

(Gültig ab Februar 2017)

TEILNAHMEBEDINGUNGEN
der LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH
für den Vertriebsweg INTERNET
(einschließlich mobiler Dienste)
(Internet-Teilnahmebedingungen)

Gliederung

- A. Allgemeiner Teil**

- B. Besonderer Teil für die Spielarten**
 - I. LOTTO 6aus49**

 - II. Eurojackpot**

 - III. GlücksSpirale**

 - IV. Spiel 77**

 - V. SUPER 6**

 - VI. KENO**

 - VII. plus 5**

- C. Inkrafttreten**

- D. Hinweise zur Online-Streitbeilegung**

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

A. Allgemeiner Teil

Präambel

Die 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, werden die im Teil B genannten Glücksspiele mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

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

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

§ 1 Organisation

1. Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH (nachfolgend Unternehmen genannt) veranstaltet die im Teil B genannten Glücksspiele auf Grund der hierzu vom Ministerium des Innern und für Kommunales des Landes Brandenburg erteilten Genehmigung.
2. Das Unternehmen bietet die im Teil B genannten Glücksspiele über das Internet einschließlich mobiler Dienste im Land Brandenburg an.

§ 2 Verbindlichkeit der Internet-Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen über den Vertriebsweg Internet sind die Internet-Teilnahmebedingungen des Unternehmens sowie die Allgemeinen Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten des Unternehmens im Internet (im Folgenden Internet-Teilnahmebedingungen) einschließlich der Sonderbedingungen (z. B. für die Teilnahme mittels Systemspiel [Systeminformation], Teilnahmebedingungen für Sonderauslosungen) maßgebend. Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich Sonderbedingungen mit der Registrierung bzw. spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.
2. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Internet-Teilnahmebedingungen sowie für Sonderbedingungen und sonstige Bekanntmachungen.
3. Das Unternehmen behält sich vor, die Internet-Teilnahmebedingungen sowie die Sonderbedingungen jederzeit zu ändern, insbesondere an veränderte rechtliche und technische Verhältnisse anzupassen.

§ 3 Spielgeheimnis

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

§ 4 Spielteilnahme

1. Ein Spielteilnehmer kann am Glücksspielangebot des Unternehmens teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Web-Seiten auf der Grundlage der „Allgemeinen Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten des Unternehmens“ sowie der „Datenschutzerklärung“ ein Kundenkonto eröffnet und ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
2. Als Beleg für die Abgabe seines Angebots erhält der Spielteilnehmer eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege.
3. Der Spielvertrag kommt nach Maßgabe der nachfolgenden Bestimmungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme am Glücksspielangebot und an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.
2. Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer möglich, die einen Wohnsitz im Land Brandenburg haben und über ein Kundenkonto verfügen.
3. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Die vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele richten sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h., Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden vom Unternehmen nicht angenommen. Sollte trotzdem eine Annahme erfolgen, kommt kein Spielvertrag zustande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch das Unternehmen. Erhaltene Gewinne sind zurückzuzahlen.
4. Gesperrte Spieler sind von der Spielteilnahme im Internet ausgeschlossen. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem, um den Ausschluss von gesperrten Spielern zu gewährleisten.
5. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten technischen Verfahren auf den Web-Seiten des Unternehmens auf elektronischem Wege zu registrieren.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

6. Darüber hinaus hat sich jeder identifizierte Spielteilnehmer anlässlich einer Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten technischen Verfahren zu authentifizieren. Sofern die Authentifizierung nicht erfolgreich ist, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.

7. Für die notwendigen und erforderlichen Auskunftseinholungen durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis (Einwilligung).

8. Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer und Spielauftrag (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils vorgeschriebenen Limits auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt. Jeder Spielteilnehmer kann sich bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit setzen, das bis zur Höhe der gesetzlichen Höchsteinsatzgrenze jederzeit vom Spielteilnehmer verändert werden kann. Möchte der Spielteilnehmer sein Spieleinsatzlimit verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Spieleinsatzlimits durch den Spielteilnehmer werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.

§ 6 Voraussagen des Spielteilnehmers und Spielzeitraum

1. Die Spielteilnahme

- am LOTTO 6aus49, Eurojackpot und KENO erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- an der GlücksSpirale, am Spiel 77 und an SUPER 6 erfolgt durch die vom Unternehmen vergebenen 7-stelligen Losnummern aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, wobei für die Gewinnermittlung im SUPER 6 lediglich die sechs Endziffern entscheidend sind.
- an plus 5 erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene 5-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

Die Losnummer kann durch den Spielteilnehmer geändert werden.

2. Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebotes sind die Voraussagen/Tipps und die sonstigen Vorgaben (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in den betreffenden Eingabefeldern zu treffen.

3. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) vorschlagen (Quicktipps).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

4. Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben. Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind. Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp wird eine Losnummer durch das Unternehmen vorgegeben.
5. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spielauftrag entsprechend den Systemvorgaben vordatieren zu lassen. Der Spielauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen.
6. Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen/Tipps etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
7. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen/Tipps sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussagen/Tipps überlässt.
8. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen/Tipps bzw. der vom Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen/Tipps oder der anderen von dem Spielteilnehmer abzugebenden Erklärungen vornehmen.
9. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
10. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages oder ein Rücktritt vom Spielvertrag gem. § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB ausgeschlossen.

§ 7 Teilnahme mittels Dauerspiel

1. Das Dauerspiel bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spielauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen, solange sein Kundenkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist.
2. Der Spielteilnehmer erhält automatisch an die vom ihm angegebene E-Mail-Adresse eine Information, wenn für die nächste Ziehung kein ausreichendes Guthaben mehr auf dem Kundenkonto vorhanden ist.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

3. Das Dauerspiel wird beendet, wenn kein ausreichendes Guthaben auf dem Kundenkonto ist oder der Spielteilnehmer selbst das Dauerspiel durch Deaktivierung beendet. Die Deaktivierung hat rechtzeitig vor der nächsten Ziehung zu erfolgen.

4. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten ist eine Änderung des Dauerspielauftrags, insbesondere die Änderung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der Losnummer sowie der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien gemäß § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB ausgeschlossen. Ausschließlich die Beendigung des Dauerspiels durch Deaktivierung und der Abschluss eines neuen Dauerspielauftrags ermöglicht die neue Bestimmung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der Losnummer und der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien.

5. Änderungen der Teilnahmebedingungen werden dem Spielteilnehmer spätestens 2 Wochen vor Inkrafttreten der Änderung der Teilnahmebedingungen per E-Mail an die von ihm angegebene E-Mail Adresse mitgeteilt. Ist der Spielteilnehmer mit den Änderungen nicht einverstanden, hat er die Möglichkeit, das Dauerspiel durch Deaktivierung nach Maßgabe Teil A § 7 Absatz 3 zu beenden.

6. Der Spielteilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, die Voraussetzungen für das Dauerspiel zu erfüllen, insbesondere für eine ausreichende Deckung seines Kundenkontos zu sorgen. Eine Haftung des Unternehmens ist ausgeschlossen.

§ 8 Annahme und Annahmeschluss

1. Das Unternehmen ist zur Entgegennahme der Spelaufträge nicht verpflichtet.

2. Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Er wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben.

§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Die Höhe der Spieleinsätze und der Bearbeitungsgebühren für die vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele sind dem Besonderen Teil für die Spielarten bzw. den Web-Seiten des Unternehmens zu entnehmen.

2. Bei jeder Spielteilnahme besteht das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr für die von ihm gewählten Spiele mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen (Fälligkeit).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

4. Die Zahlung erfolgt durch eine Abbuchung vom Spielerkonto, das durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten, die für den Spielteilnehmer auf den Webseiten des Unternehmens ersichtlich sind, aufgefüllt werden kann.

5. Höchstesatzgrenzen je Spielteilnehmer und Spieldauftrag siehe Teil A § 5 Absatz 8.

§ 10 Spielbenachrichtigung

1. Nach Abgabe des Spieldauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spieldauftragsnummer vergeben.

2. Die Spieldauftragsnummer dient der Zuordnung des Spieldauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.

3. Über den Inhalt und Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer entsprechend Teil A § 11 Absatz 7 mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).

Die Spielbenachrichtigung enthält als wesentliche Bestandteile:

- die Geschäftsangaben des Unternehmens,
- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie ggf. die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr und
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spieldauftragsnummer.

§ 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 des Teil A § 11 Absatz 3 annimmt.

2. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

3. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten des Spielauftrages 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 auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist.
- beim Eurojackpot die abgespeicherten Daten zudem rechtzeitig und fehlerfrei zu den Kontrollzentren übertragen sind und die Übersendung dieser Daten bestätigt wurde und
- der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist.

Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

4. Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung gemäß Teil A § 11 Absatz 3 zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.

5. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf den durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

6. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Konto 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.

7. Nach Abgabe des Spielauftrages und Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung nach Teil A § 10.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

8. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

9. Darüber hinaus kann durch das Unternehmen aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss nach Teil A § 5 Absatz 3 und 4 verstoßen wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler 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.

10. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages vom Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

11. Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Teil A § 11 Absatz 10 – unter seiner dem Unternehmen zuletzt bekannten E-Mail-Adresse informiert.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

12. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spieleilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.

13. Das Unternehmen ist berechtigt, seine Forderung bezüglich Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr an Dritte abzutreten, wenn diese eine Zahlungsgarantie für die Zahlung des Spielteilnehmers abgegeben haben.

§ 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.

Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

2. Die Haftungsregelungen nach Teil A § 12 Absatz 1 finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

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).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

3. Die Haftungsbeschränkungen nach Teil A § 12 Absatz 1 und 2 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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

4. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

5. 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.

6. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Teil A § 12 Absatz 4 und 5 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

7. Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, welcher Art auch immer, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Kundenkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß Teil A § 18 entstehen.

8. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

9. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

10. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

11. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

12. Im Übrigen gelten die gesetzlichen Haftungsregeln.

§ 13 Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen/Auslosungen

1. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen; diese werden unter www.lotto-brandenburg.de veröffentlicht.

2. Die Ziehungen bzw. Auslosungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher oder behördlich genehmigter Aufsicht und mit Protokollierung statt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

3. Die Gewinnzahlen der vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele werden auf den Web-Seiten des Unternehmens sowie gegebenenfalls durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekannt gegeben. Auf Wunsch werden dem Spielteilnehmer die Gewinnzahlen auch an seine zuletzt angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

§ 14 Auswertung

1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

2. Die Auswertung erfolgt auf Grund der ermittelten Gewinnzahlen und ggf. den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabelle und Auswertungsschemata). Die ergänzenden Bedingungen für Systeme sind auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar.

§ 15 Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

1. Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Kundenkontos über den Gewinn, die Höhe und die Zusammensetzung informieren. Die abrufbereiten Daten betreffen Ziehungen, die bis zu 120 Tage zurückliegen.

2. Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die vom Spielteilnehmer zuletzt angegebene E-Mail-Adresse, sofern er dies wünscht.

§ 16 Gewinnauszahlung

1. Gewinne im LOTTO 6aus49, Spiel 77 und Eurojackpot mit einer Gewinnquote über 100.000,00 € werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

Gewinne der GlücksSpirale in der Gewinnklasse 7 werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des Teil B Abschnitt III § 3 Absatz G zur Auszahlung gebracht.

Alle anderen Gewinne, die nicht der Identifizierungspflicht nach § 5 Absatz 5 der Allgemeinen Bedingungen zur Nutzung der Glücksspiel-Web-Seiten der LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH im Internet unterliegen, werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

2. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

3. Etwaige Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

§ 17 Datenschutz

1. Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.

2. Das Unternehmen gewährleistet die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften zum Datenschutz, insbesondere in Bezug auf die Erhebung, Verarbeitung, Nutzung und Weitergabe der personenbezogenen Daten von Spielteilnehmern. Die Einzelheiten zur Einhaltung des Datenschutzes sind in der „Datenschutzerklärung“ geregelt, die auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar sind.

§ 18 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

1. Der Spielername, die Kunden-ID, das Passwort, die Passwortfrage und die Antwort auf die Passwortfrage sind von dem Spielteilnehmer geheim zu halten.

2. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten auf Grund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

§ 19 Verjährung von Ansprüchen

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

§ 20 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

1. Ein Spielteilnehmer kann an den Glücksspielangeboten des Unternehmens teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
2. Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
3. Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
4. Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers beauftragte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.
5. 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 besondere Bedeutung.
6. Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Teil A § 11 Absatz 10 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.
7. 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.
8. Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

I. LOTTO 6aus49

B. Besonderer Teil

I. LOTTO 6aus49

§ 1 Teilnahmezeitpunkt und Spielformel LOTTO 6aus49

1. Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.

2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach Teil A § 11 zustande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehungen (Spielzeitraum) oder als Dauerspielschein wählen.

In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

4. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seine Spielteilnahme bis zu fünf Wochen vordatieren zu lassen. Bei der Inanspruchnahme der Vordatierung gilt die erste Teilnahme entsprechend dem vom Spielteilnehmer gewählten Ziehungstag.

5. Gegenstand (Spielformel) des LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9; die Gewinnermittlung richtet sich nach Teil B Abschnitt I § 4.

6. Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl beim LOTTO 6aus49 ist.

§ 2 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 1,00 €.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

I. LOTTO 6aus49

2. Pro Spieldauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
3. Das Unternehmen erhebt für die Spielteilnahme eine Bearbeitungsgebühr.
4. Vor Abgabe des jeweiligen Spieldauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spieldauftrag angezeigt.
5. Bei Teilnahme an LOTTO 6aus49 in Verbindung mit der GlücksSpirale wird für jede einzelne Spielart eine gesonderte Bearbeitungsgebühr erhoben.

§ 3 Gewinnplan/Gewinnklassen

Es gewinnen im LOTTO 6aus49

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen in einem Spiel richtig vorausgesagt haben und deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen 1-stelligen Superzahl übereinstimmt
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl

in einem Spiel richtig **vorausgesagt** haben.

§ 4 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag statt; bei jeder Ziehung
 - werden die jeweiligen 6 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann, und
 - wird jeweils eine Superzahl aus der Zahlreihe 0 bis 9 ermittelt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

I. LOTTO 6aus49

Hierfür werden Ziehungsgeräte und 49 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 49 bzw. insgesamt 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 49 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln 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 nach Teil A § 14 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

3. Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Gewinn- klasse		Anteil an Gesamtgewinnausschüttung
Klasse 1	6 Gewinnzahlen und Superzahl	12,8 %

und Gewinnbetrag der

Klasse 9	2 Gewinnzahlen und Superzahl	Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse 9 von 5,00 €
----------	------------------------------	--

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

I. LOTTO 6aus49

Die verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:

Klasse 2	6 Gewinnzahlen	10 %
Klasse 3	5 Gewinnzahlen und Superzahl	5 %
Klasse 4	5 Gewinnzahlen	15 %
Klasse 5	4 Gewinnzahlen und Superzahl	5 %
Klasse 6	4 Gewinnzahlen	10 %
Klasse 7	3 Gewinnzahlen und Superzahl	10 %
Klasse 8	3 Gewinnzahlen	45 %

4. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Gewinnklasse	Gewinnwahrscheinlichkeit 1 : ...
Klasse 1	139.838.160
Klasse 2	15.537.573
	Die Gewinnwahrscheinlichkeit für Gewinnklasse 2 berücksichtigt, dass theoretisch von 10 Spielscheinen mit unterschiedlicher Superzahl alle 6 Richtige aufweisen, jedoch nur Einer eine richtige Superzahl und somit die Gewinnklasse 1 erzielt hat. – Ohne Berücksichtigung der Superzahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit 1 : 13.983.816.
Klasse 3	542.008
Klasse 4	60.223
Klasse 5	10.324
Klasse 6	1.147
Klasse 7	567
Klasse 8	63
Klasse 9	76

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

I. LOTTO 6aus49

5. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
6. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
7. Werden in einer Gewinnklasse nach 12 aufeinanderfolgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächst folgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
8. Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 entgegen Teil B Abschnitt I § 4 Absatz 6 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 derselben Ziehung zugeschlagen.
9. Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
10. Teil B Abschnitt I § 4 Absatz 9 findet wegen des festen Gewinnbetrags von 5,00 € in der Gewinnklasse 9 keine Anwendung.
11. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
12. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
13. Teil B Abschnitt I § 4 Absatz 11 und 12 finden keine Anwendung auf die Gewinnklasse 9.
14. In Abhängigkeit von der Anzahl der Gewinne in den anderen Gewinnklassen kann die Gewinnklasse 9 den Gewinnbetrag in den anderen Gewinnklassen überschreiten.
15. Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

I. LOTTO 6aus49

16. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

17. Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A § 16 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

18. Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt.

19. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Teil B Abschnitt 1 § 4 Absatz 12 oder verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19 Absatz 1).

§ 5 Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer vom Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von dem Unternehmen in der Systemübersicht festgelegt ist. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

II. Eurojackpot

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

§ 1 Teilnahmezeitpunkt und Spielformel Eurojackpot

1. Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung am Freitag durchgeführt. Eine Verschiebung der Ziehung wegen eines Feiertages am Freitag oder aus anderen Gründen auf einen anderen Tag ist möglich und wird von der Gesellschaft in geeigneter Weise bekannt gegeben.
2. Für die Durchführung von Eurojackpot werden zwei Kontrollzentren eingesetzt, ein Kontrollzentrum in Deutschland/Nordrhein-Westfalen und ein Kontrollzentrum in Dänemark, an die vor der jeweiligen Ziehung alle Spielvoraussagen zur gemeinsamen Poolung übermittelt werden
3. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten, die fehlerfrei und rechtzeitig (d. h. vor der Ziehung der Gewinnzahlen) an die Zentrale und die Kontrollzentren übermittelt wurden.
4. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen (Spielzeitraum) oder als Dauerspielschein wählen.
5. Der Spielteilnehmer hat, soweit die technischen Voraussetzungen vorliegen, die Möglichkeit, seine Spielteilnahme bis zu fünf Wochen vordatieren zu lassen. Bei der Inanspruchnahme der Vordatierung gilt die erste Teilnahme entsprechend dem vom Spielteilnehmer gewählten Ziehungstag.
6. Gegenstand (Spielformel) des Eurojackpots ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Eurozahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

II. Eurojackpot

§ 2 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 €.
2. Pro Spieldauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
3. Für jeden Spieldauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
4. Vor Abgabe des jeweiligen Spieldauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspeleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spieldauftrag angezeigt.

§ 3 Gewinnplan/Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“,
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“,
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“,
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“,
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“,
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“,
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“,
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“,
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“,
in der Klasse 10	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“,
in der Klasse 11	die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“,
in der Klasse 12	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“,

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

II. Eurojackpot

§ 4 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Für Eurojackpot findet wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, statt. Bei jeder Ziehung werden

- die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 („5 aus 50“) ermittelt,
- die jeweiligen 2 Gewinnzahlen aus den Eurozahlen 1 bis 10 („2 aus 10“) ermittelt,

wobei jede Zahl im Rahmen der jeweiligen Zahlenreihe nur einmal gezogen werden kann.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 10 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 50 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugel 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 nach Teil A § 14 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

II. Eurojackpot

3. Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung auf die Gewinnklassen und den Boosterfonds erfolgt wie folgt:

Gewinnklasse		Anteil an Gesamtgewinnausschüttung
Klasse 1	5 + 2	36,00 % mindestens 10 Mio. €
Klasse 2	5 + 1	8,50 %
Klasse 3	5	3,00 %
Klasse 4	4 + 2	1,00 %
Klasse 5	4 + 1	0,90 %
Klasse 6	4	0,70 %
Klasse 7	3 + 2	0,60 %
Klasse 8	2 + 2	3,10 %
Klasse 9	3 + 1	3,00 %
Klasse 10	3	4,30 %
Klasse 11	1 + 2	7,80 %
Klasse 12	2 + 1	19,10 %
Boosterfonds		12,00 %

4. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Gewinnklasse	Gewinnwahrscheinlichkeit 1 :
Klasse 1	95.344.200
Klasse 2	5.959.013
Klasse 3	3.405.150
Klasse 4	423.752
Klasse 5	26.485
Klasse 6	15.134
Klasse 7	9.631
Klasse 8	672
Klasse 9	602
Klasse 10	344
Klasse 11	128
Klasse 12	42

5. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

II. Eurojackpot

6. Die Gewinnausschüttung wird entsprechend dem festgelegten Prozentsatz auf die Gewinnklassen aufgeteilt. Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnausschüttung durch die Anzahl der Gewinner in jeder Ziehung geteilt.

7. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

8. Einzelgewinne in jeder Gewinnklasse werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet. Die Abrundungsbeträge werden dem Boosterfonds zugeschlagen.

9. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 90 Mio. €, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen. Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 wird ebenfalls auf 90 Mio. € begrenzt. Wird diese Begrenzung auch in der Gewinnklasse 2 überschritten, werden die Überschüsse in der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, ausgeschüttet.

10. In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. € unabhängig von den ermittelten Spieleinsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 12 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge (vgl. Teil B Abschnitt II § 4 Absatz 14). Einzelne nicht abgeholte Gewinne, welche größer oder gleich einer Gewinnausschüttung von 10 Mio. € sind, werden ebenfalls in den Boosterfonds zurückgeführt.

11. Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von 10 Mio. € liegt, wird die Ausschüttung der Gewinnklasse 1 bis zur Höhe der Mindestausschüttung mit den im Boosterfonds liegenden Beträgen gefüllt. Gibt es keinen Gewinner in Gewinnklasse 1, wird die Mindestausschüttung von 10 Mio. € der nächsten Ziehung zugeführt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

II. Eurojackpot

Erreicht die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. €, so wird die Gewinnausschüttung durch die Unternehmen auf 10 Mio. € aufgestockt. Zuführungen zum Boosterfonds durch Quotenabrundungen, nicht abgeholte Gewinne und nach dem Gewinnplan erhöhen den Boosterfonds so lange nicht, bis Aufstockungen der Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangener Ziehung/en wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

12. Sofern der Bestand des Boosterfonds den Betrag von 20 Mio. € übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung des 20 Mio. € Betrages folgt, ausgeschüttet. Dieser übersteigende Betrag wird der Gewinnklasse 1 zugeführt.

13. Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt. Davon ausgenommen sind einzelne nicht abgeholte Gewinne, welche größer oder gleich einer Gewinnausschüttung von 10 Mio. € sind und in den Boosterfonds zurückgeführt werden.

14. Bei der gemeinsamen Durchführung der Ziehung mit anderen Unternehmen werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

15. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Beträgen aus dem Ausgleichsfonds Teil B Abschnitt II § 4 Absatz 13).

§ 5 Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen

1. Angefallene Gewinne, deren Einzelquote 10 Mio. € und mehr beträgt und die vom Spielteilnehmer nicht (fristgerecht) geltend gemacht wurden, können nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist auch dem Boosterfonds zugeführt werden.

2. Im Übrigen werden angefallene Gewinne (außer Gewinne Teil B Abschnitt II § 5 Absatz 1), die vom Spielteilnehmer nicht fristgerecht geltend gemacht oder vom Unternehmen nicht ausgezahlt wurden, nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis verwendet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

III. GlücksSpirale

B. Besonderer Teil

III. GlücksSpirale

§ 1 Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der GlücksSpirale

1. Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung am Samstag durchgeführt.
2. Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach Teil A § 11 zustande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen (Spielzeitraum) oder als Abospielschein wählen.
4. Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999;
5. Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.

§ 2 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz beträgt 5,00 € je Ziehung.
2. Für jeden Spieldauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
3. Vor Abgabe des jeweiligen Spieldauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspeleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spieldauftrag angezeigt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

III. GlücksSpirale

§ 3 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen 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 Ziehungstrommel 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 nach Teil A § 14 Absatz 2.

Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

A Gewinnklasse 1

1. Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je 10,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

III. GlücksSpirale

B Gewinnklasse 2

1. Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen
 - je 20,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

C Gewinnklasse 3

1. Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen
 - je 50,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

D Gewinnklasse 4

1. Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen
 - je 500,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

E Gewinnklasse 5

1. Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen
 - je 5.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

III. GlücksSpirale

F Gewinnklasse 6

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

- je 100.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

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

G Gewinnklasse 7

Monatliche Sofortrente von 7.500,00 €

1. Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine Sofortrente bei einem Versicherungsunternehmen von monatlich

- 7.500,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5.000.000.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

III. GlücksSpirale

3. Im Einzelnen gilt Folgendes:

3a. Das Unternehmen zahlt mit befreiender Wirkung 2.010.000,00 € an ein von ihm benanntes Versicherungsunternehmen zugunsten des Gewinners.

3b. Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 20.100.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 50,00 €) ermittelt, wird die befreiende Zahlung an das Versicherungsunternehmen in Höhe von 10 x 2.010.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

4. Entsprechend mindert sich die in Punkt G Absatz 2 genannte Sofortrente.

5. Die Verpflichtung des Unternehmens ist auf die Zahlung des Betrages gemäß Punkt G Absatz 3a oder Absatz 3b beschränkt.

6. Der Gewinner erhält von dem Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages. Das Unternehmen ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.

7. Der Gewinner kann innerhalb von vier Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das Versicherungsunternehmen gezahlten Betrages wählen. Anfallende Zinsen erhält der Gewinner. Die Entscheidung ist dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.

4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5. Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt.

6. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. durch Ausspielung von verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19 Absatz 1).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Spiel 77

B. Besonderer Teil

IV. Spiel 77

§ 1 Teilnahmezeitpunkt und Spielformel des Spiel 77

1. Im Rahmen des Spiel 77 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach Teil A § 11 zustande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehungen (Spielzeitraum).
4. Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstagsziehung des Spiel 77 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien.
5. An der Mittwochs-Ziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
6. An der Samstagsziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am Freitag, am selben Samstag oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.
7. Abweichend von Teil B Abschnitt IV § 1 Absatz 2 bis 6 gilt für die Teilnahme am Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme am Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags – alle Spielaufträge an der jeweils gewählten Samstagsziehung des Spiel 77 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Spiel 77

Eine Teilnahme an der Mittwochsziehung des Spiel 77 ist nicht möglich. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an der Samstagsziehung von Spiel 77 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Teil B Abschnitt IV § 1 Absatz 7 Satz 1 entsprechend.

8. Gegenstand (Spielformel) von Spiel 77 ist die frei wählbare Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 im Rahmen der Losnummer der Hauptlotterie.

§ 2 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 2,50 €.
2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

§ 3 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Für Spiel 77 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

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 Ziehungstrommel 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 Gewinnzahl.

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Teil A § 14 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 42,40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Spiel 77

3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

A Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

im Mindestfall 177.777,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 10.000.000.

Für die Gewinnklasse 1 werden 7,11 % des Gesamtbetrages der jeweiligen Einsätze als Gewinnausschüttung bereitgestellt.

Die Gewinnausschüttung wird auf die Gewinne dieser Klasse gleichmäßig verteilt, und zwar derart, dass der Gewinn 177.777,00 €, 277.777,00 €, 377.777,00 € usw. (d. h. jeweils volle 100.000,00 € mehr) beträgt.

Der Gewinn in Gewinnklasse 1 kann sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A § 16 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

Werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

Werden in der Gewinnklasse 1 nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen und die Gewinnausschüttung wird innerhalb dieser Gewinnklasse gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

Werden mehr als 50 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 50 x 177.777,00 € oder - wenn diese höher ist - auf die gemäß Teil B Abschnitt IV. § 3 A Sätze 2 und 5 festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Spiel 77

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit den 6 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

77.777,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

7.777,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

777,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

77,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Spiel 77

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

17,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 7

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

5,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

6. Der einzelne Gewinn wird auf einen durch 0,10 € teilbaren Betrag abgerundet.

7. Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt.

8. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. durch Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Teil B Abschnitt IV § 3 Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19 Absatz 1).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. SUPER 6

B. Besonderer Teil

V. SUPER 6

§ 1 Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der SUPER 6

1. Im Rahmen der SUPER 6 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach Teil A § 11 zustande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehungen (Spielzeitraum).
4. Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstagsziehung der SUPER 6 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien.
5. An der Mittwochs-Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
6. An der Samstagsziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am Freitag, am selben Samstag oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. SUPER 6

7. Abweichend von Teil B Abschnitt IV § 1 Absatz 2 bis 6 gilt für die Teilnahme an SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme an SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags – alle Spielaufträge an der jeweils gewählten Samstagsziehung der SUPER 6 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Eine Teilnahme an der Mittwochsziehung von SUPER 6 ist nicht möglich. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an der Samstagsziehung von SUPER 6 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Teil B Abschnitt IV § 1 Absatz 7 Satz 1 entsprechend.

8. Gegenstand (Spielformel) von SUPER 6 ist die frei wählbare Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 im Rahmen der Losnummer der Hauptlotterie.

§ 2 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 1,25 €.
2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

§ 3 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Für SUPER 6 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 6-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

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 Ziehungstrommel 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 Gewinnzahl.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. SUPER 6

Diese Feststellung ist Grundlage für die Gewinnauswertung nach Teil A § 14 Absatz 2.

Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

A Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

100.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 1.000.000.

Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 100 x 100.000,00 € begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

B Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

6.666,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

C Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

666,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. SUPER 6

D Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

66,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

E Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

6,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

F Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

2,50 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

6. Der einzelne Gewinn wird auf einen durch 0,10 € teilbaren Betrag abgerundet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. SUPER 6

7. Nicht abgeholte oder unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt.

8. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. durch Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Teil B Abschnitt V § 3 Teil F Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19 Absatz 1).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. KENO

B. Besonderer Teil

VI. KENO

§ 1 Teilnahmezeitpunkt und Spielformel von KENO

1. Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach Teil A § 11 zustande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
3. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum) oder als Dauerspielschein wählen.

In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

4. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seine Spielteilnahme bis zu fünf Wochen vordatieren zu lassen,. Bei der Inanspruchnahme der Vordatierung gilt die erste Teilnahme entsprechend dem vom Spielteilnehmer gewählten Ziehungstag.
5. Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach Teil B Abschnitt VI § 4.
6. Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. KENO

§ 2 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,00 €, 2,00 €, 5,00 € oder 10,00 €.
2. Pro Spieldauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
3. Das Unternehmen erhebt für die Spielteilnahme eine Bearbeitungsgebühr.
4. Vor Abgabe des jeweiligen Spieldauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spieldauftrag angezeigt.

§ 3 Gewinnplan, KENO-Typen und Gewinnklassen

1. Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ "2" bis "10") untergliedert.
2. Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl gewählter Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.
3. Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben. Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
4. Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. KENO

5. Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

KENO-Typ (= Anzahl gewählter Voraussagen)	Gewinnklasse (= Anzahl richtiger Voraussagen)
10	10, 9, 8, 7, 6, 5, 0
9	9, 8, 7, 6, 5, 0
8	8, 7, 6, 5, 4, 0
7	7, 6, 5, 4
6	6, 5, 4, 3
5	5, 4, 3
4	4, 3, 2
3	3, 2
2	2

§ 4 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.

Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 verwendet.

Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.

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 nach Teil A § 17 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

3. Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. KENO

4. Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

5. Die Gewinne verteilen sich wie folgt:

Keno- typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1,00 € Einsatz in €	Fester Gewinn bei 2,00 € Einsatz in €	Fester Gewinn bei 5,00 € Einsatz in €	Fester Gewinn bei 10,00 € Einsatz in €	Gewinnwahr- scheinlichkeit* 1 :
10	10	100.000,00	200.000,00	500.000,00	1.000.000,00	2.147.181
	9	1.000,00	2.000,00	5.000,00	10.000,00	47.238
	8	100,00	200,00	500,00	1.000,00	2.571
	7	15,00	30,00	75,00	150,00	261
	6	5,00	10,00	25,00	50,00	44
	5	2,00	4,00	10,00	20,00	12
	0	2,00	4,00	10,00	20,00	39
9	9	50.000,00	100.000,00	250.000,00	500.000,00	387.197
	8	1.000,00	2.000,00	5.000,00	10.000,00	10.325
	7	20,00	40,00	100,00	200,00	685
	6	5,00	10,00	25,00	50,00	86
	5	2,00	4,00	10,00	20,00	18
	0	2,00	4,00	10,00	20,00	26
8	8	10.000,00	20.000,00	50.000,00	100.000,00	74.941
	7	100,00	200,00	500,00	1.000,00	2.436
	6	15,00	30,00	75,00	150,00	199
	5	2,00	4,00	10,00	20,00	31
	4	1,00	2,00	5,00	10,00	8
	0	1,00	2,00	5,00	10,00	18
7	7	1.000,00	2.000,00	5.000,00	10.000,00	15.464
	6	100,00	200,00	500,00	1.000,00	619
	5	12,00	24,00	60,00	120,00	63
	4	1,00	2,00	5,00	10,00	13
6	6	500,00	1.000,00	2.500,00	5.000,00	3.383
	5	15,00	30,00	75,00	150,00	169
	4	2,00	4,00	10,00	20,00	22
	3	1,00	2,00	5,00	10,00	6
5	5	100,00	200,00	500,00	1.000,00	781
	4	7,00	14,00	35,00	70,00	50
	3	2,00	4,00	10,00	20,00	9

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. KENO

4	4	22,00	44,00	110,00	220,00	189
	3	2,00	4,00	10,00	20,00	16
	2	1,00	2,00	5,00	10,00	4
3	3	16,00	32,00	80,00	160,00	48
	2	1,00	2,00	5,00	10,00	6
2	2	6,00	12,00	30,00	60,00	13

* Gewinnwahrscheinlichkeiten bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen.

6. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

7. Gewinne

- der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und
- der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9

können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt:

Zunächst werden – unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes – sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. der KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.

8. Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 100.000,00 € (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 € / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. KENO

9. Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 50.000,00 € (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 € / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

10. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Teil B Abschnitt VI. § 4 Absatz 8 und 9 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt in Folge des Teil B Abschnitt VI. § 4 Absatz 8 und 9 dennoch ein derartiger Fall ein,

- wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und
- die Summe durch 2 dividiert.

Das Ergebnis Teil B Abschnitt VI. Absatz 10 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

11. Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

Sollte die nach Teil B Abschnitt VI. § 4 Absatz 8 und 9 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. KENO

12. Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt.

13. Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Teil B Abschnitt VI § 4 Absatz 11 oder verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19 Absatz 1).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VII. plus 5

B. Besonderer Teil

VII. plus 5

§ 1 Teilnahmezeitpunkt und Spielformel von plus 5

1. Im Rahmen von plus 5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach Teil A § 11 zustande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tages-Ziehungen (Spielzeitraum).
4. Die Teilnahme an den Ziehungen von plus 5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO.
5. An der Ziehung von plus 5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt.
6. Gegenstand (Spielformel) von plus 5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

§ 2 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 0,75 €.
2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten
VII. plus 5

§ 3 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Für plus 5 findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung wird eine 5-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.

Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 verwendet.

Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die gezogene 5-stellige Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen.

Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahl.

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Teil A § 14 Absatz 2.

Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VII. plus 5

3. Die Gewinnausschüttung wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinnklassen	richtige Endziffern	feste Quote in €	Gewinnwahr- scheinlichkeit 1 :
I	5	5.000,00	100.000
II	4	500,00	11.111
III	3	50,00	1.111
IV	2	5,00	111
V	1	2,00	11

4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5. Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt.

6. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden. (z. B. durch Ausspielung von verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19 Absatz 1).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

C. Inkrafttreten

C. INKRAFTTRETEN

Diese Internet-Teilnahmebedingungen, bestehend aus

- A. Allgemeiner Teil
- B. Besonderer Teil für die Spielarten
 - I. LOTTO 6aus49
 - II. Eurojackpot
 - III. GlücksSpirale
 - IV. Spiel 77
 - V. SUPER 6
 - VI. KENO
 - VII. plus 5

C. Inkrafttreten,

treten zum jeweils benannten Termin in Kraft.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

D. Hinweis zur Online-Streitbeilegung

D. Hinweise zur Online-Streitbeilegung

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 Streitbeilegungen 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

Telefon +49 331 6456-0
Fax +49 331 6456-456
zentrale@lotto-brandenburg.de
www.lotto-brandenburg.de