

(Gültig ab Juli 2022)

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. Die Sieger-Chance**
 - V. Spiel 77**
 - VI. SUPER 6**
 - VII. KENO**
 - VIII. 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 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 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 alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) 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 (beide Bedingungen im Folgenden „Internet-Teilnahmebedingungen“ genannt) 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.
4. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

§ 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“ einen Account eröffnet und ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

2. Der Spielvertrag kommt nach Maßgabe der nachfolgenden Bestimmungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

3. Wird ein Spielschein vom Spielteilnehmer ausgefüllt, muss dieser ihn per Klick auf „Schein spielen“ in den virtuellen Warenkorb legen. Dort werden alle ausgefüllten, aber noch nicht abgegebenen Spielscheine bzw. Quicktipp des Spielteilnehmers gesammelt. Der Spielteilnehmer kann jeden einzelnen Spielschein und Quicktipp dort bis zur Erteilung des Spelauftrags ändern. Der Spielteilnehmer erklärt die endgültige Erteilung des Spelauftrags gegenüber dem Unternehmen, indem er das Feld "KAUFEN" im Warenkorb anklickt. Danach ist eine Änderung nicht mehr möglich.

§ 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. Die Spielteilnahme

- ist nur für Spielteilnehmer möglich, die einen Wohnsitz im Land Brandenburg haben und über einen Account verfügen.

- Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig; der Ausschluss Minderjähriger wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet,

- des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,

- ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,

- ist bei Teilnahme auch an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann,

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

- ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,
 - ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den GlüStV 2021 oder Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird,
3. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten technischen Verfahren auf den Web-Seiten des Unternehmens auf elektronischem Wege zu registrieren und die Richtigkeit der dabei erhobenen personenbezogenen Daten regelmäßig zu bestätigen.
 4. 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.
 5. Der Spielteilnehmer wird regelmäßig (mindestens einmal jährlich) zur Bestätigung der im Account hinterlegten Angaben aufgefordert. Bei Teilnahme an Lotterien, die häufiger als zweimal pro Woche veranstaltet werden, oder bei Teilnahme an Sofortlotterien überprüft das Unternehmen die bestätigten oder geänderten Angaben auf Richtigkeit. Sollte die Richtigkeit der bestätigten oder geänderten Angaben nicht festgestellt werden können, ist eine weitere Spielteilnahme unzulässig.
 6. Für die notwendigen und erforderlichen Auskunftseinholungen durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens und des regelmäßigen Überprüfungsverfahrens (A § 5 Abs. 2) sein Einverständnis (Einwilligung).
 7. Die jeweils gültigen bzw. gesetzlich zulässigen Standards zu Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits des Unternehmens werden auf der Web-Seite des Unternehmens veröffentlicht bzw. in den jeweiligen Eingabemasken als Limit technisch vorgegeben.
 8. Der Kunde legt für sich ein tägliches, wöchentliches oder monatliches Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimit fest. Der Kunde kann diese in seinem Account einsehen und verändern. Möchte der Kunde sein Einzahlungs- und/oder Spieleinsatzlimit verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Einzahlungs- und/oder Spieleinsatzlimits durch den Kunden werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam. Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist eine weitere Spielteilnahme nicht möglich. Einzahlungen über das gewählte Einzahlungslimit hinaus sind nicht möglich.
 9. Das Unternehmen behält sich das jederzeitige Recht vor, diese Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits zu überprüfen und gegebenenfalls abzuändern.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

§ 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 sowie an den Zusatzlotterien „Die Sieger-Chance“, Spiel 77 und 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 der Haupt- und Zusatzlotterien mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallszahlengenerator etc.) vorschlagen oder vorgefertigte Produktvorschläge anbieten (Quicktipps).

4. Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben. 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 (Zufallszahlengenerator 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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

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 Abo und Jackpotschein

1. Das Abo bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spieldauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen, solange sein Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist.
2. Der Jackpotschein bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spieldauftrag automatisch ab einer bestimmten Jackpotohöhe bei LOTTO 6aus49 oder Eurojackpot teilzunehmen, solange sein Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist oder der Lastschriftinzug erfolgreich ist.

Nach Ablauf des aktuellen Spielzeitraumes (d.h. der Beendigung der „Jackpotphase“) wird der Spieldauftrag solange nicht gespielt, bis die festgelegte Jackpotohöhe unterschritten ist oder der Spielteilnehmer die automatische Teilnahme widerruft oder das Guthaben auf dem Spielkonto für eine erneute Spielteilnahme nicht mehr ausreichend ist oder die Überweisung bzw. der Lastschriftinzug fehlschlägt.

3. 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 Spielkonto vorhanden ist.
4. Das Abo oder der Jackpotschein wird beendet, wenn kein ausreichendes Guthaben auf dem Spielkonto für eine erneute Spielteilnahme vorhanden ist oder der Lastschriftinzug fehlschlägt oder der Spielteilnehmer selbst das Abo oder den Jackpotschein durch Deaktivierung beendet. Die Deaktivierung hat rechtzeitig vor der nächsten Ziehung zu erfolgen.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

5. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten ist eine Änderung des Spielauftrags, 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 Abos oder des Jackpotscheins durch Deaktivierung und der Abschluss eines neuen Abos oder Jackpotscheins ermöglicht die neue Bestimmung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der Losnummer und der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien.

6. Änderungen der Teilnahmebedingungen werden dem Spielteilnehmer 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 Abo oder den Jackpotschein durch Deaktivierung nach Maßgabe Teil A § 7 Absatz 3 zu beenden.

7. Der Spielteilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, die Voraussetzungen für das Abo oder den Jackpotschein zu erfüllen, insbesondere für eine ausreichende Deckung seines Spielkontos zu sorgen. Eine Haftung des Unternehmens ist ausgeschlossen.

§ 8 Annahme und Annahmeschluss

1. Das Unternehmen ist zur Entgegennahme der Spielaufträge 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. Das Unternehmen erhebt für die Teilnahme im Internet eine Bearbeitungsgebühr in Höhe von 0,50 € je Spielauftrag. Die Bearbeitungsgebühr entsteht unabhängig von der Spielart und der Anzahl der Ziehungen. Für die Teilnahme an den Zusatzlotterien (u.a. Die Sieger-Chance, Spiel 77, SUPER 6, plus 5) fallen keine Bearbeitungsgebühren an. Für die Teilnahme am Dauerspiel wird eine einmalige Bearbeitungsgebühr in Höhe von 0,50 € je Spielauftrag/Spielquittung erhoben.

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).

4. Die Zahlung erfolgt vom Spielkonto. Das Spielkonto kann durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten, die auf den Web-Seiten des Unternehmens ersichtlich sind, aufgefüllt werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

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

§ 10 Spielbenachrichtigung (Annahmebestätigung)

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 2 annimmt.
2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
 - die übertragenen Daten des Spieldauftrages 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.
 - beim Eurojackpot die abgespeicherten Daten zudem rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt sind und die Übersendung dieser Daten bestätigt wurde und
 - der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

3. 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 2 zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.
5. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
6. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Bankkonto des Unternehmens gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.
7. Nach Abgabe des Spielauftrages und Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung nach Teil A § 10 (Spielbenachrichtigung).
8. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Teil A § 11 Absatz 10 genannten Gründe abzulehnen.
9. Darüber hinaus kann aus den in Teil A § 11 Absatz 10 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Teil A § 11 Absatz 8 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Teil A § 11 Absatz 9 berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss nach Teil A § 5 Absatz 2 bis 5 verstoßen würde oder 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,

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

- 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 wird über die Ablehnung seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen unter seiner dem Unternehmen zuletzt bekannten E-Mail-Adresse informiert.

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

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

13. Im Übrigen gelten die Haftungsregeln nach § 12.

§ 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).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

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.

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, Pandemien, Notstand 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 Accounts, 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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

§ 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.
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 Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar 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 in ihrem Account über den Gewinn, die Höhe und die Zusammensetzung informieren.
2. Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die vom Spielteilnehmer zuletzt angegebene E-Mail-Adresse.

§ 16 Gewinnauszahlung / Fälligkeit des Gewinnanspruchs

1. Gewinne in der Gewinnklasse 1, 2 und 3 im LOTTO 6aus49, im Spiel 77 und in der Lotterie 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 (20-Jahres-Rente oder Sofortbetrag) und Gewinne in den Gewinnklassen 2 und 3 der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des Teil B Abschnitt III § 3 Absatz G und Abschnitt IV § 3 (GK 2 und 3) zur Auszahlung gebracht.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

A. Allgemeiner Teil

Alle anderen Gewinne in diesen Lotterien sowie Gewinne in den Lotterien SUPER 6, KENO und plus 5 werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung einer am SEPA-Zahlungsverkehr teilnehmenden Bank (IBAN) überwiesen oder auf Wunsch des Spielteilnehmers bis zu einem Einzelgewinnbetrag von 50,00 Euro direkt auf das Spielkonto (§ 5 Abs. 3 Web AGB des Unternehmens) übertragen.

2. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto, Bankverbindung einer am SEPA-Zahlungsverkehr teilnehmenden Bank (IBAN), oder auf dem Spielkonto 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 Spielname, die Kunden-ID und das Passwort 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 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, Bankverbindung einer am SEPA-Zahlungsverkehr teilnehmenden Bank (IBAN), 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 Ziehungen entsprechend der angebotenen Teilnahmevarianten wählen (Spielzeitraum).

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 1,20 €.

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 (siehe Teil A § 9 Abs. 1).
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, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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	15,0 %

und Gewinnbetrag der

Klasse 9	2 Gewinnzahlen und Superzahl	Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse 9 von 6,00 €
----------	------------------------------	--

Werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, beträgt die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 nach Teil B Abschnitt I § 4 Abs. 3 unter Anrechnung einer von der vorhergehenden Ziehung nach Teil B Abschnitt I § 4 Abs. 6 übertragenen Gewinnausschüttung mindestens 1.000.000,00 €.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

I. LOTTO 6aus49

Die nach Teil B Abschnitt I § 4 Abs. 3 verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:

Klasse 2	6 Gewinnzahlen	15,0 %
Klasse 3	5 Gewinnzahlen und Superzahl	5,2 %
Klasse 4	5 Gewinnzahlen	15,5 %
Klasse 5	4 Gewinnzahlen und Superzahl	4,3 %
Klasse 6	4 Gewinnzahlen	10,2 %
Klasse 7	3 Gewinnzahlen und Superzahl	8,7 %
Klasse 8	3 Gewinnzahlen	41,1 %

Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 und die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 ist jeweils auf 45.000.000,00 € beschränkt.

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
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. Beträgt in der Gewinnklasse 1 die von der vorhergehenden Ziehung nach Teil B Abschnitt I § 4 Abs. 6 übertragene Gewinnausschüttung 45.000.000,00 € oder mehr und werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

Werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt und überschreitet die Gewinnausschüttung 45.000.000,00 € gemäß Teil B Abschnitt I § 4 Absatz 3 Satz 4 wird die über 45.000.000,00 € hinausgehende Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

8. Teil B Abschnitt I § 4 Abs. 7 gelten für die Gewinnklasse 2 entsprechend.

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 6,00 € 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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

I. LOTTO 6aus49

15. Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet.
16. Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (öffentliche Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklassen 1, 2 und 3 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Teil A § 16 Absatz 1.
17. 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.
18. Abweichend von Teil B Abschnitt I § 4 Absatz 16 können sich die Gewinnquoten der 1., 2. und 3. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A § 16 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen 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 I § 4 Absatz 15 oder verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19).

§ 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 werden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag durchgeführt. Eine Verschiebung der Ziehungen 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. 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.
3. 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.
4. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen entsprechend der angebotenen Teilnahmevarianten 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 12.

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 Spelauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
3. Für jeden Spelauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr (siehe Teil A § 9 Abs. 1).
4. Vor Abgabe des jeweiligen Spelauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spelauftrag 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 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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

II. Eurojackpot

§ 4 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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“) ermittelt,
- die jeweiligen 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 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.

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	8,60 %
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 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.

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. Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (öffentliche Gewinn- und Quotenfeststellung).

10. 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.

11. 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 (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.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. 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.

16. 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 14).

§ 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 Spielaufträge, 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 entsprechend der angebotenen Teilnahmevarianten wählen (Spielzeitraum).
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 Spielauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr (siehe Teil A § 9 Abs. 1).
3. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspeleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

III. GlücksSpirale

§ 3 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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 25,00 €

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 100,00 €

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 1.000,00 €

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 10.000,00 €

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

20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 10.000,00 € oder Sofortbetrag in Höhe von 2.100.000,00 €

1. Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 10.000,00 € für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von 2.100.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

III. GlücksSpirale

3. Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 21.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 50,00 €) ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x 2.100.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

4. Entsprechend mindert sich der in Punkt G Absatz 2 genannte monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.

5. Der Gewinner hat dem Unternehmen innerhalb von vier Wochen nach Gewinnanfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.

6. Eine Kombination aus der 20-Jahres-Rente oder dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.

7. Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen bei Wahl der 20-Jahres-Rente stehen dem Unternehmen zu.

8. Die Entscheidung ist dem Unternehmen schriftlich mitzuteilen.

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

5. Die durch das Unternehmen nach Teil B Abschnitt III § 3 Absatz 3 F Unterabsatz 3 und Teil B Abschnitt III § 3 Absatz 3 G Unterabsätze 3 und 4 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 7 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Teil A § 16 Absatz 1.

6. Abweichend von Teil B Abschnitt III § 3 Absatz 5 können sich die Gewinnquoten der 7. Gewinnklasse ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A § 16 Abs. 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

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 verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Die Siegerchance

B. Besonderer Teil

IV. Die Sieger-Chance

§ 1 Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“

1. Im Rahmen der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ wird wöchentlich eine Ziehung am Samstag durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, 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 an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen entsprechend der angebotenen Teilnahmevarianten wählen (Spielzeitraum).
4. Die Teilnahme an der Ziehung der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie GlücksSpirale.
5. Gegenstand (Spielformel) der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 im Rahmen der Losnummer der Hauptlotterie.

§ 2 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 3,00 €.
2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

§ 3 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

1. Für die Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Die Siegerchance

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die 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 36,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

2. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

1. Es werden zwei verschiedene 5-stellige Gewinnzahlen gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

10.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 50.000.

Gewinnklasse 2

(„Zahlung in Höhe von 5.000,00 € monatlich 10 Jahre lang oder Sofortbetrag in Höhe von 600.000,00 €“)

1. Es wird eine 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Die Siegerchance

2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

eine Zahlung in Höhe von 5.000,00 € monatlich 10 Jahre lang
oder einen Sofortbetrag in Höhe von 600.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.000.

3. Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf 9.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 15 Gewinner ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 15 x 600.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne dieser Gewinnklasse aufgeteilt.

Entsprechend mindert sich die in § 16 Gewinnklasse 2 Absatz 2 genannte monatliche Zahlung in Höhe von 5.000,00 €.

Der Gewinner hat dem Unternehmen innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnanfall mitzuteilen, ob er die monatliche Zahlung oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.

Eine Kombination aus der monatlichen Zahlung und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.

Die Entscheidung ist dem Unternehmen schriftlich mitzuteilen.

Ein Anspruch auf ggf. angefallene Zinsen besteht nicht.

Gewinnklasse 3

1. Es werden drei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

1.000.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 3.333.333.

3. Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf 5.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 5 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 3 in Höhe von 5 x 1.000.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne dieser Gewinnklasse aufgeteilt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

IV. Die Siegerchance

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

Die durch das Unternehmen nach Teil B Abschnitt IV § 3 Gewinnklasse 2 Absatz 3 Satz 1, 2 und 3 sowie Gewinnklasse 3 Absatz 3 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklassen 2 und 3 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Teil A § 16 Absatz 1.

Abweichend von Teil B Abschnitt IV Gewinnklasse 2 § Absatz 3 Satz 2 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklassen 2 und 3 von mehr als 100.000,00 € und die monatlichen Zahlungsbeträge ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A § 16 Absatz 1 Satz 2 weitere berechnete Gewinnansprüche in der Gewinnklasse 2 oder 3 festgestellt werden.

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. Spiel 77

B. Besonderer Teil

V. 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 unmittelbar vorhergehenden Dienstag, am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag beginnt.
6. An der Samstagsziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Freitag, am selben Samstag oder am folgenden Sonntag oder Montag beginnt.
7. Abweichend von Teil B Abschnitt V § 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 Ziehung des Spiel 77 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. Spiel 77

Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an der Ziehung von Spiel 77 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Teil B Abschnitt V § 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, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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 wird ein elektronisches Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 oder ein mechanisches Ziehungsgerät mit jeweils 10 gleichartigen 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 die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder 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

V. 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 abgerundet, 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; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt Teil B Abschnitt V § 3 Absatz 10.

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 nächstniedrigeren 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 V § 3 A Sätze 2 und 5 festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt; soweit eine Aufteilung auf die Gewinne nach Teil B Abschnitt V § 3 A Satz 3 möglich ist, gilt Teil B Abschnitt V § 3 A Satz 3.

B 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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. Spiel 77

C 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.

D 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.

E 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.

F 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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

V. Spiel 77

G 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; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt Teil B Abschnitt V § 3 Absatz 10.

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

8. Die durch das Unternehmen nach Teil B Abschnitt V § 3 A Sätze 1 und 6 bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklassen 1, 2 und 3 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Teil A § 16 Absatz 1.

9. Abweichend von Teil B Abschnitt V § 3 A Absatz 8 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 1, 2 und 3 von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A § 16 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in der Gewinnklasse 1 festgestellt werden.

10. 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 A Satz 3 oder Teil B Abschnitt V § 3 Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. SUPER 6

B. Besonderer Teil

VI. 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 Spelaufträge, 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 unmittelbar vorhergehenden Dienstag, am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag beginnt.
6. An der Samstagsziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Freitag, am selben Samstag oder am folgenden Sonntag oder Montag beginnt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. SUPER 6

7. Abweichend von Teil B Abschnitt VI § 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 Ziehung der SUPER 6 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an der Ziehung von SUPER 6 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Teil B Abschnitt VI § 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, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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

VI. 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

VI. 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.

7. Die durch das Unternehmen nach Teil B Abschnitt VI § 3 Absatz 3. öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VI. 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 VI § 3 Teil F Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VII. KENO

B. Besonderer Teil

VII. 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 Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen entsprechend der angebotenen Teilnahmevarianten 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 VII § 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

VII. 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 Spelauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
3. Das Unternehmen erhebt für die Spielteilnahme eine Bearbeitungsgebühr (siehe Teil A § 9 Abs. 1).
4. Vor Abgabe des jeweiligen Spelauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spelauftrag 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

VII. 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, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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

VII. 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

VII. 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

VII. 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 VII. § 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 VII § 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 VII 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 VII § 4 Absatz 8 und 9 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.

12. Die durch das Unternehmen nach Teil B Abschnitt VII § 4 Absatz 7 bis 9 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (öffentliche Gewinn- und Quotenfeststellung).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VII. KENO

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

14. 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 VII § 4 Absatz 11 oder verfallenen Gewinnen gemäß Teil A § 19).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

B. Besonderer Teil für Spielarten

VIII. plus 5

B. Besonderer Teil

VIII. 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

VIII. 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

VIII. 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).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

C. Inkrafttreten

C. INKRAFTTRETEN

Diese Internet-Teilnahmebedingungen, bestehend aus

A. Allgemeiner Teil

B. Besonderer Teil für die Spielarten

I. LOTTO 6aus49 Inkrafttreten: Samstag, 02.07.2022

II. Eurojackpot Inkrafttreten: Freitag, 01.07.2022

III. GlücksSpirale Inkrafttreten: Samstag, 02.07.2022

IV. Die Sieger-Chance Inkrafttreten: Samstag, 02.07.2022

V. Spiel 77 Inkrafttreten: Samstag, 02.07.2022

VI. SUPER 6 Inkrafttreten: Samstag, 02.07.2022

VII. KENO Inkrafttreten: Freitag, 01.07.2022

VIII. plus 5 Inkrafttreten: Freitag, 01.07.2022

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