

ALLGEMEINE BEDINGUNGEN
zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten
der LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH
im Internet
(Stand: 11. August 2020)

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“, „Die Sieger-Chance“, „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 „Accounts“ unter Einwilligung zu

- den „Allgemeine Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten“,
- den „Internet-Teilnahmebedingungen“ und
- den „Datenschutzbestimmungen“ 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 alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

§ 2 Registrierung und Einrichtung eines Accounts

1. Mit der Registrierung kommt zwischen dem Unternehmen und dem Kunden ein Vertrag über die Nutzung eines „Accounts“ (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 auf dem Online-Formular die abgefragten Daten korrekt und vollständig anzugeben.
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 vorbehaltlich des Wahlrechts des Kunden in § 5 Abs. 3 auf das angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung überwiesen.
6. Jeder Kunde kann nur einen Account führen. Registrierten Kunden ist es untersagt, sich unter Angabe eines anderen Namens oder einer anderen E-Mail-Adresse als Neukunde anzumelden. Ein Account 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 Feststellung der Identität des Kunden, der Volljährigkeit und der Kontoinhaberschaft überweist das Unternehmen dem Kunden eine Gutschrift in Höhe von 0,01 € auf das identifizierte Bankkonto. 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 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 des Registrierungs-Codes ausgezahlt.

Soweit der Registrierungs-Code nicht innerhalb der vierzehntägigen Frist vom Kunden eingegeben worden ist, ist eine Nutzung des Accounts nur nach vollständiger Identifizierung durch Nutzung des Lotto-Shop-Ident-Verfahrens oder durch Identifizierung in der Zentrale des Unternehmens möglich.

b. Identifizierung mittels Lotto-Shop-Ident-Verfahren

Sofern das vorstehend beschriebene Verfahren (Buchstabe a.) 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 Lotto Shop-Ident-Verfahren zu identifizieren.

Die Lotto Shops 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.

Das Lotto Shop-Ident-Verfahren ist für den Kunden kostenfrei. Der Kunde muss hierzu das ausgefüllte Annahmestellen-Ident-Formular ausdrucken und in die Annahmestelle mitnehmen. Der Mitarbeiter des Lotto-Shops 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 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 der E-Mail-Adresse bzw. des Benutzernamens und des Passwortes zu authentifizieren. Er erhält bei Übereinstimmung der Daten Zugang zum Account. 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 Account 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 Account für den Kunden eröffnet, über den alle Spielaufträge (Transaktionen), Spieleinsätze und Gewinne abgewickelt werden.

Für eine Spielteilnahme loggt sich der identifizierte Kunde mit der E-Mail-Adresse bzw. dem Benutzernamen und dem persönlichen Anmeldepasswort in seinen Account ein. 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 den Account zustande und es werden keine Spielaufträge abgewickelt. Soweit ein Nutzungsvertrag für den Account zustande gekommen ist und das Unternehmen Kenntnis von den Falschangaben erhält bzw. erlangt, wird der Nutzungsvertrag vom Unternehmen 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 Account 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 Account sorgfältig zu sichern. Das Unternehmen empfiehlt, um den Missbrauch des Accounts 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 Account 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 Accounts, 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 Accounts 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, Accounts von nicht vollständig durchgeführten Registrierungen, bei Inaktivität oder vorliegender Spielersperre, gemäß Ziffer XIII. der Datenschutzbestimmungen des Unternehmens 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. 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 Selbstsperre entsprechend § 8 GlüStV unter "Verantwortungsvolles Spielen" von einer Spielteilnahme auszuschließen. Eine Selbstsperre 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 Accounts mittels Lastschriftverfahren erklärt der Kunde durch die Auswahl des Zahlungsverfahrens das SEPA Mandat zum Einzug des Betrags. Der Kunde autorisiert das Unternehmen, 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 Spielkonto mit dem Lastschriftbetrag zuzüglich angefallener Gebühren belastet. Weist das Spielkonto dadurch ein Negativ-Saldo aus, wird es für die Spielteilnahme automatisch sofort gesperrt. Kunde hat unverzüglich das Unternehmen zu kontaktieren.

Das Unternehmen ist berechtigt, vor einer Auszahlung von Gewinnen einen entstandenen negativen Saldo des Spielkontos mit einem Gewinnauszahlungsanspruch aufzurechnen, soweit der negative Saldo durch

eine nach der Spielteilnahme erfolgte Rücklastschrift bereits eingezogener Lastschriften von Spielteilnahmeentgelten verursacht wurde.

3. Der Kunde kann Einzahlungen auf das Spielkonto auch per Kreditkarte vornehmen.

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 Kunde dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Kreditkartenkonto durchzuführen.

Der Kunde 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.

4. Das Unternehmen behält sich vor, Bezahlverfahren abzuändern oder einzustellen oder weitere Bezahlverfahren einzurichten, deren Handhabung dann auf der www.lotto-brandenburg.de Web-Seite veröffentlicht wird.
5. Nach erfolgter Einzahlung können Einsätze zur Spielteilnahme vom Spielkonto geleistet werden. Das Unternehmen verwaltet die von dem Kunden eingezahlten Gelder treuhänderisch.

Gewinne werden vorbehaltlich einer abweichenden Anweisung des Kunden gemäß § 5 Absatz 3 der Allgemeinen Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten, innerhalb der in § 16 Internet-Teilnahmebedingungen genannten Fristen, auf das vom Kunden hinterlegte Bankkonto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Kunden vorliegt.

6. Der Kunde legt für sich ein tägliches, wöchentliches oder monatliches Einzahlungs- und/oder Spieleinsatzlimit fest. Der Kunde kann diese in seinem Account einsehen und verändern.
7. 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.
8. Das Unternehmen behält sich das jederzeitige Recht vor, diese Einzahlungs- und/oder Spieleinsatzlimits zu überprüfen und gegebenenfalls abzuändern.
9. Das Spielkonto darf ein Guthaben von 1.000,00 Euro nicht überschreiten. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Kunden werden nicht angenommen. Das Unternehmen ist verpflichtet, Einzahlungen auf das Spielkonto, die ggf. das Einzahllimit übersteigen sowie Beträge auf dem Spielkonto, die zu

einer Überschreitung des Guthabenlimits führen, auf das vom Kunden hinterlegte Bankkonto zu überweisen.

10. 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 Guthaben Spielkonto

1. Die Spieleinsätze und Gewinne werden im Account gesondert ausgewiesen.
2. Der Kunde kann auf Basis der ihm vom Unternehmen angebotenen Zahlungswege sein Spielkonto aufladen oder den Spieleinsatz direkt bezahlen.
3. Getätigte Einzahlungen auf dem Spielkonto sind als Spieleinsätze zu verwenden und können auf Grund ihrer Zweckbestimmung vom Kunden nicht zurückgebucht werden (Spieleinsatzbindung). Dieses gilt auch, soweit der Spielteilnehmer das Unternehmen anweist, Einzelgewinne bis höchstens 50,00 Euro direkt auf das Spielkonto zu überweisen. Diese Gewinne können dann ebenfalls nur zur Bezahlung der Spielteilnahmen eingesetzt und nicht zurückgebucht werden.
4. Das Unternehmen ist berechtigt, das Guthaben auf das von dem Kunde bekannt gegebene Bankkonto zurück zu überweisen und den Account zu schließen, soweit auf dem Spielkonto nach der letzten Transaktion 36 Monate 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 Guthaben in den Ausgleichsfonds abzuführen und für Sonderauslosungen zu verwenden. Ein Anspruch des Kunden auf Auszahlung des Guthabens erlischt in diesem Fall.
5. Jegliche Auszahlung auf das vom Kunden angegebene Bankkonto erfolgt mit jeweils schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen.
6. Der Kunde kann sich über die Höhe des Spielkontos jederzeit informieren. Das Spielkonto wird in Euro geführt und nicht verzinst. Jede Einzahlung und Gewinnüberweisung auf das Spiel- oder Bankkonto wird auf dem Spielkonto protokolliert.
7. 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 Kunde errichtet worden ist. Das Unternehmen ist berechtigt, Nachweise zu verlangen. Durch das Unternehmen erfolgt eine erneute 0,01 €-Überweisung. Der Kunde muss den übermittelten Code zur Bestätigung eingeben.
8. Sofern getätigte Einzahlungen nicht als Spieleinsätze verwendet werden, ist das Unternehmen - insbesondere beim Verdacht des Missbrauchs - berechtigt, die jeweilige Einzahlung ganz oder teilweise zu widerrufen 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 Accounts,
 - Vorläufige Sperrung des Accounts.

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,
 - seinen Account auf Dritte überträgt oder Dritten die Nutzung des Accounts 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 Accounts (z.B. Spielteilnahme minderjähriger Personen oder gesperrter Spieler) hat.

4. Nachdem ein Kunde endgültig gesperrt wurde, besteht kein Anspruch auf Wiederherstellung des gesperrten Accounts. Guthaben vom Spielkonto 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 Accounts 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 Kunde hat Änderungen von Anschrift, Bankkonto und E-Mail-Adresse 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 Kunden 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 den Datenschutzbestimmungen des Unternehmens geregelt, die auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar sind.

3. Sorgfaltspflichten des Kunden

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

§ 9 Erlöschen von Ansprüchen

Ansprüche aus der Auflösung des Accounts 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 11. August 2020 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