

Teilnahmebedingungen

für die Lotterie Deutsche Sportlotterie

vom 8. Oktober 2018

gültig ab 7. Dezember 2018

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, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern, 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.

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

I. ALLGEMEINES

§ 1 Organisation

Die Deutsche Sportlotterie gemeinnützige GmbH, Rosenstraße 5-9, 65189 Wiesbaden (im Folgenden: Gesellschaft genannt) veranstaltet eine Lotterie mit der Bezeichnung „Deutsche Sportlotterie“, deren Reinertrag den olympischen und paralympischen Sportarten sowie ihren Athleten in Deutschland und der Nationalen Anti-Doping-Agentur (NADA) zu Gute kommen soll.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Für die Teilnahme an den Ziehungen der Deutschen Sportlotterie sind allein diese Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
- (2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines bei einer Annahmestelle des Deutschen Lotto- und Totoblocks (im Folgenden: Annahmestelle genannt) bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp oder mittels Quittungsrücklesung teilnehmen zu wollen, als verbindlich an. Soweit die erforderlichen Voraussetzungen gegeben sind, gilt gleiches auch bei Teilnahme mit einer gespeicherten Gewinnkombination, die mittels einer Kundenkarte (im Folgenden: Kundenkarte (siehe § 11)) abgerufen werden kann (siehe § 8).
- (3) Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
- (4) Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
- (5) Die Gesellschaft behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand

- (1) Im Rahmen der Deutschen Sportlotterie wird wöchentlich eine Ziehung in der Regel am Freitag durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss (nachfolgend: Verkaufsschluss) der jeweiligen Ziehung zur Gesellschaft fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Verkaufsschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
- (4) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Verkaufsschluss der Ziehung zur Gesellschaft fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Verkaufsschluss folgt/folgen.
- (5) Der Spielteilnehmer kann eine erstmalige Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft innerhalb der von der Gesellschaft bestimmten zeitlichen Vorgaben wählen. Dies gilt nicht bei der Teilnahme am Dauerspielverfahren ABO.
- (6) Gegenstand (Spielformel) der Deutschen Sportlotterie ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl (nachfolgend „Losnummer“ genannt).
- (7) Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 4 Spielgeheimnis

- (1) Die Gesellschaft wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- (2) Gesetzliche Auskunftspflichten der Gesellschaft bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

- (1) Ein Spielteilnehmer kann an der Deutschen Sportlotterie teilnehmen, indem er mittels der von der Gesellschaft bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- (2) Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine (Spiel-) Quittung.
- (3) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und der Gesellschaft zustande.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von der Gesellschaft jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen, mittels Quicktipp, mittels Quittungsrücklesung oder mit einer gespeicherten Losnummer, die mittels der Kundenkarte abgerufen werden kann, möglich.
- (2) Die Teilnahme an der Ziehung wird von den zugelassenen Annahmestellen vermittelt.
- (3) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
- (4) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

§ 6 Teilnahme mittels Spielschein / Quittungsrücklesung

- (1) Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten.
- (2) Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (3) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein die Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum), die Einsatzhöhe und die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen in das für die jeweilige(n) Losnummer(n) vorgesehene(n) Feld(ern) einzutragen.
- (4) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer, oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.

- (5) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- (6) Bei der Quittungsrücklesung kann der Spielteilnehmer durch Einlesen einer bereits ausgedruckten vollständigen Spielquittung an den Ziehungen teilnehmen.

§ 7 Teilnahme mittels Quicktipp

- (1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (2) Beim Quicktipp wird auf Wunsch des Spielteilnehmers eine Losnummer mittels eines Zufallszahlengenerators durch die Gesellschaft vergeben.
- (3) Je Quicktipp kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden. Je Spielschein sind mehrere Quicktipps möglich.
- (4) [...*Ergänzung zur Spielteilnahme mittels TeamTipp durch die Lotteriegesellschaften...*]

§ 8 Gespeicherte Losnummer

- (1) Soweit die erforderlichen Voraussetzungen gegeben sind, kann auf Wunsch des Spielteilnehmers eine Spielteilnahme auch mit gespeicherter / gespeicherten Losnummer(n) erfolgen, die mittels der Kundenkarte abgerufen werden kann, sofern die Kundenkarte über die Funktion verfügt.
- (2) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels gespeicherter / gespeicherten Losnummer(n) ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Der Spieleinsatz beträgt 1,00 €, 2,50 € oder 5,00 € je Losnummer.
- (2) Jeder Spielschein kann wahlweise mit einer Laufzeit von 1, 2, 3, 4, 8, 12, 26 oder 52 Wochen gespielt werden. Dies gilt auch für die Teilnahme mit gespeicherter / gespeicherten Losnummer(n), die über die Kundenkarte abgerufen werden kann. Sollte die Lotterie eingestellt werden bevor der Teilnahmezeitraum eines Spielauftrages beendet ist, erhält der Spielteilnehmer gegen Vorlage seiner Spielquittung den anteiligen Spieleinsatz erstattet.
- (3) Für jeden eingelesenen Spielschein, jeden abgegebenen Quicktipp oder bei der Spielteilnahme mittels gespeicherter / gespeicherten Losnummer(n), die über die Kundenkarte abgerufen wird / werden, kann die Gesellschaft eine Bearbeitungsgebühr erheben.
- (4) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Spielschein angegeben und/oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.
- (5) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der (Spiel-) Quittung zu zahlen.

§ 10 Verkaufsschluss

Den Zeitpunkt des Verkaufsschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen und für die jeweiligen Annahmestellen bestimmt die Gesellschaft.

§ 11 Kundenkarte

- (1) Soweit eine Kundenkarte angeboten wird, ist auf Wunsch des Spielteilnehmers eine Teilnahme an den Ziehungen unter Verwendung dieser Kundenkarte möglich. Die Verwendung einer Kundenkarte gewährleistet eine Zuordnung der bei der Gesellschaft gespeicherten Daten zu den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers.
- (2) Es gelten die jeweiligen Bedingungen für Kundenkarten.

§ 12 (Spiel-) Quittung

- (1) Nach Einlesen des Spielscheines, Abgabe des Quicktippes bzw. Einlesen der gespeicherten Losnummer, die über die Kundenkarte abgerufen wird, und der Übertragung der vollständigen Daten zur Gesellschaft, wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten bei der Gesellschaft von dieser eine Quittungsnummer vergeben.
- (2) Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der (Spiel-) Quittung zu den bei der Gesellschaft gespeicherten Daten.
- (3) In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der (Spiel-) Quittung in der Annahmestelle.
- (4) Die (Spiel-) Quittung enthält als wesentliche Bestandteile
 - der/den 7-stelligen Losnummer(n),
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme,
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
 - die vergebene Quittungsnummer und
 - sofern die Spielteilnahme mittels einer Kundenkarte erfolgt, enthält die (Spiel-) Quittung zusätzlich den Namen des Kundenkarteninhabers sowie die jeweilige Kartenummer.
- (5) Der Spielteilnehmer kann auf der (Spiel-) Quittung seinen Namen und seine Anschrift eintragen.
- (6) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die (Spiel-) Quittung dahingehend zu prüfen, ob
 - die auf der (Spiel-) Quittung abgedruckte Losnummer vollständig und lesbar der des Spielscheines entspricht,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp vergebene Losnummer bzw. die über die Kundenkarte gelesene Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt ist,
 - die Art und der Zeitraum der Teilnahme vollständig und richtig wiedergegeben sind,
 - der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,

- die (Spiel-) Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und
 - bei Spielteilnahme mittels einer Kundenkarte seine Kartenummer sowie sein Name korrekt aufgedruckt sind.
- (7) Ist die (Spiel-) Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die (Spiel-) Quittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb von 15 Minuten nach Registrierung seines Vertragsangebotes bei der Gesellschaft
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle
- längstens bis zum Verkaufsschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes

möglich.

Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

- (8) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. § 13 Abs. 7).
- (9) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 13 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- (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 Abs. 3 annimmt.
- (2) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die Gesellschaft angenommen wurde.
- (3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps bzw. die über die Kundenkarte gelesene Losnummer sowie die von der Gesellschaft vergebenen Daten bei der Gesellschaft aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitale Signatur oder physischen Verschluss rechtzeitig (d.h. vor Beginn der Ziehung der 7-stelligen Losnummer) gesichert ist.

- (4) Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (5) Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung des rechtzeitigen Verschlusses nach vorstehendem Abs. 3 zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.
- (6) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitale Signatur oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.
- (7) Die (Spiel-) Quittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
- (8) Das Recht der Gesellschaft, bei der Gewinnauszahlung nach § 20 Abs. 4 und 5 zu verfahren, bleibt unberührt.
- (9) Die Gesellschaft ist berechtigt, ein bei der Gesellschaft eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- (10) Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (11) Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn
 - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 5 Abs. 3 und 4) verstoßen wurde oder
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt, 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.
- (12) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der Gesellschaft abgelehnt wurde bzw. die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

- (13) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft ist - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Abs. 12 - in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
- (14) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und die Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.
- (15) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 14 Umfang und Ausschluss der Haftung

- (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 Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Gesellschaft 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.
- (2) Abs. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
- (3) 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, haften die Gesellschaft nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- (4) Die Haftungsbeschränkungen der Abs. 1 bis 3 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der Gesellschaft gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung nach dem Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
- (5) 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.

- (6) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- (7) 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.
- (8) In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Abs. 5 bis 7 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung erstattet.
- (9) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksstellen der Gesellschaft des Deutschen Lotto- und Totoblocks im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (10) Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.
- (11) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- (12) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (13) Die Haftung der Gesellschaft ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 15 Ziehung der 7-stelligen Gewinnzahl

- (1) Für die Deutsche Sportlotterie findet in der Regel wöchentlich, jeden Freitag, eine Ziehung statt, bei der die Gewinnzahl(Losnummer) gemäß Gewinnplan ermittelt wird. Bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- (2) Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 0 bis 9 oder ein Ziehungsgerät mit 10 gleichartigen Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0-9 tragen, verwendet.
- (3) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt die Gesellschaft einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- (4) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene 7-stellige Losnummer erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn des Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.
- (5) Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen.
- (6) Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Losnummer.

- (7) Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 15 Abs. 2.
- (8) Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- (9) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die Gesellschaft.
- (10) Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

§ 16 Auswertung

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitale Signatur oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 12 Abs. 3) abgespeicherten Daten.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der gezogenen 7-stelligen Losnummer. Der Abgleich der getippten mit der gezogenen Losnummer erfolgt von rechts nach links (=hinten) sowie von links nach rechts (=vorne).

§ 17 Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Gewinnermittlung

- (1) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (2) Die Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1 kann sich ändern, wenn die Gesamtgewinnsumme der Gewinnklasse 1 aller Gewinner in einer Ziehung mehr als 1.000.000,00 Euro beträgt. Die Höhe des jeweiligen Gewinns wird wie folgt ermittelt: Zunächst werden - unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes - sämtliche Spieleinsätze der Gewinnklasse 1 zusammengezählt. Übersteigt die Gesamtgewinnsumme in der Gewinnklasse1 die Summe von 1.000.000,00 Euro, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 1. Gewinnklassen nach folgender Formel: 1.000.000,00 Euro dividiert durch die Summe der Spieleinsätze der Gewinnklasse 1 = Reduzierter Gewinnbetrag bei Spieleinsatz von 1,00 Euro. Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,50 Euro und 5,00 Euro errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für die betreffende Losnummer.
- (3) Die theoretische Gewinnausschüttungsquote beträgt 36,6%
- (4) Die Gewinnsumme wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinn-klasse	Treffer	Chance 1 zu	Gewinnsumme bei 1 Euro Einsatz	Gewinnsumme bei 2,5 Euro Einsatz	Gewinnsumme bei 5 Euro Einsatz
1	7 richtige Ziffern	10.000.000	200.000,00 €	500.000,00 €	1.000.000,00 €

2	6 richtige Ziffern	158.730	4.000,00 €	10.000,00 €	20.000,00 €
3	5 richtige Ziffern	20.576	400,00 €	1.000,00 €	2.000,00 €
4	4 richtige Ziffern	2.469	40,00 €	100,00 €	200,00 €
5	3 richtige Ziffern	309	8,00 €	20,00 €	40,00 €
6	2 richtige Ziffern	41	4,00 €	10,00 €	20,00 €
7	1 richtige Ziffer	6	1,00 €	2,50 €	5,00 €

- (5) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (6) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.
- (7) Um ein theoretisch nicht ausgeschlossenes Überplanspiel zu vermeiden, wird ein sogenannter Sicherungsfonds gebildet, in den jeweils 1 % der Spieleinsätze je Ziehung und alle Gelder aus dem Unterplanspiel fließen.
- (8) Sofern der Bestand des Sicherungsfonds den Betrag von 2,25 Mio. € übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in Form einer Zusatzauslosung an die Kunden ausgeschüttet.

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 18 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne oder Gewinnanteile der 1. Gewinnklasse von mehr als 100.000,- € werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- (2) Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Verzögern ausgezahlt.

§ 19 Gewinnbenachrichtigung

Spielteilnehmer, die einen Gewinn der Gewinnklassen 1 oder 2 erzielt haben und unter Verwendung einer Kundenkarte an den Ziehungen teilgenommen haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

§ 20 Gewinnauszahlung

- (1) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen (Spiel-) Quittung geltend zu machen.
- (2) Ist die Quittungsnummer der (Spiel-) Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den bei der Gesellschaft gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- (3) War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer (weniger als 7 Ziffern) für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.
- (4) Die Gesellschaft kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der (Spiel-) Quittung leisten, es sei denn, der Gesellschaft ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.
- (5) Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung zu prüfen.
- (6) *[...Ergänzungen zu Auszahlungsmodalitäten mit Kundenkarte ...]*
- (7) Nicht abgeholte oder unzustellbare Gewinne werden dem Reinertrag zugeführt.

VI. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN

Für die Geltendmachung und Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 21 Information gemäß § 36 Abs. 1 Nr. 1 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz

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

§ 22 Datenschutz

Die personenbezogenen Daten des Gewinners werden von der Gesellschaft gespeichert. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als es zur Gewinnauszahlung erforderlich ist.

VIII. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen treten am 7. Dezember 2018 in Kraft.