

ALLGEMEINE BEDINGUNGEN
zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten
der LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH
im Internet
(Stand: 01. Januar 2018)

Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH, Steinstraße 104-106, 14480 Potsdam, (nachfolgend „Unternehmen“ genannt) bietet die terrestrisch veranstalteten Lotterien und Zusatzlotterien „LOTTO 6aus49“, „Spiel 77“, „SUPER 6“, „GlücksSpirale“, „Eurojackpot“, „KENO“ und „Plus 5“ im Internet auf Grund der hierzu vom Ministerium des Innern und für Kommunales des Landes Brandenburg, Glücksspielaufsicht, Henning-von-Tresckow-Straße 9-13, 14467 Potsdam, erteilten Genehmigung an.

§ 1 Verbindlichkeit der Allgemeinen Bedingungen, Teilnahmebedingungen und der Datenschutzerklärung

Die Nutzung der Web-Seiten mit dem Glücksspielangebot des Unternehmens setzt eine Registrierung voraus. Die Registrierung ist kostenlos. Sie erfolgt durch Eröffnung eines „Kundenkontos“ unter Einwilligung zu

- den „Allgemeine Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“,
- den „Internet-Teilnahmebedingungen“ und
- zur „Datenschutzerklärung“ des Unternehmens.

Die vorstehenden Bedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Bedingungen sowie für Sonderbedingungen und sonstige Bekanntmachungen.

Für die nach erfolgreicher Registrierung abgeschlossenen **Spielverträge** gelten insbesondere die „Internet-Teilnahmebedingungen“ des Unternehmens.

Die in diesen „Allgemeine Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“ aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

§ 2 Registrierung und Einrichtung eines Kundenkonto

1. Mit der Registrierung kommt zwischen dem Unternehmen und dem Kunden ein Vertrag über die Nutzung eines „Kundenkontos“ (im Folgenden: "Nutzungsvertrag") zustande. Ein Anspruch auf Abschluss eines Nutzungsvertrags besteht nicht, wenn wichtige Gründe, die eine sofortige Kündigung des Nutzungsvertrages rechtfertigen (siehe § 6 Abs. 3 der Allgemeinen Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten), vorliegen.
2. Voraussetzung für die Teilnahme am Glücksspielangebot des Unternehmens im Internet ist die erfolgreiche Registrierung auf den Web-Seiten als Kunde.

3. Für die Registrierung hat der Kunde die abfragten Daten korrekt und vollständig anzugeben. Das Online-Formular enthält folgende Angaben: Vor- und Nachname; Wohnadresse; Bankverbindung einer am SEPA-Zahlungsverkehr teilnehmenden Bank (IBAN); gültige E-Mail-Adresse; Geburtsdatum; Mobilfunknummer; Benutzernamen; Wahl eines Anmeldepasswortes (Minimum 8 Zeichen bestehend aus Groß- und Kleinbuchstaben, Sonderzeichen und Zahlen).
4. Eine Registrierung ist nur für Kunden möglich, die ihren Wohnsitz im Land Brandenburg haben und über eine Bankverbindung einer am SEPA-Zahlungsverkehr teilnehmenden Bank (IBAN) verfügen.
5. Alle erzielten Einzelgewinne werden auf das angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung überwiesen.
6. 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.
7. Eine Registrierung ist nur unbeschränkt geschäftsfähigen, natürlichen (volljährigen) Personen erlaubt. Eine Registrierung von Minderjährigen (§ 4 Abs. 5 GlüÄndStV) und von Personen, für die eine Spielersperre im übergreifenden Sperrsystem (§§ 8, 23 GlüÄndStV) eingetragen ist, ist gesetzlich verboten.
8. Der Gesetzgeber verpflichtet das Unternehmen, die Identität zu erheben und zu überprüfen. Die Identifizierung und Authentifizierung der Kunden erfolgt nach Maßgabe des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV). Zur Erfüllung der gesetzlichen Verpflichtungen hat sich der Kunde mittels des vom Unternehmen vorgegebenen technischen Verfahrens zu identifizieren und zu authentifizieren.

A. Identifizierung

Zum Zwecke der Nachprüfung der Angaben des Kunden und zur Altersüberprüfung verwendet das Unternehmen mehrere der von der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) positiv bewerteten Verfahren für geschlossene Benutzergruppen.

Das Unternehmen bietet im Rahmen der Registrierung folgende Altersverifikationssysteme an:

a. Online-Identifizierung mittels der Services der Schufa Holding AG

Das Unternehmen nutzt im Rahmen der Online-Identifizierung die Services „Schufa IdentitätsCheck Jugendschutz“ (mit Q-Bit) und „Schufa-KontonummernCheck“ der Schufa Holding AG.

Durch den „Schufa IdentitätsCheck Jugendschutz“ (mit Q-Bit) erfolgt eine Überprüfung der bei der Registrierung eingegebenen Daten mit denen der Schufa-Stammdaten. Im Anschluss wird nach positiv festgestellter volljähriger

Identität durch den „Schufa-KontonummernCheck“ die Übereinstimmung der Kontoinhaberschaft mit denen der registrierten Person (Kontowahrheit) geprüft.

Eine Überprüfung der Bonität des Kunden ist mit den Schufa-Verfahren nicht verbunden.

Nach positiv festgestellter Identität des Kunden, der Volljährigkeit und der Kontoinhaberschaft überweist das Unternehmen dem Kunden eine Gutschrift in Höhe von 0,01 € auf das identifizierte Konto. In der Gutschrift ist im Verwendungszweck ein mehrstelliger Code („**Registrierungs-Code**“) enthalten, den der Kunde anschließend innerhalb von **vierzehn** Tagen auf der Web-Seite eingeben **muss**.

Erst mit der Eingabe des Registrierungs-Codes ist die Online-Identifizierung vollständig abgeschlossen.

Der Kunde erhält nach positiv festgestellter Identität und Kontoinhaberschaft bis zur Eingabe des Registrierungs-Codes ein vorläufiges Sofortspiellimit in Höhe von 150,00 Euro. Eventuell entstehende Gewinne werden erst nach vollständigem Abschluss der Identifizierung, d.h. nach Eingabe der Registrierungs-Codes ausgezahlt. Ferner ist ein Aufladen des Spielerkontos mittels Lastschriftverfahren und PayPal während dieser Zeit ausgeschlossen.

Soweit der Registrierungs-Code nicht innerhalb der vierzehntägigen Frist vom Kunden eingegeben worden ist, ist eine Nutzung des Spielerkontos nur nach vollständiger Identifizierung durch Nutzung des Annahmestellen- oder *POSTIDENT*-Verfahrens oder durch Identifizierung in der Zentrale des Unternehmens möglich.

b. Online-Identifizierung mittels *GIROPAY*-ID Verfahren

Kunden, die diesen Service nutzen, werden über die Abfrage ihrer Bankleitzahl/BIC vom Unternehmen sicher und direkt zum Online-Banking-Portal ihrer Bank oder Sparkasse weitergeleitet. Dort müssen sie sich mit ihren Online-Banking-Zugangsdaten ihres Kreditinstituts anmelden. Nach erfolgreichem Login wird den Kunden angezeigt, dass sie ihre Volljährigkeit gegenüber dem Unternehmen bestätigen möchten. Um die Altersverifikation durchzuführen, geben die Kunden dann eine TAN ein. Die erfolgreiche Durchführung des Vorgangs wird im Anschluss bestätigt, während das Unternehmen zeitgleich eine Benachrichtigung von dem Kreditinstitut erhält, dass der Kunde volljährig ist.

Bei *GIROPAY*-ID kommuniziert der Kunde ausschließlich mit seiner Bank: die Altersverifikation wird wie die Überweisung in der sicheren Online-Banking-Umgebung des jeweiligen Kreditinstituts durchgeführt. Damit ist garantiert, dass sensible Daten (PIN/TAN) nur zwischen Kunde und Bank ausgetauscht werden. Das Unternehmen hat keinen Einblick in persönliche Konto- und Umsatzinformationen.

Nach positiver Bestätigung der Identität und Volljährigkeit des Kunden durch *GIROPAY* an das Unternehmen ist die Online-Identifizierung abgeschlossen.

c. Identifizierung mittels Annahmestellen- oder *POSTIDENT*-Verfahren

Sofern eines der vorstehend beschriebenen Verfahren (Buchstabe a. und b.) zu keiner positiven Feststellung der zu überprüfenden Daten geführt hat bzw. der Kunde nicht identifiziert werden konnte, wird die Online-Registrierung abgebrochen. Der Kunde hat nunmehr die Möglichkeit, sich per Annahmestellen- oder *POSTIDENT*-Verfahren zu identifizieren.

Die Annahmestellen des Unternehmens nehmen auf Grund vertraglicher Vereinbarungen Aufgaben (u.a. Identifizierung, Beratung, Vertrieb) für das Unternehmen wahr. Sie sind vom Unternehmen beauftragt, eine Identifizierung vorzunehmen. Die Deutsche Post AG ermöglicht über ihre Filialen oder Agenturen, sich anhand des *POSTIDENT*-Verfahrens (analog Online-Banking) zu identifizieren.

Sowohl das Annahmestellen- als auch *POSTIDENT*-Verfahren ist für den Kunden kostenfrei. Der Kunde muss hierzu das ausgefüllte Annahmestellen-Ident Formular oder den *POSTIDENT*-Coupon ausdrucken und in die Annahmestelle oder Postfiliale mitnehmen. Die Mitarbeiterin/der Mitarbeiter der Annahmestelle oder der Deutschen Post AG führt die Identifizierung anhand der Vorlage eines gültigen Personalausweisdokuments durch.

Im Übrigen sind die Verfahren auf der Web-Seite des Unternehmens beschrieben.

Darüber hinaus behält sich das Unternehmen vor, dem Kunden weitere technische Verfahren zur Identifikation gemäß KJM-Standard anzubieten. Die Verfahren werden im Einzelnen auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.

B. Authentifizierung

Der Kunde hat sich auf der Homepage des Unternehmens mittels Eingabe des Benutzernamens und des Passwortes zu authentifizieren. Er erhält bei Übereinstimmung der Daten Zugang zum Spielkonto. Auf die Regelungen in § 2 Abs. 11 bis 14 der Allgemeinen Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten wird ergänzend verwiesen.

C. Sperrdatei

Die Prüfung des Ausschlusses gesperrter Spieler erfolgt vor jedem Abschluss eines Spielvertrags durch Abgleich der im Kundenkonto enthaltenen Daten mit denen der Sperrdatei. Mit der technischen Abwicklung des zentralen Sperrsystems ist das Land Hessen, vertreten durch das Regierungspräsidium Darmstadt, Wilhelminenstraße 1-3, 64283 Darmstadt, beauftragt.

Für die Auskunftseinholungen durch das Unternehmen erteilt der Kunde im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis (Einwilligung). Zugleich erteilt er seine Einwilligung zur „Datenschutzerklärung“ des Unternehmens und zur „Schufa-Erklärung“.

9. Nach Abschluss des Identifizierungsverfahrens und damit vollständiger Registrierung wird automatisch ein Kundenkonto (Account) für den Kunden eröffnet, über das alle Spielaufträge (Transaktionen), Spieleinsätze und Gewinne abgewickelt werden.

Jeder identifizierte Kunde hat sich anlässlich einer Spielteilnahme mittels Benutzernamen und persönlichem Anmeldepasswort in seinen Account einzuloggen. Sofern die Authentifizierung nicht erfolgreich ist, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.

10. Sofern der Kunde über seine Person falsche Angaben macht, kommt kein Nutzungsvertrag für das Kundenkonto zustande und es werden keine Spielaufträge abgewickelt. Soweit ein Nutzungsvertrag für das Kundenkonto zustande gekommen ist und das Unternehmen Kenntnis von den Falschangaben erhält bzw. erlangt, wird der Nutzungsvertrag von LBL außerordentlich gekündigt und ggf. darauf basierende Spielverträge wegen Täuschung angefochten bzw. rückabgewickelt.
11. Ändern sich nach der Registrierung die angegebenen Daten, so ist der Kunde verpflichtet, die Angaben in seinem Kundenkonto umgehend zu korrigieren oder, soweit dies technisch nicht möglich ist, dem Kundendienst des Unternehmens unverzüglich anzuzeigen. Kommt der Kunde dieser Verpflichtung nicht nach, gehen hierdurch etwaig entstehende Kosten (z.B. Anfrage beim Einwohnermeldeamt) zu seinen Lasten.
12. Die registrierten Kunden müssen ihr Passwort streng geheim halten, d.h. sie dürfen es Dritten nicht zugänglich machen. Ferner haben sie den Zugang zu ihrem Kundenkonto sorgfältig zu sichern. Das Unternehmen empfiehlt, um den Missbrauch des Kundenkontos durch unberechtigte Nutzung zu vermeiden, das Passwort regelmäßig, mindestens alle vier Wochen, zu ändern. Die Kunden sind verpflichtet, das Unternehmen umgehend zu informieren, wenn eine Spielersperre beantragt oder es Anhaltspunkte dafür gibt, dass ein Kundenkonto von Dritten missbraucht wurde, ein Datenverlust oder sonstige Sicherheitsvorfälle (z.B. Phishing) bestehen.
13. Die Kunden haften grundsätzlich für sämtliche Aktivitäten, die unter Verwendung ihres Kundenkontos, insbesondere für die Abgabe von Spielaufträgen oder Abbuchungen vom Bankkonto, die von einem unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis des Passworts des Kunden vorgenommen werden. Hat der Kunde den Missbrauch seines Kundenkontos nicht zu vertreten, weil eine Verletzung der ihm obliegenden Sorgfaltspflichten nicht vorliegt, so haftet der Kunde nicht.
14. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, Kundenkonten von nicht vollständig durchgeführten Registrierungen, bei vorliegender Spielersperre oder wenn über einen Zeitraum von mehr als 12 aufeinanderfolgenden Monaten keine Nutzung (Login) erfolgt, auszukehren und zu schließen.

§ 3 Leistungen des Unternehmens

1. Nach erfolgreicher Registrierung erhält der Kunde Zugang zu dem Informations- und Glücksspielangebot auf den Web-Seiten des Unternehmens.
2. Der Kunde kann vom Unternehmen jederzeit Newsletter oder sonstige Informations-E-Mails bestellen oder abbestellen. Die Ab- und Bestellung von E-Mails erfolgt im Rahmen der Registrierung sowie unter "Spielerdaten". Der Kunde nimmt zur Kenntnis, dass aus administrativen Gründen bis zur tatsächlichen Durchführung der Bestellung bzw. Abmeldung ein Zeitraum von bis zu einem Werktag vergehen kann.
3. Der Kunde hat die Möglichkeit, sich im Wege einer Selbstsperrung entsprechend § 8 GlüStV unter "Verantwortungsvolles Spielen" von einer Spielteilnahme auszuschließen. Eine Selbstsperrung kann frühestens nach Ablauf eines Jahres nach Antragstellung durch das Unternehmen wieder aufgehoben werden.

§ 4 Zahlungsverkehr / Einzahlungs- bzw. Spieleinsatzlimits

1. Das Unternehmen bietet die auf den Web-Seiten des Unternehmens festgelegten Zahlungsverfahren an.
2. Bei Aufladung des Kundenkontos mittels Lastschriftverfahren erklärt der Kunde durch die Auswahl des Zahlungsverfahrens das SEPA Mandat zum Einzug des Betrags. Der Kunde autorisiert die LBL, das Mandat zu nutzen und die Lastschriftzahlung von seinem Bankkonto einzuziehen und beauftragt das Kreditinstitut, diese Lastschrift einzulösen.

Das Unternehmen ist berechtigt, die Höhe der Lastschriftbeträge (Minimum/Maximum-Beträge) zu begrenzen.

Der Kunde kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit dem Kreditinstitut des Kunden vereinbarten Geschäftsbedingungen.

Bei Nichteinlösung einer Lastschrift wird das Kundenkonto mit dem Lastschriftbetrag zuzüglich angefallener Gebühren belastet. Weist das Kundenkonto dadurch ein Negativ-Saldo aus, wird es für die Spielteilnahme sofort gesperrt. Der Kunde hat unverzüglich das Unternehmen zu kontaktieren.

3. Der Kunde legt für sich ein tägliches, wöchentliches oder monatliches Einzahlungs- und/oder Spieleinsatzlimit fest. Der Kunde kann diese in seinem Kundenkonto einsehen und verändern.
4. Möchte der Kunde sein Einzahlungs- und/oder Spieleinsatzlimit verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Einzahlungs- und/oder Spieleinsatzlimits durch den Kunden werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
5. Das Unternehmen behält sich das jederzeitige Recht vor, diese Einzahlungs- und/oder Spieleinsatzlimits zu überprüfen und gegebenenfalls abzuändern.

6. Das Kundenkonto darf ein Guthaben von 1.000,00 Euro nicht überschreiten. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Kunden werden nicht angenommen.
7. Die jeweils gültigen bzw. gesetzlich zulässigen Standardeinzahlungs-, Spieleinsatzlimits des Unternehmens werden auf der Web-Seite des Unternehmens veröffentlicht bzw. in den jeweiligen Eingabemasken als Limit technisch vorgegeben.

§ 5 Kontoguthaben

1. Die Spieleinsätze und Gewinne werden im Kundenkonto gesondert ausgewiesen.
2. Der Kunde kann auf Basis der ihm vom Unternehmen angebotenen Zahlungswege sein Kundenkonto aufladen.
3. Getätigte Einzahlungen auf dem Kundenkonto sind als Spieleinsätze zu verwenden und können auf Grund ihrer Zweckbestimmung vom Kunden nicht zurückgebucht werden.
4. Der Kunde kann sich über die Höhe des Kontostandes jederzeit informieren. Das Kundenkonto wird in Euro geführt und nicht verzinst. Jede Einzahlung und Gewinnüberweisung wird auf dem Kundenkonto protokolliert.
5. Eine Änderung des angegebenen Bankkontos ist nur zulässig, wenn dies schriftlich oder per E-Mail vom Kunden dem Unternehmen angezeigt wird und das Bankkonto auf den Namen des Spielteilnehmers errichtet worden ist. Das Unternehmen ist berechtigt, Nachweise zu verlangen. Durch das Unternehmen erfolgt eine erneute Prüfung mittels „Schufa-KontonummernCheck“ auf Kontowahrheit.
6. Sofern getätigte Einzahlungen nicht als Spieleinsätze verwendet werden, ist das Unternehmen - insbesondere beim Verdacht des Missbrauchs - berechtigt, die jeweilige Einzahlung ganz oder teilweise zu stornieren und das Guthaben abzüglich Gebühren zurück zu buchen.

§ 6 Sanktionen, Sperrung

1. Das Unternehmen kann folgende Maßnahmen ergreifen, wenn konkrete Anhaltspunkte dafür bestehen, dass ein Kunde gesetzliche Vorschriften, Rechte Dritter, die „Allgemeine Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“ oder die „Internet-Teilnahmebedingungen“ Teil A und B des Unternehmens verletzt oder wenn das Unternehmen ein sonstiges berechtigtes Interesse hat, insbesondere zum Schutz der Kunden vor betrügerischen Aktivitäten:
 - Vorrübergehende Einstellung des Spielangebots auf den Web-Seiten des Unternehmens,
 - Be-/Einschränkung der Nutzung des Kundenkontos,
 - Vorläufige Sperrung des Kundenkontos.

2. Bei der Wahl einer Maßnahme berücksichtigt das Unternehmen die berechtigten Interessen des betroffenen Kunden, insbesondere ob Anhaltspunkte dafür vorliegen, dass der Kunde den Verstoß nicht verschuldet hat.
3. Das Unternehmen kann bei Vorliegen eines wichtigen Grundes den Nutzungsvertrag (§ 2 Abs. 1 der Allgemeinen Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten) außerordentlich kündigen. Ein solcher liegt insbesondere vor, wenn der Kunde
 - falsche Angaben zur Person macht,
 - falsche Kontakt- und Bankdaten angegeben hat, insbesondere eine falsche oder ungültige E-Mail-Adresse,
 - sein Kundenkonto auf Dritte überträgt oder Dritten die Nutzung des Kundenkontos gestattet,
 - versucht hat, sich mehrfach zu registrieren,
 - ein gesteigertes exzessives Spielverhalten zeigt,
 - Bestimmungen dieser „Allgemeine Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“ verletzt,
 - andere Kunden des Unternehmens oder das Unternehmen in erheblichem Maße schädigt,
 - den Allgemeinen Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“, der Datenschutzerklärung, den Internet-Teilnahmebedingungen bzw. deren Änderungen nicht zustimmt,

oder

 - dem Unternehmen die Erlaubnis zur Veranstaltung von Glücksspielen im Internet entzogen oder nicht verlängert wird,

oder

 - das Unternehmen einen Verdacht auf Spielmanipulation oder Missbrauch des Kundenkontos (z.B. Spielteilnahme minderjähriger Personen oder gesperrter Spieler) hat.
4. Nachdem ein Kunde endgültig gesperrt wurde, besteht kein Anspruch auf Wiederherstellung des gesperrten Kundenkontos. Guthaben vom Kundenkonto werden soweit vorhanden auf das Bankkonto überwiesen. Sobald ein Kunde gesperrt wurde, kann dieser Kunde die Web-Seiten des Unternehmens mit dem Glücksspielangebot auch mit anderen Kundenkonten nicht mehr nutzen und sich nicht erneut anmelden.

§ 7 Haftungsbestimmungen

Die Haftung des Unternehmens richtet sich nach den in den „Internet-Teilnahmebedingungen“ Teil A des Unternehmens aufgeführten Haftungsbestimmungen.

§ 8 Erklärungen, Datenschutzbestimmungen und Sorgfaltspflicht

1. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- Der Spielteilnehmer hat Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse und der Mobilfunknummer unverzüglich in den dafür vorgesehenen Eingabemasken nachzutragen. Ist dies nicht möglich, hat er die Änderungen dem Unternehmen unverzüglich schriftlich mitzuteilen.
- 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.

2. Datenschutz

- Das Unternehmen gewährleistet die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften zum Datenschutz, insbesondere in Bezug auf die Erhebung, Verarbeitung, Nutzung und Weitergabe der personenbezogenen Daten von Kunden. Die Einzelheiten zur Einhaltung des Datenschutzes sind in der Datenschutzerklärung des Unternehmens geregelt, die auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar sind.
- Die Verarbeitung personenbezogener Daten erfolgt zur vertraglichen Erfüllung, zur Wahrung berechtigter Interessen des Unternehmens sowie auf Basis der ausdrücklichen elektronischen Einwilligung des Spielteilnehmers. Die Einwilligung ist jederzeit über „Spielerdaten – Ändern“ mit Wirkung für die Zukunft widerruflich. Über „Meine Daten“ sind die erfassten und gespeicherten personenbezogenen Daten sowie der Status der elektronischen Einwilligung jederzeit einsehbar.

3. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

- Das Anmeldepasswort und der Benutzername sind unter anderem vom Spielteilnehmer geheim zu halten.
- Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten auf Grund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

§ 9 Erlöschen von Ansprüchen

Ansprüche aus der Auflösung des Guthabenkontos bezüglich eingezahlter oder für die Spielteilnahme bereitgestellter Beträge erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von drei Jahren nach der letzten Kontobewegung gerichtlich geltend gemacht wurden.

§ 10 Schlussbestimmungen

1. Auf diesen Vertrag findet ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung. Gerichtsstand ist Potsdam.
2. Die „Allgemeine Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“ treten am 01. Januar 2018 in Kraft.

3. Sollten einzelne Bestimmungen dieser „Allgemeine Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“ unwirksam oder undurchführbar sein oder nach Vertragsschluss unwirksam oder undurchführbar werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Vertrags im Übrigen unberührt. An Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll nach dem Willen der Parteien diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkung der wirtschaftlichen Zielsetzung am nächsten kommt, die die Vertragsparteien mit der unwirksamen Bestimmung verfolgt haben, soweit sich die Unwirksamkeit nicht aus einem Verstoß gegen §§ 305-310 BGB ergibt. Die vorstehende Regelung gilt entsprechend für den Fall, dass sich die „Allgemeine Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“ als lückenhaft erweisen.
4. Hinweis zur Online-Streitbeilegung gemäß Art. 14 Abs. 1 ODR-VO/ §§ 36, 4 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG):

Die Europäische Kommission stellt eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS) bereit, die sie unter [Online-Streitbeilegung \(OS\)](#) finden. Zuständig 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. Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH nimmt derzeit nicht an Streitbeilegungsverfahren teil.

LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH
Steinstraße 104-106, 14480 Potsdam
Tel.: 03 31 / 64 56 - 0
Fax: 03 31 / 64 56-456

E-Mail: zentrale@lotto-brandenburg.de
Internet: www.lotto-brandenburg.de