

März 2022

Teilnahmebedingungen

**Eurojackpot**



## **Präambel**

Die Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht 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 in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

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

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

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

## **I. Allgemeines**

### **§ 1 Organisation**

1. Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH (nachfolgend Unternehmen genannt) veranstaltet Eurojackpot auf Grund der hierzu vom Ministerium des Innern und für Kommunales des Landes Brandenburg erteilten Genehmigung.
2. Das Unternehmen ist berechtigt, Eurojackpot gemeinsam mit anderen Unternehmen durchzuführen.

3. Für die Durchführung von Eurojackpot werden in der Regel 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.
4. Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Brandenburg.

## **§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot sind allein die Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich Sonderbedingungen (z. B. Ergänzende Bedingungen für das Dauerspiel, Teilnahmebedingungen für Sonderauslosungen) maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Sonderbedingungen mit Abgabe des Eingabebelegs (Spielschein, Barcode-Karte, Digi-Tipp, bereits vorhandene Spielquittung) bei der Annahmestelle (nachfolgend Lotto-Shop genannt) bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp oder LOTTOCARD teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
2. Die Teilnahmebedingungen sind in den Lotto-Shops einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Sonderbedingungen. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
3. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Eingabebelegen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

## **§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot**

1. Im Rahmen von Eurojackpot werden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, durchgeführt.

Eine Verschiebung der Ziehung wegen eines Feiertages am Dienstag oder am Freitag oder aus anderen Gründen auf einen anderen Tag ist möglich und wird von der Gesellschaft in geeigneter Weise bekannt gegeben.

2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Dienstags- oder Freitagsziehung zur Zentrale und rechtzeitig zu den Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Dienstags- oder Freitagsziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme entsprechend der vom Unternehmen ermöglichten Laufzeiten bestimmen (Spielzeitraum).

In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, für die die Voraussetzung gemäß § 15 Absatz 2 erfüllt ist, teil. Dieses Angebot existiert nur, wenn im Spielzeitraum eine Erlaubnis nach § 1 Absatz 1 vorliegt.

4. 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.

5. Gegenstand (Spielformel) von Eurojackpot ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Eurozahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 12; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

#### **§ 4 Spielgeheimnis/Datenschutz**

1. Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere dürfen der Name und die Anschrift des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung an Dritte herausgegeben werden.

2. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

3. Das Unternehmen erhebt, verarbeitet und nutzt die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten für den Abschluss, die Durchführung und die Abwicklung von Spielverträgen sowie für den Vollzug gesetzlich vorgeschriebener Identifikationsprüfungen und Sperrungen im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen.

4. Das Unternehmen erhebt bei der Bestellung einer LOTTOCARD bzw. bei der Teilnahme am Dauerspiel vom Spielteilnehmer folgende personenbezogene Daten: Name, Vorname, vollständige Adresse, Geburtsdatum, Geburtsort, Bankverbindung einer am SEPA-Zahlungsverkehr teilnehmenden Bank (IBAN), ggf. Telefonnummer und/oder E-Mail-Adresse, ggf. Geburtsname sowie ggf. Lichtbild.

5. Eine Weitergabe der Daten an Dritte erfolgt nur insoweit und zu dem Zweck, wie es für den Abschluss, die Durchführung oder Abwicklung von Sperrungen oder den Vollzug gesetzlich vorgeschriebener Sperrungen im Rahmen der Teilnahme des Unternehmens am gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem erforderlich ist.

6. Eine Verarbeitung und Nutzung der Daten kann auch zu Zwecken der Beratung und Information für Angebote des Unternehmens erfolgen. Dieser Nutzung kann jederzeit widersprochen werden. Die erhobenen Daten werden nicht zum Zweck des Adresshandels und/oder für Werbung fremder Unternehmen genutzt.

## **II. Spielvertrag**

Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien zur Dateneingabe ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielquittung.

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

## **§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme**

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Eingabebelegen, mittels Quicktipp und LOTTOCARD möglich.
2. Die Teilnahme an der Ziehung wird von den zugelassenen Lotto-Shops des Unternehmens vermittelt.
3. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
4. Die Inhaber und das in den Lotto-Shops beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

## **§ 6 Teilnahme mittels Spielschein**

1. Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.
2. Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für sein ordnungsgemäßes Ausfüllen ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl der Laufzeit, zur Teilnahme am Dauerspiel und der Teilnahme oder Nichtteilnahme an den nach der Eurojackpot-Ziehung folgenden Mittwochs- oder Samstagsziehungen der Zusatzlotterien Spiel 77/SUPER 6.
4. Bei mangelhaften oder von dem vom Unternehmen ermöglichten Spielzeitraum (§ 3 Abs. 3 und 4) abweichenden Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Lotto-Shop-Terminals eine automatische oder manuelle Korrektur durch den Lotto-Shop oder den Spielteilnehmer vorgenommen.
5. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

## **§ 7 Teilnahme mittels Barcode-Karte**

1. Die Barcode-Karte ist ein Trägermedium, auf welchem ein Barcode aufgedruckt ist. Beim Scannen des Barcodes einer Barcode-Karte werden Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Barcode-Karte ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. Je mittels Barcode-Karte erstellter Spielquittung kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.

4. Bei Spielteilnahme mittels Barcode-Karte wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.
5. Mit einer Barcode-Karte können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

## **§ 8 Teilnahme mittels Spielquittung**

1. Der Spielteilnehmer kann eine bereits erstellte Spielquittung als Eingabebeleg zum Einlesen seiner Tipps in das Lotto-Shop-Terminal benutzen, sofern diese einen Barcode enthält.
2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels einer bereits erstellten Spielquittung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. Der Spielteilnehmer erhält bei der Spielteilnahme mittels einer bereits erstellten Spielquittung eine neue Spielquittung.

## **§ 9 Teilnahme mittels Digi-Tipp**

1. Am digitalen Lotto-Shop besteht die Möglichkeit, Voraussagen an einem Spielvorbereitungsdisplay entsprechend Angebot des digitalen Lotto-Shops zu markieren oder Quicktipps zu generieren und als Digi-Tipp (Barcode-Beleg) auszudrucken. Der Digi-Tipp wird am Lotto-Shop-Terminal eingelesen und eine Spielquittung erstellt.
2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Digi-Tipp, die Auswahl der Spielart und der Voraussagen entsprechend Angebot des digitalen Lotto-Shops ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

## **§ 10 Teilnahme mittels Quicktipp**

1. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
2. Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
3. Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

## **§ 11 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 €.
2. Das Unternehmen kann für die einzelnen Eingabebelege, die einzelnen Quicktipps und die LOTTOCARD festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.
3. Für die einzelnen Eingabebelege sowie für die einzelnen Quicktipps kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

4. Das Unternehmen erhebt für die Spielteilnahme eine Bearbeitungsgebühr.
5. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Belegen und/oder elektronisch angegeben und/oder in den Lotto-Shops bekannt gegeben.
6. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

## **§ 12 Annahmeschluss**

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Er wird durch Aushang in den Lotto-Shops bekannt gegeben.

## **§ 13 LOTTOCARD**

1. Der Spielteilnehmer kann für die Teilnahme am Eurojackpot eine LOTTOCARD des Unternehmens nutzen. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels LOTTOCARD ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
2. Die Spielteilnahme unter Verwendung der LOTTOCARD ermöglicht die spielscheinlose Teilnahme, die Gewinnbenachrichtigung sowie die Gewinnüberweisung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto durch das Unternehmen gemäß § 23.
3. Mit der LOTTOCARD hat der Spielteilnehmer die Möglichkeit, bis zu 15 seiner bevorzugten Spieltipps für bestimmte Spielarten unter seiner Kartenummer durch Einlesen des jeweiligen Spielscheins oder einer Spielquittung mittels Lotto-Shop-Terminal abspeichern zu lassen.

Seine so hinterlegten, bevorzugten Spieltipps kann der Spielteilnehmer ab diesem Zeitpunkt wahlweise spielen, indem er nach Einlesen seiner LOTTOCARD am Lotto-Shop-Terminal das Verkaufspersonal entsprechend informiert bzw. einen gespeicherten Tipp selbst auswählt. In gleicher Weise können hinterlegte, bevorzugte Spieltipps auch gelöscht, in einigen Teilen verändert und neu hinterlegt werden.

Im Fall der Neubestellung einer LOTTOCARD mit gleichzeitiger Generierung einer neuen Kartenummer ist die Hinterlegung bevorzugter Spieltipps unter der bisherigen Kartenummer nicht mehr verfügbar und durch den Spielteilnehmer unter der neuen Kartenummer durch Einlesen des jeweiligen Spielscheins bzw. einer Spielquittung neu zu veranlassen.

4. Das Unternehmen kann die LOTTOCARD
  - zur verbindlichen Voraussetzung für die Teilnahme an bestimmten oder allen Lotterien und Wetten erklären,
  - mit einem zeitraumabhängigen Spieleinsatzlimit verbinden,
  - mit einem Lichtbild des Spielteilnehmers verbinden,
  - mit einer Gebühr verbinden und Zahlungsmodalitäten festlegen,
  - mit einer befristeten Geltungsdauer verbinden bzw. für ungültig erklären,
  - personenbezogen für einzelne Anwendungen sperren oder

- personenbezogen vollständig sperren (insbesondere im Rahmen des Vollzuges gesetzlich vorgeschriebener Spielersperren), so dass eine Spielteilnahme mit der LOTTOCARD nicht mehr möglich ist.

5. Es ist nur eine LOTTOCARD pro Spielteilnehmer zulässig. Voraussetzung für den Erhalt der LOTTOCARD ist die Volljährigkeit des Antragstellers und das Nichtvorliegen einer Spielersperre. Die Ausstellung einer LOTTOCARD erfolgt durch das Unternehmen nach Bestellung durch den Spielteilnehmer.

6. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit wie folgt eine LOTTOCARD zu erhalten:

- Eingabe der personenbezogenen Daten am Kundendisplay des Lotto-Shop-Terminals,
- Eingabe der personenbezogenen Daten in ein digitales Serviceformular im Internet (Smartphone etc.) mit anschließender Barcode-Generierung und Einlesen des Barcodes am Lotto-Shop-Terminal und
- Ausfüllen des Serviceformulars im Lotto-Shop und Eingabe der Daten durch das Bedienpersonal des Lotto-Shop-Terminals. Es werden nur die zum jeweiligen Zeitpunkt gültigen Serviceformulare des Unternehmens entgegengenommen.

Der Spielteilnehmer hat die am Lotto-Shop-Terminal eingegeben/eingelesenen Daten auf Richtigkeit zu prüfen und zu bestätigen; dies gilt auch für eventuell am Lotto-Shop-Terminal vorgenommene Korrekturen oder Änderungen.

7. Die Bestellung für eine LOTTOCARD kann durch Erstellung eines Lichtbildes mittels Web-Cam am Lotto-Shop-Terminal ergänzt werden. Alternativ kann das Lichtbild (Passfoto) entweder in einem Lotto-Shop oder direkt in der Zentrale des Unternehmens unter Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises abgegeben werden. Von der Übergabe eines Lichtbildes (Passfoto) kann abgesehen werden; dann erfolgt die Identitätsprüfung anhand der LOTTOCARD und eines amtlichen Lichtbildausweises (Zwangsvorlage).

Auf Grund der erfassten Daten wird nach Identitätsprüfung und erfolgreicher Volljährigkeitsprüfung für den Kunden am Lotto-Shop-Terminal eine LOTTOCARD ausgestellt. Diese Karte ist zum Spiel gültig, wenn bei der Sperrprüfung keine Spielersperre festgestellt wurde.

Die erfassten Daten werden in der Zentrale des Unternehmens gespeichert.

8. Bei Defekt oder Verlust der LOTTOCARD durch den Spielteilnehmer ist die Ausstellung einer neuen LOTTOCARD gemäß § 13 Absatz 5 bis 7 zu beantragen. Der Verlust der LOTTOCARD ist dem Unternehmen unverzüglich mitzuteilen.

9. Andere mit dem Serviceformular mitgeteilte personenbezogene Daten, das sind die Anschrift des Karteninhabers, dessen Angaben zur Bankverbindung, die Telefonnummer oder E-Mail-Adresse, werden nur in der Zentrale unter der Kartenummer des Spielteilnehmers gespeichert. Diesbezügliche Änderungen werden vom Unternehmen nach formloser schriftlicher Mitteilung durch den Karteninhaber kostenlos ausgeführt und bedürfen keiner neuen Bestellung.

10. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.

11. Danach sind von dem Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.

12. Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es

- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
- auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
- auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,

dass die betreffende Person

- spielsuchtgefährdet ist oder
- überschuldet ist,
- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

13. Beim Vorliegen einer Spielersperre wird die LOTTOCARD der betreffenden Person gesperrt, so dass eine Spielteilnahme mit der LOTTOCARD nicht mehr möglich ist bzw. wird die Bestellung der LOTTOCARD abgelehnt.

## **§ 14 Spielquittung**

1. Nach Einlesen des jeweiligen Eingabebelegs (§§ 6 bis 9), der LOTTOCARD (§ 13) oder der Abgabe eines Quicktipp (§ 10) und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben. Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Spielquittung in dem Lotto-Shop.

2. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile:

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den nach der Eurojackpot-Ziehung folgenden Mittwochs- oder Samstagsziehungen der Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6,
- den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielauftragsnummer und
- bei Spielteilnahme mittels einer LOTTOCARD den Vor- und Nachnamen und die Kartenummer.

3. Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar und seiner Spielabsicht entsprechen,
- die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen vollständig und lesbar abgedruckt sind,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über Teilnahme oder Nichtteilnahme an den der Eurojackpot-Ziehung folgenden Mittwochs- oder



- Samstagsziehungen der Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
  - die Spielquittung eine Spielauftragsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und
  - bei Spielteilnahme mittels einer LOTTOCARD der Vor- und Nachname und die richtige Kartenummer aufgedruckt sind.
4. Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielauftragsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.
5. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt, nur am Tag der Abgabe innerhalb von 10 Minuten nach Registrierung des Vertragsangebotes in der Zentrale des Unternehmens oder bis Geschäftsschluss in dem Lotto-Shop, längstens jedoch bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Teilnahmezeitraums möglich.
6. Der Widerruf bzw. Rücktritt hat in dem Lotto-Shop zu erfolgen, in dem das Angebot abgegeben worden ist.
7. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.
8. Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages (siehe § 15 Absatz 4) maßgebend.
9. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

## **§ 15 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 § 15 Absatz 2 annimmt.
2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und eine fehlerfreie und rechtzeitige (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) Übertragung der Daten dieses Spielvertrages an die Kontrollzentren erfolgt ist und die Übersendung dieser Daten bestätigt wurde.
3. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
4. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses

Spielvertrages maßgebend; sie sind für die jeweilige Ziehung maßgeblich, soweit die übertragenen Daten der betreffenden Ziehung fehlerfrei und rechtzeitig (d. h. vor der Ziehung der Gewinnzahlen) an die Kontrollzentren übermittelt wurden und die Übersendung dieser Daten bestätigt wurde. Die Übermittlung der Daten an die Kontrollzentren erfolgt vor der in der Regel am Dienstag und am Freitag stattfindenden Ziehung. Ist die Übermittlung der Daten nicht erfolgreich, kann die Ziehung verschoben werden.

5. Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

6. Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach § 22 Absatz 5 zu verfahren, bleibt unberührt.

7. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen einer der in § 15 Absatz 9 genannten Gründe abzulehnen.

8. Darüber hinaus kann aus den in § 15 Absatz 9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

9. Ein wichtiger Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach § 15 Absatz 7 zum Rücktritt vom Spielvertrag nach § 15 Absatz 8 berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss gemäß § 5 Absatz 3 und 4 verstoßen würde bzw. wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
  - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
  - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
  - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offengelegt 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. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist in dem Lotto-Shop bekannt zu geben, in dem der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

11. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, insbesondere weil die übertragenen Daten nicht fehlerfrei und rechtzeitig (d. h. vor der Ziehung der Gewinnzahlen) an die Kontrollzentren übermittelt wurden, oder vom Spielvertrag zurückgetreten wurde, so kann

der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

### **III. Haftungsbestimmungen**

#### **§ 16 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 Lotto-Shops und sonstigen Unternehmen, schuldhaft verursacht werden, wird für spieltypische Risiken ausgeschlossen (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB).

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. § 16 Absatz 1 findet 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 § 16 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 auf Grund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, Körpers oder der Gesundheit.

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. Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die das Unternehmen nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

5. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 16 Absatz 4 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

6. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Lotto-Shops des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
7. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
8. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

## **IV. Gewinnermittlung**

### **§ 17 Ziehung der Gewinnzahlen**

1. Für Eurojackpot finden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, statt. Bei jeder Ziehung werden
  - die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 („5 aus 50“) und
  - zusätzlich 2 Gewinnzahlen aus den Eurozahlen 1 bis 12 („2 aus 12“)

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

Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 12 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 12 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. 12 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 § 18 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen; diese werden unter [www.lotto-brandenburg.de](http://www.lotto-brandenburg.de) veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher oder behördlich genehmigter Aufsicht und mit Protokollierung statt.

## § 18 Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten, die fehlerfrei und rechtzeitig (d. h. vor der Ziehung der Gewinnzahlen) an die Zentrale und die Kontrollzentren übermittelt wurden.
2. Die Auswertung erfolgt auf Grund der Gewinnzahlen.

## § 19 Gewinnplan/Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

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

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

## § 20 Gewinnausschüttung, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

1. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
2. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
3. Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung auf die Gewinnklassen und den Boosterfonds erfolgt wie folgt:

| Gewinnklasse |       | Anteil an<br>Gesamtgewinnausschüttung |
|--------------|-------|---------------------------------------|
| Klasse 1     | 5 + 2 | 36,00 %<br>mindestens 10 Mio. €       |
| Klasse 2     | 5 + 1 | 8,60 %                                |
| Klasse 3     | 5     | 4,85 %                                |
| Klasse 4     | 4 + 2 | 0,80 %                                |
| Klasse 5     | 4 + 1 | 1,00 %                                |
| Klasse 6     | 3 + 2 | 1,10 %                                |
| Klasse 7     | 4     | 0,80 %                                |
| Klasse 8     | 2 + 2 | 2,55 %                                |
| Klasse 9     | 3 + 1 | 2,85 %                                |
| Klasse 10    | 3     | 5,40 %                                |
| Klasse 11    | 1 + 2 | 6,75 %                                |
| Klasse 12    | 2 + 1 | 20,30 %                               |
| Boosterfonds |       | 9,00 %                                |

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

| Gewinnklasse | Gewinnwahrscheinlichkeit<br>1 : |
|--------------|---------------------------------|
| Klasse 1     | 139.838.160                     |
| Klasse 2     | 6.991.908                       |
| Klasse 3     | 3.107.515                       |
| Klasse 4     | 621.503                         |
| Klasse 5     | 31.075                          |
| Klasse 6     | 14.125                          |
| Klasse 7     | 13.811                          |
| Klasse 8     | 985                             |
| Klasse 9     | 706                             |
| Klasse 10    | 314                             |
| Klasse 11    | 188                             |
| Klasse 12    | 49                              |

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

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 der 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 werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet. Die sich aus der Abrundung ergebenden Beträge werden dem Boosterfonds zugeführt.

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 120 Mio. €, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen. Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 wird ebenfalls auf 120 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 9 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge (siehe § 20 Absatz 8). 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.

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 solange nicht, bis Aufstockungen der Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen 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 (entsprechend der Regelungen in § 20 Absatz 9) zugeführt.

13. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, wird die Gewinnausschüttung der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

14. 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 § 22 Absatz 10).

15. Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Abweichend davon können sich die Gewinnquoten der 1., 2. und 3. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 21 Absatz 1 von den Kontrollzentren Quotenänderungen bekannt gegeben werden.

## **V. Gewinnauszahlung**

### **§ 21 Fälligkeit des Gewinnanspruchs**

1. Gewinne mit einer Gewinnquote von mehr als 100.000,00 € werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
2. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

### **§ 22 Gewinnauszahlung**

1. Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.
2. Ist die Spielauftragsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
3. War die Unvollständigkeit der Spielauftragsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
4. Der Gewinn wird nach Prüfung der Spielquittung ausgezahlt. Der Spielteilnehmer erhält die Spielquittung nach erfolgter Gewinnauszahlung zurück. Im Falle eines Zentralgewinns nach § 22 Absatz 8 erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit eine Ersatzquittung.
5. Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

6. Bei Gewinnauszahlungen von mehr als 1.000,00 € ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.



7. Der auf einer gültigen Spielquittung in einer Ziehung erzielte Gewinnbetrag – einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien – bis zu einer Gesamtgewinnhöhe von 500,00 € wird durch jeden Lotto-Shop ausgezahlt.

8. Ein Zentralgewinn, d. h. der auf einer Spielquittung – einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien – erzielte Gesamtgewinnbetrag über 500,00 €, ist unter Vorlage der gültigen Spielquittung in einem beliebigen Lotto-Shop oder durch persönliche Vorsprache in der Zentrale des Unternehmens geltend zu machen. Bei Geltendmachung im Lotto-Shop bestehen folgende Möglichkeiten zur Ausfüllung des Zentralgewinn-Anforderungsformulars:

- Eingabe der erforderlichen Daten am Kundendisplay des Lotto-Shop-Terminals,
- Eingabe der erforderlichen Daten in ein digitales Serviceformular im Internet (Smartphone etc.) mit anschließender Barcode-Generierung und Einlesen des Barcodes am Lotto-Shop-Terminal und
- Ausfüllen des Serviceformulars im Lotto-Shop und Eingabe der Daten durch das Bedienpersonal am Lotto-Shop-Terminal.

Die Spielquittung ist dem Lotto-Shop zu übergeben. Der Kunde erhält von dem Lotto-Shop eine Empfangsbestätigung und ggf. für die Restlaufzeit der abgegebenen Spielquittung eine Ersatzquittung.

Der Spielteilnehmer hat die am Lotto-Shop-Terminal eingegebenen/eingelesenen Daten insbesondere die Bankverbindung auf Richtigkeit zu prüfen und zu bestätigen; dies gilt auch für eventuell am Lotto-Shop-Terminal vorgenommene Korrekturen oder Änderungen.

Die Gewinnauszahlung durch die Zentrale erfolgt, sofern die geltend gemachten Gewinne nicht der Frist nach § 21 Absatz 1 unterliegen, unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung. Gewinne über 500,00 € werden per Überweisung oder Verrechnungsscheck gebührenfrei ausgezahlt.

9. Absprachen von Teilnehmern an Spielgemeinschaften über die Berechtigung zur Entgegennahme eines Gewinnes sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

10. 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.

### **§ 23 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels LOTTOCARD**

1. Spielteilnehmer, die unter Verwendung einer LOTTOCARD einen Einzelgewinn von mehr als 100.000,00 € erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß der Frist des § 21 Absatz 1 überwiesen.

2. Spielteilnehmer, die einen anderen als in § 23 Absatz 1 genannten Einzelgewinn erzielt haben und ihren Gewinn nicht nach § 22 geltend gemacht haben, erhalten ihren Gewinn nach Ablauf einer bestimmten Frist – spätestens nach zehn Wochen – überwiesen. § 22 Absatz 2 findet keine Anwendung.

3. Bei Spielteilnahme über mehrere Wochen beginnt die Frist von zehn Wochen auch für weitere in dieser Laufzeit angefallene Gewinne mit dem Zeitpunkt des ersten Gewinns, der nicht in dem Lotto-Shop abgeholt wurde. Für Überweisungen können Bearbeitungsgebühren gemäß Gebührenordnung des Unternehmens entstehen. Die Höhe der Bearbeitungsgebühren wird durch Aushang in den Lotto-Shops bekannt gegeben. § 22 Absatz 2 findet keine Anwendung. § 22 Absatz 9 und 10 gelten entsprechend.
4. Bei Spielteilnahme mittels LOTTOCARD erfolgt auch die Auszahlung auf das vom LOTTOCARD-Inhaber angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung.
5. Bei Gewinnauszahlung auf Spielquittung findet § 22 Absatz 5 Anwendung.

## **VI. Schlussbestimmungen**

### **§ 24 Verjährung von Ansprüchen**

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

### **§ 25 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler**

1. Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot 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 besonderer Bedeutung.
6. Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt 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.

## **§ 26 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 im Internet unter dem Stichwort „Online-Streitbeilegung“ zu finden ist. 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](http://www.verbraucher-schlichter.de). Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH nimmt derzeit nicht an Streitbelegungsverfahren teil.

## **§ 27 Inkrafttreten**

Diese Teilnahmebedingungen gelten ab 25. März 2022 in den auslegenden Lotto-Shops.

LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH  
Steinstraße 104 - 106  
14480 Potsdam

Telefon +49 331 6456-0  
Fax +49 331 6456-456  
[zentrale@lotto-brandenburg.de](mailto:zentrale@lotto-brandenburg.de)  
[www.lotto-brandenburg.de](http://www.lotto-brandenburg.de)