

Internet-Teilnahmebedingungen „EuroJackpot“

Präambel

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 und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

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

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

Zur Durchführung der Lotterie werden zwei Kontrollzentren eingesetzt, ein Kontrollzentrum in Münster, Nordrhein-Westfalen, und eins in Brøndby, Dänemark, an die die Lotterieunternehmen jeweils vor der Ziehung der Gewinnzahlen alle gespielten Zahlenkombinationen übermitteln.

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

I. ALLGEMEINES

1. Organisation

1.1 Die Lotto-Toto GmbH Sachsen-Anhalt (im Folgenden Gesellschaft genannt) veranstaltet gemäß dem Glücksspielstaatsvertrag und dem Glücksspielgesetz des Landes Sachsen-Anhalt sowie der vom Ministerium für Inneres und Sport des Landes Sachsen-Anhalt erteilten Konzession EuroJackpot in Sachsen-Anhalt.

1.2 Hierfür gelten die nachstehenden Teilnahmebedingungen.

1.3 Die Ausspielungen erfolgen auf Grund eines Vertrages einheitlich mit den zu EuroJackpot zusammengeschlossenen Unternehmen.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen des EuroJackpot sind allein diese Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.

2.2 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.

- 2.3 Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten der Gesellschaft einzusehen bzw. ausdrückbar.
- 2.4 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
- 2.5 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen vor.

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des EuroJackpot

- 3.1 Im Rahmen von EuroJackpot wird wöchentlich eine Ziehung am Freitag durchgeführt.
- 3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft und zu den Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 3.3 Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
- 3.4 In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft und zu den Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt. Der Spielteilnehmer kann auch zukünftige Spielzeiträume wählen und den Zeitpunkt der Ziehungsteilnahme vordatieren. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, in Verbindung mit EuroJackpot auch an der Lotterie GlücksSpirale am Samstag sowie an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 am Mittwoch und/ oder Samstag teilzunehmen. Die Teilnahme an der GlücksSpirale und/ oder Spiel 77 und SUPER 6 richtet sich nach den jeweils gültigen Teilnahmebedingungen.

- 3.5 Gegenstand (Spielformel) von EuroJackpot ist die Voraussage von 5 Zahlen, die jeweils aus der Zahlenreihe von 1 bis 50 („5 aus 50“) in Verbindung mit der Voraussage von weiteren 2 Zahlen, die jeweils aus der Zahlenreihe von 1 bis 10 („2 aus 10“) ausgelost werden. Die Voraussagen trifft der Spielteilnehmer, in dem er auf dem Spielschein 5 Zahlen in einem Feld bestehend aus einer Matrix von 50 Zahlen und 2 Zahlen in einem weiteren Feld bestehend aus einer Matrix von 10 Zahlen durch Kreuze kennzeichnet. Die Kennzeichnungen in beiden Feldern ergeben zusammen einen Tipp; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

4. Spielgeheimnis

- 4.1 Die Gesellschaft wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- 4.2 Gesetzliche Auskunftsverpflichtungen der Gesellschaft bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann am EuroJackpot teilnehmen, indem er mittels der von der Gesellschaft bereit gehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege.

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

5. Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Registrierung, Identifizierung, Authentifizierung und Spielkonto

- 5.1 Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von der Gesellschaft jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.
- 5.2 Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
- 5.3 Die Spielteilnahme darf nur im eigenen Namen und auf eigene Rechnung erfolgen. Die Spielteilnahme von Spielern für wirtschaftlich Berechtigte nach § 1 Abs. 6 Geldwäschegesetz ist gesetzlich unzulässig. Eine Registrierung von Spielgemeinschaften als Spielteilnehmer ist ausgeschlossen. Die Gesellschaft hat das Recht, die Registrierung aus wichtigem Grund zu verweigern.
- 5.4 Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Sachsen-Anhalt zulässig.
- 5.5 Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden. Für jeden Spielteilnehmer ist nach den gesetzlichen Vorgaben nur eine Registrierung zulässig.

- 5.6 Zur Registrierung gibt der Spielteilnehmer seine personenbezogenen Daten im Internet-Spielsystem ein (Identifizierung). Der Spielteilnehmer hat seine Angaben auf der Registrierungsseite vollständig und wahrheitsgemäß zu machen. Anschließend erfolgt ein zusätzlicher Abgleich dieser Daten mit der bundesweiten Sperrdatei.
- 5.7 Die Gesellschaft leitet in einem ersten Schritt die angegebenen Stammdaten (Name, Geburtsdatum und Anschrift) des Spielteilnehmers an die Schufa zur Identitätsprüfung weiter. Bei negativem Prüfergebnis kann sich der Kunde persönlich gemäß Punkt 5.12 identifizieren.
- 5.8 Bei positivem Prüfergebnis nach Punkt 5.7 kann der Spielteilnehmer, solange seine Identifizierung noch nicht abgeschlossen ist, Spielaufträge bis zu 150,- € („Spontanspiel“) abgeben. Die Identifizierung nach Punkt 5.9 bis 5.11 oder nach Punkt 5.12 muss innerhalb von 14 Tagen erfolgen. Ansonsten wird das Spielkonto gelöscht. Eine Gewinnauszahlung beim Spontanspiel erfolgt erst nach erfolgreicher Freischaltung des Spielteilnehmers nach Punkt 5.11. Vor diesem Zeitpunkt besteht eine Auszahlungssperre. Hierauf wird der Spielteilnehmer bei Spielvertragsabschluss auf der Web-Seite der Gesellschaft hingewiesen.
- 5.9 Bei positivem Prüfergebnis nach Punkt 5.7 erfolgt in einem zweiten Schritt die Prüfung der „Kontenwahrheit“ mittels einer weiteren Schufa-Prüfung, d. h. dass der Spielteilnehmer mit dem angegebenen Kontoinhaber übereinstimmt. Bei negativem Prüfergebnis kann sich der Kunde persönlich gemäß Punkt 5.12 identifizieren.
- 5.10 Bei positivem Prüfergebnis nach Punkt 5.9 erhält der Spielteilnehmer von der Gesellschaft eine 1-Cent-Überweisung mit einem einmaligen Zugangscode für sein Kundenkonto auf das angegebene Bankkonto überwiesen.

- 5.11 Der Spielteilnehmer schaltet sein Kundenkonto mit Eingabe des Zugangscodes auf der Webseite der Gesellschaft frei.
- 5.12 Bei negativem Prüfergebnis der Punkte 5.7 bzw. 5.9 druckt der Spielteilnehmer seine Registrierungsdaten von der Web-Seite der Gesellschaft aus und identifiziert sich damit persönlich in einer Verkaufsstelle der Gesellschaft oder einer Filiale der Deutschen Post. Die Post bzw. die Verkaufsstelle sendet die Bestätigung der Identifizierung an die Gesellschaft. Durch die Gesellschaft erfolgt dann die Freischaltung des Internetangebots für die Spieldauftragsabgabe.
- 5.13 Sofern im Zuge der Identifizierung Änderungen der Kundendaten festgestellt werden, erfolgt ein erneuter Abgleich mit der bundesweiten Sperrdatei.
- 5.14 Im Rahmen der Registrierung vergibt der Spielteilnehmer für sich einen Benutzernamen und ein persönliches Passwort. Den Benutzernamen und das Passwort muss er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben. Vor der Spielscheinabgabe erhält der Spielteilnehmer einen vierstelligen PIN-CODE (mTAN) zur Bestätigung der Spieldaufträge an seine von ihm im Zuge der Registrierung angegebene Mobiltelefonnummer übersandt.
- 5.15 Die Gesellschaft richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von der Gesellschaft vergebene Zugangskennung.
- 5.16 Durch Aufruf seines Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren.
- 5.17 Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Das Guthaben kann ausschließlich für Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren verwendet werden. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

- 5.18 Die Gesellschaft kann eine Höchstgrenze für Guthaben auf dem Spielkonto festlegen. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.
- 5.19 Wird auf dem Spielkonto mehr als zwölf Monate keine Bewegung festgestellt, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte Bankkonto überwiesen.

6. Teilnahme

- 6.1 Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- 6.2 Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Gesellschaft Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators (Quicktipp) vorschlagen.
- 6.3 Zu jedem Spielauftrag wird von der Gesellschaft eine siebenstellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.
- 6.4 Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von der Gesellschaft vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
- 6.5 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 6.6 Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht mehr möglich.

7. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 7.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2 € unbeschadet weiterer Spieleinsätze für die Glücks-Spirale oder Zusatzlotterien.
- 7.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 7.3 Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden. Dieser liegt bei derzeit 1.000 € pro Monat.
- 7.4 Der Spielteilnehmer hat bei der Ersteinrichtung seines Spielkontos sein persönliches Einsatzlimit bis maximal zur Höhe des Höchsteinsatzes gemäß Punkt 7.3 festzulegen. Auch die Festlegung eines individuellen Wochen- oder Tageslimits ist möglich.
- 7.5 Der Spielteilnehmer kann sein persönliches Einsatzlimit im Spielkonto ändern. Senkt er sein Limit in der Folgezeit weiter ab, wird dies sofort wirksam, möchte er sein Einsatzlimit hingegen - unter Beachtung von Punkt 7.3 - erhöhen, erfolgt die Freischaltung des neuen Einsatzlimits erst nach einer Frist von sieben Tagen.
- 7.6 Für jeden Spielauftrag kann die Gesellschaft eine Bearbeitungsgebühr erheben.
- 7.7 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt gegeben.
- 7.8 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Einzelheiten dazu sind unter Punkt 9 geregelt.

8. Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die Gesellschaft. Dieser wird auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

9. Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr

9.1 Sofern die Zahlungsverfahren aktiviert sind, hat der Spielteilnehmer sich vor jedem Bezahlvorgang für eins der nachfolgenden Zahlungsverfahren zu entscheiden:

9.2 Kreditkarte

Jeder registrierte Spielteilnehmer kann über seine inländische Kreditkarte spielen. Die jeweils von der Gesellschaft akzeptierten Kreditkarten werden auf der Web-Seite der Gesellschaft bekannt gegeben.

9.3 Überweisung

Dieses Verfahren setzt voraus, dass der Spielteilnehmer unter Angabe seiner Zugangskennung einen ausreichenden Geldbetrag auf das durch die Gesellschaft eingerichtete Spielkonto überwiesen hat.

9.4 Lastschriftinzug

Mit jedem SEPA-Lastschriftinzug erteilt der Spielteilnehmer der Gesellschaft die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Bankkonto bei einem inländischen Kreditinstitut im Lastschriftverfahren durchzuführen. Spielteilnehmer und Inhaber des Bankkontos müssen identisch sein.

Mit der Registrierung akzeptiert der Spielteilnehmer die SEPA-Lastschriftbedingungen und bestätigt das SEPA-Lastschriftmandat elektronisch (Double-Opt-In-Verfahren), sofern eine positive Bonität vorliegt. Der Spielteilnehmer ist damit für das SEPA-Lastschriftverfahren zugelassen. Bei einer negativen Bonität ist der Spielteilnehmer vom SEPA-Lastschriftverfahren ausgeschlossen. Der Spielteilnehmer unterzeichnet das in den Identifizierungsunterlagen enthaltene SEPA-Mandat und sendet es an die Gesellschaft. Verwendet der Spielteilnehmer 36 Monate lang keine SEPA-Lastschrift, erlischt das Mandat. Der Spielteilnehmer muss dann der Gesellschaft für

die weitere Nutzung der SEPA-Lastschrift ein neues SEPA-Mandat erteilen.

Der Spielteilnehmer erhält mit der Spielbenachrichtigungs-E-Mail bzw. mit der Bestätigungse-Mail zur Aufladung des Spielkontos jeweils eine Vorabinformation über den Tag der Fälligkeit der Lastschrift. Folgende Angaben sind dort enthalten: Gläubiger, Identifikationsnummer, Mandatsreferenznummer, Betrag, Tag der Fälligkeit. Frühestens erfolgt der Einzug 2 Tage nach Abgabe des Spieldauftrags. Die Gläubiger-Identifikationsnummer und Mandatsreferenz werden zusätzlich in der Buchungsübersicht im Spielkonto angezeigt.

- 9.5 Die mit den vorgenannten Verfahren (Punkte 9.2 bis 9.4) getätigten Einzahlungen werden dem Spielkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben. Eingezahltes Guthaben kann nur für die Bezahlung von Spieleinsätzen und Bearbeitungsgebühren verwendet werden. In Ausnahmefällen wird die Gesellschaft auf Wunsch des Spielteilnehmers die Auszahlung von eingezahltem Guthaben vornehmen, wenn der Wunsch begründet wird und ein Missbrauch des Spielkontos ausgeschlossen werden kann.

10. Spielbenachrichtigung

- 10.1 Nach Abgabe des Spieldauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister eine Quittungsnummer vergeben.
- 10.2 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung des Spieldauftrages zu den im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister gespeicherten Daten.
- 10.3 Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer mit der Benachrichtigung an die der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).

- 10.4 Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu:
- den Geschäftsangaben der Gesellschaft,
 - den jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie der Losnummer,
 - der Art und dem Zeitraum der Teilnahme,
 - dem Spieleinsatz inklusive Bearbeitungsgebühr,
 - den Angaben über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der GlücksSpirale und den Zusatzlotterien und
 - der von der Gesellschaft oder deren Dienstleister vergebenen Quittungsnummer.

11. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 11.1 Der Spielvertrag wird zwischen der Gesellschaft und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die Gesellschaft das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Punkt 11.3 annimmt.
- 11.2 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die Gesellschaft angenommen wurde.
- 11.3 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Gesellschaft vergebenen Daten im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind,
 - die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und
 - der Spielteilnehmer seinen Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bezahlt hat.
- 11.4 Fehlt diese Voraussetzung, kommt der Spielvertrag nicht zustande.

- 11.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
- 11.6 Die Gesellschaft ist berechtigt, ein in ihrem Rechenzentrum oder bei ihrem Dienstleister eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Punkt 11.8 genannten Gründe abzulehnen.
- 11.7 Darüber hinaus kann aus den in Punkt 11.8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 11.8 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Punkt 11.6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Punkt 11.7 berechtigt, liegt vor, wenn
- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen den Teilnahmeausschluss (Punkt 5.2 oder 5.3) verstoßen würde bzw. wurde oder
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die Gesellschaft erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die Gesellschaft weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die Gesellschaft weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - der Gesellschaft die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit

der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und

- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

- 11.9 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der Gesellschaft abgelehnt wurde oder die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- 11.10 Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages oder den Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Punkt 11.9 - unter seiner der Gesellschaft bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- 11.11 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder ist die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- 11.12 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

12. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 12.1 Die Haftung der Gesellschaft für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zum Rechenzentrum der Gesellschaft oder zu deren Dienstleister 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 die Gesellschaft und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- 12.2 Punkt 12.1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet die Gesellschaft dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet die Gesellschaft nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 12.3 Die Haftungsbeschränkungen der Punkte 12.1 und 12.2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der Gesellschaft gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche auf Grund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit.

- 12.4 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich die Gesellschaft zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die Gesellschaft nicht.
- 12.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 12.6 Die Gesellschaft haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- 12.7 In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Punkten 12.4 bis 12.6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- 12.8 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zum Rechenzentrum der Gesellschaft oder zu deren Dienstleister beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 12.9 Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.
- 12.10 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 12.11 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 12.12 Die Haftung der Gesellschaft ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

13. Ziehung der Gewinnzahlen

- 13.1 Für EuroJackpot findet wöchentlich eine Ziehung am Freitag statt, bei jeder Ziehung
- werden die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe von 1 bis 50 ermittelt , wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann, und
 - werden ergänzend die jeweiligen 2 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe von 1 bis 10 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann.
- 13.2 Hierfür werden Ziehungsgeräte sowie 50 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 10 tragen, verwendet.
- 13.3 Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- 13.4 Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 50 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln vorhanden sind.
- 13.5 Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen.
- 13.6 Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen.
- 13.7 Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Punkt 14.2.
- 13.8 Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

13.9 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die Gesellschaft. Sie gibt beides durch Aushang in den Verkaufsstellen und auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt.

13.10 Die Ziehungen sind öffentlich und finden in Helsinki (Finnland) unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

13.11 Die Gewinnzahlen werden auf den Web-Seiten der Gesellschaft sowie ggf. durch Presse, Hörfunk und Fernsehen bekannt gemacht.

14. Auswertung

14.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Punkt 11.3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten, wenn sie vor der Ziehung richtig und vollständig an die Kontrollzentren übermittelt wurden.

14.2 Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen „5 aus 50“ und „2 aus 10“.

15. Gewinnplan, Gewinnklassen,

15.1 Es gewinnen im EuroJackpot

in der Klasse 1 (5+2) die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“ und 2 Gewinnzahlen aus „2 aus 10“ ,

in der Klasse 2 (5+1) die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“ und 1 Gewinnzahl aus „2 aus 10“ ,

in der Klasse 3 (5+0)	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“,
in der Klasse 4 (4+2)	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“ und 2 Gewinnzahlen aus „2 aus 10“,
in der Klasse 5 (4+1)	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“ und 1 Gewinnzahl aus „2 aus 10“,
in der Klasse 6 (4+0)	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“,
in der Klasse 7 (3+2)	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“ und 2 Gewinnzahlen aus „2 aus 10“,
in der Klasse 8 (2+2)	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“ und 2 Gewinnzahlen aus „2 aus 10“,
in der Klasse 9 (3+1)	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“ und 1 Gewinnzahl aus „2 aus 10“,
in der Klasse 10 (3+0)	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen aus „5 aus 50“,
in der Klasse 11 (1+2)	die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl aus „5 aus 50“ und 2 Ge- winnzahlen aus „2 aus 10“,

in der Klasse 12 (2+1) die Spielteilnehmer,
die 2 Gewinnzahlen aus
„5 aus 50“ und 1 Ge-
winnzahl aus „2 aus 10“
in einem Spiel richtig vorausgesagt oder mittels
Quicktipp getroffen haben.

**16. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung,
Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung
der Gewinn- und Quotenfeststellung**

16.1 Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe
der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer
ausgeschüttet. Von der Gewinnausschüttung werden
22 % einem „Boosterfonds“ zugeführt, dessen Funk-
tion in Punkt 16.11 näher erläutert ist.

16.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht
bei jeder Spielteilnahme das Risiko des voll-
ständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Be-
arbeitungsgebühr.

16.3 Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Ge-
winnklassen wie folgt:

Klasse 1	(5+2)	36,00 %
Klasse 2	(5+1)	8,50 %
Klasse 3	(5+0)	3,00 %
Klasse 4	(4+2)	1,00 %
Klasse 5	(4+1)	0,90 %
Klasse 6	(4+0)	0,70 %
Klasse 7	(3+2)	0,60 %
Klasse 8	(2+2)	3,10 %
Klasse 9	(3+1)	3,00 %
Klasse 10	(3+0)	4,30 %
Klasse 11	(1+2)	7,80 %
Klasse 12	(2+1)	19,00 %

* Der Boosterfonds dient der Absicherung der garantierten Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 in Höhe von 10 Mio. €

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

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

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

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

16.7 Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

- 16.8 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 16.9 Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- 16.10 Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet. Die Beträge, die sich durch die Abrundung ergeben, werden dem Boosterfonds zugeschlagen.
- 16.11 Besondere Regelungen für den Jackpot der Gewinnklasse 1
- 16.11.1 In jeder Ziehung wird für die Gewinner der Gewinnklasse 1 ein Mindestbetrag von 10 Mio. € unabhängig von den geleisteten Einsätzen zur Gewinnausschüttung bereitgestellt.
- 16.11.2 Stehen in einer Ziehung in der Gewinnklasse 1 nach dem Gewinnplan und diesen Teilnahmebedingungen weniger als der Mindestbetrag von 10 Mio. € als Ausschüttungssumme zur Verfügung, wird die Ausschüttungssumme aus dem Boosterfonds aufgefüllt, bis der Mindestbetrag von 10 Mio. € erreicht ist.
- 16.11.3 Gibt es keinen Gewinn in der Gewinnklasse 1, wird die Mindestausschüttung von 10 Mio. € der Ausschüttungssumme der nächsten Veranstaltung zugeführt.
- 16.11.4 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 veranstaltenden Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

- 16.11.5 Im Boosterfonds enthaltene Überschussbeträge werden regelmäßig ausgeschüttet, das heißt, sollte der Boosterfonds nach einer Ziehung den maximalen Schwellenwert von 20 Mio. € überschreiten, so wird der Überschussbetrag in die Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung ausgeschüttet.
- 16.11.6 Die Gewinnausschüttung in den Gewinnklassen 1 und 2 ist jeweils auf einen Betrag von 90 Mio. € begrenzt.
- 16.11.7 Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 den Betrag von 90 Mio. €, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.
- 16.11.8 Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 den Betrag von 90 Mio. €, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
- 16.12 Die durch die Gesellschaft nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- 16.13 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).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

17. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Alle Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

18. Gewinnauszahlung

18.1 Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn informieren.

18.2 Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung. Spielteilnehmer und Inhaber des Bankkontos müssen identisch sein.

18.3 Der Spielteilnehmer erhält, sofern er es wünscht, über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse.

18.4 Die Gesellschaft ist berechtigt, die bei Gewinnauszahlung oder -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

VI. GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

19. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

- 19.1 Ein Spielteilnehmer kann am EuroJackpot teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- 19.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 19.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 19.4 Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.
- 19.5 Schriftliche Erklärungen der Gesellschaft erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt der Gesellschaft bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.
- 19.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Punkt 11.9 - durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.
- 19.7 Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der Gesellschaft 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.

- 19.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

20. Verjährung von Ansprüchen

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

21. Information gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Die Gesellschaft ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

22. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- 22.1 Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen.

- 22.2 Schriftliche Erklärungen der Gesellschaft an die letzte der Gesellschaft bekannt gegebene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

23. Datenschutz

- 23.1 Die Gesellschaft speichert und verarbeitet die vom Spielteilnehmer bei der Eröffnung und Pflege seines Spielkontos angegebenen personenbezogenen Daten im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur

insoweit, als es für die Durchführung des Spielvertrages notwendig ist.

- 23.2 Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten aus Punkt 24.1 nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.

24. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

- 24.1 Das Anmelde-Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten.

- 24.2 Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers

25. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Freitag, den 5. Januar 2018.

Lotto-Toto GmbH Sachsen-Anhalt