielergebnis für dieses Los in der Spielhistorie eingesehen werden. Ein eventueller Gewinn wird dem Kundenkonto automatisch gutgeschrieben.
10. Für jede Rubbellosserie wird eine Laufzeit festgelegt. Die Internet-Rubbellose müssen bis zu dem Datum „spielbar bis“, das zu jedem gekauften Rubbellos in der „Rubbelbox“ und in den Details der „Spielhistorie“ aufgeführt wird und nach dem offiziellen Verkaufsstopp dieser Rubbellos-Serie liegt, gespielt werden. Wurden Rubbellose nicht rechtzeitig gespielt, werden sie automatisch durch das Unternehmen aufgedeckt und ein eventueller Gewinn dem Kundenkonto automatisch gutgeschrieben. Der Kunde wird per E-Mail über diesen Vorgang informiert.
11. 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.
12. Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird vom Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst.

§ 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. Die Durchführung und Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Abwicklung des Lastschriftverfahrens obliegt dem Unternehmen.

Das Unternehmen ist berechtigt, im Falle einer Rücklastschrift das elektronische Kundenkonto für die Aufladung per Lastschrift zu sperren sowie die Abgabe neuer Spielaufträge zu unterbinden. Offene Forderungen aufgrund von Rücklastschriften, gegebenenfalls inklusive hierdurch entstandener Gebühren/Kosten, gegen den Spielteilnehmer werden vom Unternehmen zurückgefordert.

Das Unternehmen behält sich vor, die ausstehenden Forderungen, zuzüglich der angefallenen (Verzugs-)Kosten an einen externen Inkassodienstleister zu übertragen. Im Falle einer Rücklastschrift entstehen dort weitere Bearbeitungskosten für den Einzug der ausstehenden Forderung. Diese Bearbeitungskosten werden zuzüglich zur ausstehenden Forderung sowie den (Verzugs-)Kosten dem Spielteilnehmer eingezogen.

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.

4. **PayPal**

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto auch per PayPal durchführen. Hierzu wählt er den Betrag aus bzw. gibt ihn in die dafür vorgesehenen Felder ein. Danach wird der Spielteilnehmer auf die Login-Seite von

PayPal geleitet und meldet sich dort mit seinen PayPal-Zugangsdaten an. Nach Bestätigung der Transaktion bei PayPal wird der Betrag sofort dem elektronischen Kundenkonto gutgeschrieben.

Bei Zahlung per PayPal werden keine personenbezogenen Daten an Dritte übermittelt.

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 zurück zu überweisen 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 Lospreis und Spieleinsatz

1. Der Lospreis beträgt 1,00 Euro, 2,00 Euro, 5,00 Euro bzw. 10,00 Euro und ist mit Abgabe des Angebots auf den Kauf zu zahlen.
2. Der entsprechende Lospreis wird beim Kauf der Lose vom elektronischen Kundenkonto des Spielers einbehalten. Der Spielteilnehmer hat vor endgültiger Abgabe seiner verbindlichen Erklärung für eine entsprechende Deckung des elektronischen Kundenkontos zu sorgen.
3. 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 Spelauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

§ 10 Spielbenachrichtigung

1. Nach Abgabe der Käuferklärung und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser zufällig ein Rubbellos aus den zur Verfügung stehenden Lose ausgewählt und dem Kunden zugeordnet. Die Losnummer und zugehörige Signatur dient der Zuordnung des Rubbelloses zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
2. In Verbindung damit erhält der Spielteilnehmer für jeden Spielauftrag eine Spielbenachrichtigung per E-Mail. Außerdem wird dem Spielteilnehmer die ausdrucksbare Spielbenachrichtigung unmittelbar angezeigt. Die Spielbenachrichtigung enthält unter anderem als wesentliche Bestandteile:
 - die Geschäftsangaben des Unternehmens,
 - die jeweilige Losnummer,
 - den Spieleinsatz
und
 - eine digitale Signatur, die dem Unternehmen die Überprüfung der Echtheit der Quittungsdaten erlaubt.
3. Jeder Kauf und jedes Öffnen eines Internet-Rubbelloses eines 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 der Spielhistorie auf dem dafür vorgesehenen elektronischen Weg entnehmen, ob und mit welchem Inhalt ein Spielvertrag zustande gekommen ist oder ob die Daten neu eingegeben werden müssen.

§ 11 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 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 bezahlt ist.

Bei der Spielteilnahme im Internet gilt die Spielteilnahme 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 belastet wurden.
3. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
 4. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend. Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird vom Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst.
 5. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der nachfolgenden Gründe abzulehnen.
 6. Darüber hinaus kann aus einem der nachfolgenden Gründe der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

Ein Grund, der zur Ablehnung nach Ziff. 5 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag gem. Ziff. 6 berechtigt, liegt unter anderem vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen oder
 - gegen einen Teilnahmeausschluss in § 5 Ziff. 2 verstoßen würde bzw. wurde.
 7. 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.
 8. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes geltend machen.
 9. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.
 10. 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

§ 12 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, wird der Spieleinsatz 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**§ 13 Gewinnentscheid, Gewinnanspruch**

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, in dem er durch „Rubbeln“ die Spielfelder bzw. Sonderfelder offenlegt. Ein Gewinnfall liegt vor, soweit die Gewinnvoraussetzungen die für das jeweilige Los bei dem losspezifischen Button „So funktioniert das Los“ einsehbar sind, erfüllt wurden. Die jeweilige Gewinnbeschreibung wird Bestandteil der Teilnahmebedingungen. Der Spielteilnehmer gewinnt in diesem Fall den jeweiligen im Gewinnfeld aufgedruckten Betrag bzw. Sachpreis.
3. Der Kunde wird am Folgetag um 7.00 Uhr über alle Gewinn-Lose, die im Laufe des Vortages erspielt wurden, zusammenfassend per E-Mail informiert. In der E-Mail wird er für die Einsicht der Gewinnhöhen auf die Spielhistorie in seinem Konto verwiesen.
4. Bei einem Widerspruch zwischen der Gewinnanzeige unmittelbar im Anschluss an die Offenlegung des Rubbelloses und dem in der Spielhistorie des Spielteilnehmers angezeigten Gewinnbetrag ist die Anzeige in der Spielhistorie maßgeblich.

§ 14 Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Das Spielkapital eines Spiels ergibt sich aus der Auflagenhöhe des Spiels und dem Lospreis. Der Gewinnplan eines Spiels ist auf der jeweiligen Informationsseite des Loses hinterlegt.
2. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten für die einzelnen Gewinnklassen sind im Gewinnplan des jeweiligen Loses ausgewiesen. Die Gewinnpläne aktueller Lose sind auf der Web-Seite einsehbar.
3. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.

V. Gewinnauszahlung**§ 15 Fälligkeit des Gewinnanspruchs**

Alle Gewinne werden nach der Gewinnfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 16 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 wird der Gewinnbetrag automatisch nicht in der E-Mail-Benachrichtigung aufgeführt. Über 20.000,00 € erhält der Spielteilnehmer zusätzlich eine schriftliche Benachrichtigung.

§ 17 Gewinnauszahlung

1. Mit einem Internet-Rubbellos erzielte Gewinne werden bis zu einer Höhe von 50.000,00 Euro automatisch auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto überwiesen. Auszahlungen auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto erfolgen mit schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen.
2. Mit einem Internet-Rubbellos erzielte Gewinne von mehr als 50.000,00 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

§ 18 Verjährung von Ansprüchen

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

VII. Schlussbestimmungen

§ 19 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.

§ 20 Datenschutz

Das Unternehmen erhebt, verarbeitet und speichert personenbezogene Daten im Rahmen der Registrierung, über die Spielteilnahme von Spielteilnehmern sowie zu Werbezwecken, um das Spiel-Angebot besser auf die Interessen und Bedürfnisse der Spielteilnehmer zuschneiden zu können. Ausführliche Informationen zur Datennutzung können in der

WestLotto-Annahmestelle ausgedruckt oder unter www.westlotto.de/dsgvo eingesehen werden.

§ 21 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.

VIII. Inkrafttreten

§ 22 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.

§ 23 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen für Sofortlotterien im Internet (Internet-Rubbellose) treten ab dem 29. November 2020 in Kraft.