

# Teilnahmebedingungen für Eurojackpot

- Ausgabe Januar 2016 -

## Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird Eurojackpot zu den nachfolgenden Bedingungen mit den Unternehmen, die sich an dieser Lotterie beteiligen, mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung veranstaltet / durchgeführt. Zur Durchführung der Lotterie werden zwei Kontrollzentren eingesetzt, an die jeweils vor der Ziehung der Gewinnzahlen alle gespielten Zahlenkombinationen übermittelt werden.

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

Die hier 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**

(1) Das Land Baden-Württemberg veranstaltet in Baden-Württemberg die Lotterie Eurojackpot, im Folgenden „Eurojackpot“ genannt. Mit der Durchführung ist die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg, Nordbahnhofstraße 201, 70191 Stuttgart, im Folgenden „Gesellschaft“ genannt, beauftragt. Die Gesellschaft schließt die Spielverträge als Beauftragte des Landes Baden-Württemberg im eigenen Namen ab.

### **§ 2**

#### **Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen des Eurojackpot sind allein diese Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen (z.B. Merkblätter für Systeme und Bestimmungen für Zusatz- oder Sonderauslosungen) maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

(2) Bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Los- bzw. Spielscheinen, sonstigen werblichen Aussagen (Kundenzeitschrift, Werbeplakate u. Ä.), Merkblätter für Systeme und den jeweiligen Teilnahmebedingungen gehen die Teilnahmebedingungen der Spielart vor.

(3) Diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen werden mit Abgabe des Spielvertrags Vertragsbestandteil.

(4) Mit der Zustimmung zu diesen Teilnahmebedingungen stimmt der Spielteilnehmer auch behördlich erlaubten Änderungen dieser Teilnahmebedingungen zu, sofern unter Berücksichtigung der beiderseitigen Interessen die Änderung zumutbar ist.

(5) Bei einer ABO-Spielteilnahme gelten zusätzlich die Regelungen für die ABO-Spielteilnahme, siehe § 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr, Abschnitt III, § 14ff sowie Abschnitt VI, §§ 26 und 27.

(6) Bei einer Spielteilnahme mit Kundenkarte gelten zusätzlich die Bestimmungen für die Kundenkarte.

(7) Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen und auf der Homepage der Gesellschaft einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Zusatzbestimmungen.

Die Gesellschaft behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

### **§ 3**

#### **Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot**

(1) Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich, in der Regel jeweils freitags, eine Ziehung durchgeführt.

Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale und zu den Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

(2) Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen wählen (Spielzeitraum).

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

(3) Die Gesellschaft kann den Spielteilnehmern, abweichend von Abs.1 Satz 2 und Abs. 2 Satz 2, die erstmalige Teilnahme des Spielauftrags an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen in der Zukunft ermöglichen.

(4) Gegenstand von Eurojackpot (Spielformel) ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 (Gewinnzahlen). Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt V.

## **§ 4**

### **Spielgeheimnis**

Die Gesellschaft wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten der Gesellschaft bleiben hiervon unberührt.

## **II. Spielvertrag**

### **§ 5**

#### **Voraussetzungen für die Spielteilnahme**

(1) Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der von der Gesellschaft jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Medien (Spielschein, Quicktipp, Kundenkarte, Einlesen einer Spielquittung etc.) ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt. Über die Abgabe seines Angebots erhält der Spielteilnehmer eine Spielquittung, die im Falle des Vertragsschlusses weitere Funktionen erfüllt (siehe § 14 und § 27). Die Spielquittung dokumentiert nicht den Vertragsschluss. Der Vertragsinhalt kann zu den üblichen Geschäftszeiten beim Kundenservice abgefragt werden. Die Auskünfte des Kundenservice sind nicht verbindlich.

(2) Das von der Gesellschaft für die Spielteilnahme zugelassene Medium dient ausschließlich zur Eingabe der Daten.

(3) Die Teilnahme an Eurojackpot wird von den zugelassenen Annahmestellen der Gesellschaft vermittelt.

(4) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.

(5) Eurojackpot richtet sich ausschließlich an volljährige Personen, das heißt, Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden von der Gesellschaft nicht angenommen. Erfolgt trotzdem eine Teilnahme, kommt kein Spielvertrag zu Stande und eine Gewinnauszahlung entfällt. Dies gilt auch für die Fälle, in denen die Gesellschaft den Spielauftrag entgegen nimmt und / oder eine Spielquittung ausstellt und / oder einen Gewinn überweist.

(6) Der Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der Spielteilnahme an den dort angebotenen Glücksspielen in dieser Annahmestelle ausgeschlossen.

(7) Für die Wahl des richtigen Spielscheins und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung sowie für die Entscheidung zur Teilnahme durch Einlesen einer Spielquittung, mittels Quicktipp oder zur Teilnahme mittels der in der Zentrale gespeicherten Spielvoraussagen ist der Spielteilnehmer bzw. sein beauftragter Spielvermittler allein verantwortlich. Sofern bei mangelhaften Eintragungen eine Korrektur vorgenommen wird – sei es durch den Spielteilnehmer oder auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtung des Annahmestellen-Terminals – erfolgt das Vertragsangebot ebenfalls durch den Spielteilnehmer bzw. seinen beauftragten Spielvermittler.

## **§ 6**

### **Teilnahme mittels Spielschein**

(1) Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.

(2) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für die Kennzeichnung der Teilnahme und der Laufzeit sowie der Teilnahme / Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien und der Lotterie GlücksSpirale. Die Teilnahme ist nur an Ziehungen für die Zusatzlotterien oder die GlücksSpirale an dem Samstag, der der Ziehung der Lotterie Eurojackpot folgt, möglich. Eine Teilnahme an den Zusatzlotterien einer Mittwochsziehung ist ausgeschlossen.

Dem Spielteilnehmer ist freigestellt, welches Spiel (Zahlenfeld) des Spielscheins er verwendet. Unabhängig davon werden die getippten Spiele beginnend mit 1 durchnummeriert. Diese Nummerierung wird auf der Spielquittung abgedruckt, woraus die Anzahl der getippten Spiele sofort ablesbar ist.

(3) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheins zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur durch die Annahmestelle vorgenommen.

(4) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(5) Für Spieldaufträge über Systemspiele kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der Gesellschaft zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von der Gesellschaft in einem Merkblatt für Systeme (System-Infos für Eurojackpot) festgelegt ist. Dieses Merkblatt für Systeme ist in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.

## **§ 7**

### **Teilnahme mittels Quicktipp**

(1) Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch die Gesellschaft vergeben.

(2) Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

(3) Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp wird eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 durch die Gesellschaft vergeben.

## **§ 8**

### **Teilnahme mittels gespeicherter Spielvoraussagen**

(1) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch mit Spielvoraussagen erfolgen, die in der Zentrale für den Spielteilnehmer gespeichert sind.

(2) Mit den in der Zentrale gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

(3) Bei Spielteilnahme mittels der in der Zentrale gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer verwendet.

## **§ 9**

### **Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

- (1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 2,00.
- (2) Die Gesellschaft kann für die einzelnen Arten von Spieldaufträgen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.
- (3) Für die einzelnen Spieldaufträge kann ein Höchst-Einsatz festgelegt werden.
- (4) Für jeden Spieldauftrag (auch im ABO-Verfahren) erhebt die Gesellschaft eine Bearbeitungsgebühr.
- (5) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben.

## **§ 10**

### **Annahmeschluss**

- (1) Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die Gesellschaft.
- (2) Die Gesellschaft behält sich vor, den Annahmeschluss (auch kurzfristig) zu verlegen.

## **§ 11**

### **Kundenkarte**

- (1) Bei Teilnahme an den Ziehungen unter Verwendung einer Kundenkarte wird eine Zuordnung der in der Zentrale gespeicherten Spieldauftragsdaten zu den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers mittels der Kundenkarte vorgenommen.
- (2) Wenn der Spielteilnehmer mit seiner Kundenkarte entsprechende Spielvoraussagen in der Zentrale hinterlegt hat, kann eine Teilnahme an den Ziehungen auch mit diesen Spielvoraussagen erfolgen.

## § 12 Spielquittung

(1) Nach

- Einlesen des Spielscheins,
- Einlesen einer Spielquittung zum Zweck der Spielteilnahme,
- der Abgabe des Quicktippes bzw.
- Verwendung der in der Zentrale für den Spielteilnehmer gespeicherten Spielvorausagen mittels einer Kundenkarte

und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der Gesellschaft wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben.

(2) Nach Vergabe der Spielquittungsnummer(n) erfolgt in der Annahmestelle der Ausdruck einer Spielquittung.

Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- die Art der Teilnahme und die Laufzeit (Spielzeitraum) einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien oder der GlücksSpirale,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
- die von der Zentrale der Gesellschaft vergebene Spielquittungsnummer.

Sofern die Spielteilnahme unter Verwendung einer Kundenkarte mit Serviceleistungen erfolgt, enthält die Spielquittung zusätzlich die jeweilige Kartenummer und den Aufdruck „Kundenkarte“.

(3) Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale der Gesellschaft gespeicherten Daten.

(4) Gegen Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr wird dem Spielteilnehmer die Spielquittung ausgehändigt.

(5) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheins beziehungsweise den Voraussagen der zum Zweck der Spielteilnahme eingelesenen Spielquittung entsprechen,

- die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer bzw. die für den Spielteilnehmer in der Zentrale gespeicherten Spielvoraussagen einschließlich Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien bzw. der Lotterie GlücksSpirale vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine Spielquittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und
- bei der Verwendung einer Kundenkarte mit Serviceleistungen die korrekte Kartennummer aufgedruckt ist.

(6) Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielquittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrags zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

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

- am Tag der Abgabe innerhalb von 15 Minuten nach Ausdruck der Spielquittung,
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens bis 5 Minuten nach dem Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraums

möglich.

(7) Die Erklärung über den Widerruf bzw. den Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

(8) Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück. Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts IV.

(9) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrags die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. § 13 Abs. 3).

## § 13

### Abschluss und Inhalt des Spielvertrags

(1) Der Spielvertrag wird zwischen der Gesellschaft und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die Gesellschaft das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags unter Einbeziehung dieser Teilnahmebedingungen annimmt. Der Spielvertrag verpflichtet den Spielteilnehmer zur Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Dafür erwirbt er eine Gewinnchance.

(2) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten und / oder die Daten des Quicktipps bzw. die für den Spielteilnehmer in der Zentrale gespeicherten Daten sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale der Gesellschaft aufgezeichnet und
- auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind
- und die Spielvoraussagen rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt und diese bestätigt wurden,
- die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und
- das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d.h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist.

Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zu Stande.

(3) Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend, soweit die Spielvoraussagen fehlerfrei und rechtzeitig an die Kontrollzentren übermittelt und von diesen bestätigt wurden.

(4) Die Übermittlung der Spielvertragsdaten an die Kontrollzentren erfolgt in der Regel kurz vor der planmäßigen Ziehung am Freitag. Ist die Übermittlung der Daten nicht erfolgreich, kann die Ziehung verschoben werden.

(5) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die Gesellschaft angenommen wurde.

(6) Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruchs sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

(7) Das Recht der Gesellschaft, bei der Gewinnauszahlung nach § 27 Abs. 5 zu verfahren, bleibt unberührt.

(8) Die Gesellschaft ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

(9) Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 5 Abs. 4 und 6) verstoßen wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, das heißt 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 Berufs befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
  - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

(10) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrags von der Gesellschaft abgelehnt wurde bzw. die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

(11) Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Abs. 10 – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

(12) Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen oder ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen

Rückgabe der Spielquittung auf Antrag erstattet. Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts IV.

### **III. Ergänzende Regelungen zur Spielteilnahme im ABO-Verfahren**

#### **§ 14**

##### **Voraussetzungen für die ABO-Spielteilnahme**

(1) Die ABO-Spielteilnahme ist nur mit den von der Gesellschaft herausgegebenen Spielscheinen jeweils in Verbindung mit einem ABO-Auftrag möglich.

(2) Sofern der Spielteilnehmer über seine Personalien falsche Angaben macht, kann die Gesellschaft einen darauf basierenden ABO-Spielvertrag wegen Täuschung anfechten.

(3) Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr müssen jeweils rechtzeitig auf dem Konto der Gesellschaft gutgeschrieben sein (siehe § 17).

(4) Es besteht auch die Möglichkeit der sofortigen Spielteilnahme mit den für die ABO-Spielteilnahme vorgesehenen Zahlen (ABO-Barteilnahme). Im Falle der ABO-Barteilnahme hat der Spielteilnehmer den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr für einen Zeitraum von 4 Wochen gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen. Nach diesem Vierwochen-Spielzeitraum wird die Spielteilnahme im ABO fortgeführt, sofern die Spieleinsätze und die Bearbeitungsgebühren rechtzeitig auf dem Konto der Gesellschaft eingegangen sind.

(5) Wählt der Spielteilnehmer die Direktzusendung an die Gesellschaft, ist diese berechtigt, die Personalien des Spielteilnehmers durch Abgleich mit Referenzdateien bei der SCHUFA Holding AG, Kormoranstraße 5, 65201 Wiesbaden, zu prüfen. Sofern der Abgleich mit den Referenzdateien keine Bestätigung der Volljährigkeit und / oder keine Zuordnung des Namens zur angegebenen Adresse ergibt, ist der Spielteilnehmer von der beantragten Spielteilnahme ausgeschlossen.

## **§ 15**

### **Änderung von Spielvoraussagen**

Eine Änderung der Spielvoraussagen ist im bestehenden ABO-Spielvertrag für einen Zeitraum von 4 Wochen (ABO-Spielzeitraum) nicht möglich.

## **§ 16**

### **Abbuchung**

(1) Für die ABO-Spielteilnahme hat der Spielteilnehmer der Gesellschaft eine Ermächtigung (ABO-Auftrag) zur Abbuchung der Spieleinsätze und Gebühren von einem Girokonto eines inländischen Kreditinstituts zu erteilen.

(2) Die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren werden jeweils für 4 Wochen (ABO-Spielzeitraum) 15 Arbeitstage vor der ersten Ziehung des ABO-Spielzeitraums per Abbuchungsverfahren vom angegebenen Konto eingezogen.

(3) Wird ein Abbuchungsauftrag vom Kreditinstitut des Spielteilnehmers nicht ausgeführt, werden zwei weitere Abbuchungsversuche unternommen. Eventuell anfallende Bankgebühren sind vom Spielteilnehmer zu tragen.

(4) Voraussetzung für die ABO-Spielteilnahme ist, dass die Spieleinsätze und die Bearbeitungsgebühren mindestens 2 Arbeitstage vor der ersten Ziehung des ABO-Spielzeitraums auf dem Konto der Gesellschaft gutgeschrieben wurden. Findet die erste Ziehung des ABO-Spielzeitraums an einem Samstag, Sonntag, Feiertag oder 24. oder 31. Dezember statt, müssen die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren mindestens 3 Arbeitstage vor der ersten Ziehung auf dem Konto der Gesellschaft gutgeschrieben worden sein.

(5) Bei verspätet eingehenden Gutschriften erfolgt die Spielteilnahme zur nächstmöglichen Ziehung.

## **§ 17**

### **Abschluss und Inhalt des ABO-Spielvertrags**

Der Spielvertrag im ABO ist abgeschlossen, wenn die Voraussetzungen des § 13 Abs. 2 erfüllt sind und zusätzlich der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr für den ABO-Spielzeitraum rechtzeitig auf dem Konto der Gesellschaft gutgeschrieben wurde oder im Falle der Barteilnahme der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung bezahlt wurden.

Fehlt oder entfällt eine der Voraussetzungen, kommt die ABO-Spielteilnahme nicht zu Stande bzw. endet sie.

## **§ 18**

### **Mitteilung über die gespeicherten Daten und Kontrollpflicht**

(1) Jeder Spielteilnehmer erhält eine schriftliche Mitteilung der Gesellschaft über die bei ihr gespeicherten Daten (Name, Adresse, Bankdaten, Spielvoraussagen und Datum der ersten Spielteilnahme).

(2) Der Spielteilnehmer hat unverzüglich nach Erhalt dieser Mitteilung deren Richtigkeit und Vollständigkeit zu prüfen. Sofern der Spielteilnehmer Fehler oder Unstimmigkeiten feststellt, hat er dies unverzüglich der Gesellschaft schriftlich mitzuteilen.

(3) Daneben hat der Spielteilnehmer eine Änderung seiner persönlichen Daten der Gesellschaft schriftlich mitzuteilen.

## **§ 19**

### **Zustimmung zu Änderungen**

(1) Über jede Änderung des Spieleinsatzes, des Gewinnplans oder einer sonstigen Änderung dieser Teilnahmebedingungen wird der Spielteilnehmer durch ein Schreiben an die von ihm zuletzt angegebene Adresse informiert. Ist diese Information erfolgt, so gilt die Änderung als genehmigt, wenn der Spielteilnehmer nicht innerhalb von 4 Wochen nach Zugang oder gescheitertem Zugang schriftlich widerspricht. Die Gesellschaft wird dann die geänderte Fassung der Teilnahmebedingungen den weiteren Spielteilnahmen zu Grunde legen.

(2) Ein Widerspruch gilt als Kündigung zur nächstfolgenden Ziehung, sofern der Widerspruch mindestens 3 Werktage vor dieser Ziehung bei der Gesellschaft eingegangen ist. Ansonsten gilt der Widerspruch als Kündigung zur übernächsten Ziehung. Eventuell zu viel bezahlte Spieleinsätze werden zurückerstattet.

## **§ 20 Kündigung**

(1) Die ABO-Spielteilnahme kann außerhalb von Änderungen der Bestimmungen von beiden Seiten mit einer Frist von 4 Wochen vor Beginn des nächsten ABO-Spielzeitraums schriftlich gekündigt werden. Bei einer Kündigung durch den Spielteilnehmer erhält dieser eine Bestätigung seiner Kündigung. Ohne Kündigung verlängert sich die ABO-Spielteilnahme jeweils um 4 Wochen (ABO-Spielzeitraum).

(2) Das Recht zur außerordentlichen Kündigung durch die Gesellschaft aus wichtigem Grund bleibt unberührt.

(3) Für die Gesellschaft liegt ein Grund zur Kündigung aus wichtigem Grund insbesondere dann vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, oder gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde, oder wenn Ansprüche des Spielteilnehmers gegen die Gesellschaft gepfändet werden.

## **IV. Haftungsbestimmungen**

### **§ 21 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 Zentrale der 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 Spielgeschäfts für die Gesellschaft und/oder die Spielteilnehmer besteht.

(2) Absatz 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet 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 Vertrags 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.

(3) Die Haftungsbeschränkungen der Absätze 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der Gesellschaft 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 die Gesellschaft zum Verarbeiten (z.B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die Gesellschaft nicht.

(5) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

(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.

(7) In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Absätzen 4 bis 6 ausgeschlossen ist, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

(8) Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksdirektionen der Gesellschaft im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

(9) Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.

(10) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

(11) Die Haftungsregelungen gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist, insoweit verzichtet der Spielteilnehmer auf eventuell bereits entstandene Ansprüche. Von dem Verzicht ausgenommen sind deliktische Ansprüche, Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz und Ansprüche, die aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit resultieren.

(12) Die Haftung der Gesellschaft ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

## **V. Gewinnermittlung**

### **§ 22**

#### **Ziehung der Gewinnzahlen**

(1) Für Eurojackpot findet wöchentlich, in der Regel freitags, eine Ziehung statt. Bei dieser Ziehung werden jeweils 5 Gewinnzahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 50 und zusätzlich jeweils 2 Zahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 10 gezogen. Innerhalb einer jeden Zahlenreihe wird jede Zahl nur einmal gezogen.

(2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 10 tragen, verwendet.

(3) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter (Draw Manager).

(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.

(5) 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 § 23 Abs. 2.

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

(7) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die Gesellschaft.

Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

## **§ 23**

### **Auswertung**

(1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 13 Abs. 2) abgespeicherten Daten, wenn sie rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt und von diesen bestätigt wurden.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und Gewinntabellen in den Merkblättern für Systeme.

## **§ 24**

### **Gewinnplan/ Gewinnklassen**

Es gewinnen bei Eurojackpot

in der Klasse 1

die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,

in der Klasse 2

die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und eine Gewinnzahl 2 aus 10,

in der Klasse 3

die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,

in der Klasse 4

die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,

in der Klasse 5

die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und eine Gewinnzahl 2 aus 10,

in der Klasse 6

die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,

in der Klasse 7

die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,

in der Klasse 8

die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,

in der Klasse 9

die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und eine Gewinnzahl 2 aus 10,

in der Klasse 10

die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen,

in der Klasse 11

die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,

in der Klasse 12

die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und eine Gewinnzahl 2 aus 10,

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

## **§ 25**

### **Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten**

(1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % an die Spielteilnehmer nach den folgenden Bestimmungen ausgeschüttet.

Von der Gewinnausschüttung werden 12 % einem sog. Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den Absätzen 3 - 5 näher erläutert wird.

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten ergeben sich aus dem Gewinnplan, der in Absatz 2 und in § 24 näher konkretisiert wird.

(2) Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

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

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf volle Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen

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

(3) In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Millionen Euro unabhängig von den geleisteten Spieleinsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sog. Boosterfonds gebildet, in den jeweils 12 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge, vgl. Abs. 12, und ggf. die nicht abgeholten Gewinne, deren Einzelquote 10 Millionen Euro oder mehr beträgt nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist, vgl. § 31.

(4) Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Mindestausschüttung von 10 Millionen Euro liegt, wird die Ausschüttung der Gewinnklasse 1 bis zur Höhe der Mindestausschüttung mit den im Boosterfonds liegenden Beträgen gefüllt. Gibt es keinen Treffer in Gewinnklasse 1, wird die Mindestausschüttung von 10 Millionen Euro der nächsten Ziehung zugeführt.

Erreicht die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht die Mindestausschüttung von 10 Millionen Euro, so wird die Gewinnausschüttung durch die Unternehmen (siehe Präambel) auf 10 Millionen Euro aufgestockt. Zuführungen zum Boosterfonds durch Quotenabrundungen, nicht abgeholte Gewinne (§ 31) und nach dem Gewinnplan erhöhen den Boosterfonds so lange nicht, bis Aufstockungen der Unternehmen (siehe Präambel) aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

(5) Sofern das Guthaben des Boosterfonds den Betrag von 20 Millionen Euro übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung des 20 Millionen Euro-Betrags folgt, ausgeschüttet. Dieser übersteigende Betrag wird der Gewinnklasse 1 zugeführt.

(6) Die Gewinnausschüttung in den Gewinnklassen 1 und 2 ist jeweils auf einen Betrag von 90 Millionen Euro begrenzt.

(7) Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 den Betrag von 90 Millionen Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.

Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 den Betrag von 90 Millionen Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

(8) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

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

(10) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnausschüttung durch die Anzahl der Gewinne in jeder Ziehung geteilt.

(11) Der Einzelgewinn in einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn in 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. Dies kann auch auf 3 oder mehrere Gewinnklassen angewandt werden.

(12) Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Dadurch kann die prozentuale Verteilung der Gewinnausschüttung auf die einzelnen Gewinnklassen in einer einzelnen Ziehung abweichen. Die Beträge, die sich durch die Abrundung ergeben, werden dem Boosterfonds zugeführt.

(13) Bei der gemeinsamen Durchführung der Ziehung mit anderen Unternehmen werden die Anzahl der Gewinne in den jeweiligen Gewinnklassen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und gemeinsame Gewinnquoten errechnet.

(14) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Zusatz- und Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden. Für Zusatz- und Sonderauslosungen gelten gesonderte Bestimmungen.

## **VI. Gewinnauszahlung**

### **§ 26**

#### **Gewinnbekanntmachung und Benachrichtigung**

(1) Die jeweils gezogenen Gewinnzahlen werden in der Kundenzeitschrift und auf der Homepage der Gesellschaft bekannt gemacht.

(2) Spielteilnehmer, die einen Gewinn der 1. oder 2. Gewinnklasse bzw. einen Gewinn von mehr als € 1.000,-- erzielt haben und **unter Verwendung einer Kundenkarte mit Serviceleistungen oder im ABO-Verfahren** an den Ziehungen teilgenommen haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

## **§ 27**

### **Gewinnauszahlung**

(1) Gewinne von mehr als € 100.000,-- werden frühestens nach 8 Werktagen (Montag bis Samstag (Sonnabend) ohne Feiertage) nach der durchgeführten Ziehung zur Auszahlung gebracht. Für Gewinne aus Zusatz- oder Sonderauslosungen gelten eigene Bestimmungen.

(2) Gewinnbeträge bis einschließlich € 1.000,-- werden ab dem 2. Werktag nach der jeweils durchgeführten Ziehung bis zum Ende der Auszahlfrist durch jede Annahmestelle der Gesellschaft gegen Rückgabe der Spielquittung ausgezahlt. Die Auszahlfrist der Annahmestelle wird in den Annahmestellen bekannt gegeben. Erforderlichenfalls wird für die Restlaufzeit oder bei Zusatz- und Sonderauslosungen eine Ersatzquittung erstellt und dem Überbringer der Quittung ausgehändigt. Nach Ende der Auszahlfrist kann der Gewinn nur noch durch die Zentrale ausbezahlt werden. Hierfür liegt in den Annahmestellen ein Formular bereit, das zusammen mit der Spielquittung in der Annahmestelle abgegeben wird.

Wird ein Gewinn bis einschließlich € 1.000,-- auf Wunsch oder Veranlassung des Spielteilnehmers oder weil die Auszahlfrist in der Annahmestelle vorüber ist durch die Zentrale direkt ausbezahlt, kann hierfür eine Gebühr verlangt werden. Die Höhe der Gebühr wird in der Annahmestelle bekannt gegeben.

(3) Gewinnbeträge von mehr als € 1.000,-- werden von der Gesellschaft ausgezahlt. Sie sind mit einem in den Annahmestellen erhältlichen Gewinnanforderungsformular in einer Annahmestelle oder durch persönliche Vorsprache bei der Gesellschaft gegen Rückgabe der Spielquittung geltend zu machen. Erforderlichenfalls wird für die Restlaufzeit oder bei Zusatz- und Sonderauslosungen eine Ersatzquittung erstellt und dem Überbringer der Quittung ausgehändigt.

Die Auszahlung erfolgt mit befreiender Wirkung durch Überweisung auf das angegebene Bankkonto ab dem 8. Werktag nach der durchgeführten Ziehung und der Abgabe der vollständigen Unterlagen. Es wird das Bankkonto verwendet, welches derjenige angegeben hat, der die Spielquittung vorgelegt hat. Sind mehrere Namen angegeben, so ist die Gesellschaft durch Leistung an einen der Genannten befreit.

(4) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.

(5) Ist die Spielquittungsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

(6) War die Unvollständigkeit der Spielquittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so erhält er gegen Rückgabe der Spielquittung auf Antrag den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr zurück. Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts IV.

(7) Die Auszahlung erfolgt mit befreiender Wirkung an denjenigen, der der Gesellschaft oder der Annahmestelle die Spielquittung vorlegt. Dies gilt auch dann, wenn es sich um einen Nichtberechtigten handelt, es sei denn, die Nichtberechtigung ist der Gesellschaft bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Eine Verpflichtung, die Berechtigung zu prüfen, besteht nicht.

#### **– Sonderregelung für die Spielteilnahme mit Kundenkarte mit Serviceleistungen –**

(8) Bei Spielteilnahme mit **Kundenkarte mit Serviceleistungen** werden Gewinnbeträge bis einschließlich € 1.000,-- nach dem 2. Werktag nach der jeweils durchgeführten Veranstaltung in den Annahmestellen ausgezahlt. Diese Gewinne stehen in den Annahmestellen bis zum Annahmeschluss der 5. Ziehung (1 Ziehung pro Woche) nach der Ziehung, in der der Gewinn erzielt wurde, bereit. Nach Ablauf dieser Frist werden die Gewinne auf das vom Kundenkarteninhaber benannte Bankkonto mit befreiender Wirkung überwiesen. Sind unter derselben Spielquittungsnummer innerhalb dieser 5 Wochen weitere Gewinne angefallen, so werden auch diese mit befreiender Wirkung zusammen mit dem nicht abgeholten Gewinn überwiesen. Die Gebühr für die Auszahlung wird vom Gewinnbetrag abgezogen. Die Höhe der Gebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben.

(9) Bei Gewinnbeträgen von über € 1.000,-- wird der Gewinnbetrag, ohne dass es einer Gewinnanforderung bedarf, mit befreiender Wirkung auf das vom Kundenkarteninhaber benannte inländische Bankkonto überwiesen, wenn keine Zweifel an seiner Anspruchsberechtigung bestehen. Gewinnbeträge von mehr als € 1.000,-- bis einschließlich € 100.000,-- werden ab dem 3. Werktag und Gewinnbeträge von mehr als € 100.000,-- ab dem 10. Werktag nach der jeweils durchgeführten Ziehung überwiesen.

(10) Bei Gewinnüberweisungen wird dasjenige Bankkonto verwendet, das für die Kundenkarte benannt wurde, mit der der Spielauftrag erteilt worden ist.

### **– Sonderregelung für die Spielteilnahme im ABO-Verfahren –**

(11) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto überwiesen.

(12) Gewinne bis zu € 500,-- werden einmal im Monat überwiesen. Gewinne von über € 500,-- und bis € 100.000,-- werden ab dem 3. Werktag nach der Ziehung, Gewinne von über € 100.000,-- ab dem 9. Werktag nach der Ziehung überwiesen.

(13) Eine Gewinnauszahlung in einer Annahmestelle ist nicht möglich.

## **VII. Spielersperre und Datenschutz**

### **§ 28**

#### **Spielersperre und Sperrdatei**

(1) Der Spielteilnehmer kann sich durch schriftliche Mitteilung an die Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte, Spielteilnahme im ABO und der Spielteilnahme im Internet sperren lassen. Die Wirksamkeit der Sperre beschränkt sich auf die direkte Spielteilnahme der Gesellschaft ohne Einschaltung eines Spielvermittlers.

(2) Diese Sperre wird nur wirksam, wenn sie bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart eingeht. Geht die Sperrerklärung an einem Werktag bis 13:00 Uhr bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart ein, tritt sie am folgenden Werktag in Kraft, ansonsten am nächstfolgenden Werktag.

(3) Die Gesellschaft ist berechtigt, nach billigem Ermessen, einen Spieler von der Spielteilnahme auszusperrern, wenn sie

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

dass die betreffende Person

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

(4) Die Gesellschaft teilt die Sperre dem betroffenen Spielteilnehmer unverzüglich schriftlich mit.

(5) Die Sperre gilt für alle Spielteilnahmen, bei denen eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig ist sowie für die Spielteilnahme mit Kundenkarte, im ABO-Verfahren und im Internet. Sie gilt für mindestens 12 Monate.

(6) Die Gesellschaft führt eine Sperrdatei nach den baden-württembergischen Vorschriften über das Glücksspiel, in die sie die Daten der Sperre aufnimmt. Diese Daten können an weitere Veranstalter von Glücksspielen weitergegeben werden. Auf Verlangen der zuständigen Behörde können die in der Sperrdatei gespeicherten Daten anonymisiert für Zwecke der Glücksspielforschung zur Verfügung gestellt werden.

(7) Sofern die Gesellschaft verpflichtet ist, die Sperre an die von der zuständigen Behörde des Landes Hessen gem. § 23 GlüÄndStV geführte Sperrdatei zu übermitteln, wird sie dieser Pflicht nachkommen.

(8) Es können folgende Daten verarbeitet und ggfs. an die in Abs. 7 genannte zuständige Stelle übermittelt werden:

- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen
- Aliasnamen, verwendete Falschnamen
- Geburtsdatum und Geburtsort
- Anschrift
- Lichtbilder
- Grund und Dauer der Sperre
- meldende Stelle.

Die Gesellschaft verarbeitet bzw. übermittelt weitere Daten, sofern dies aufgrund behördlicher Anordnung oder gesetzlicher Vorschriften vorgeschrieben ist.

(9) Auf Antrag erhält eine Person Auskunft über

1. die zu ihrer Person in der Sperrdatei gespeicherten Daten,
2. den Zweck und die Rechtsgrundlage der Verarbeitung ihrer Daten,
3. die Kategorien der Empfänger, an die Daten weitergegeben werden,
4. Auftragnehmer, sofern Dritte an der Datenverarbeitung beteiligt sind.

## **§ 29**

### **Datenschutz allgemein**

(1) Die personenbezogenen Daten des Gewinners werden von der Gesellschaft gespeichert und verarbeitet. Ebenso werden bei Verwendung der Kundenkarte und bei Gewinnüberweisungen durch die Gesellschaft die Spielauftragsdaten gespeichert und verarbeitet. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als es zur Gewinnauszahlung erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist.

(2) Die Gesellschaft führt Spielauftragsdaten aus Spielteilnahmen mittels Kundenkarte mit Spielauftragsdaten, die aus der ABO-Spielteilnahme und aus der Gewinnüberweisung durch die Gesellschaft oder aus der Spielteilnahme im Internet stammen, zusammen. Sie ist berechtigt, aber nicht verpflichtet, die Daten auch im Rahmen des Spielerschutzes auszuwerten. Dabei werden die gespeicherten Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers gespeichert und ausgewertet.

(3) Der Spielteilnehmer kann jederzeit der Zusammenführung und Auswertung seiner Daten nach Abs. 2 Satz 1 widersprechen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für eine Spielteilnahme, bei der eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig oder die Verwendung einer Kundenkarte vorgeschrieben ist sowie für eine Teilnahme am ABO-Verfahren und im Internet gesperrt.

## **VIII. Verjährung von Ansprüchen, Verwendung nicht abgeholter Gewinne und Schlussbestimmungen**

### **§ 30**

#### **Verjährung von Ansprüchen**

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen, soweit für die Geltendmachung oder Auszahlung in § 27 nichts anderes vereinbart ist.

### **§ 31**

#### **Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen**

(1) Angefallene Gewinne, deren Einzelquote 10 Millionen Euro übersteigt und die vom Spielteilnehmer nicht (fristgerecht) geltend gemacht wurden, können auch dem Boosterfonds nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist zugeführt werden. Dies gilt nicht für den Aufstockungsbetrag nach § 25 Abs. 4.

(2) Im Übrigen werden angefallene Gewinne, die vom Spielteilnehmer nicht fristgerecht geltend gemacht wurden oder von der Gesellschaft nicht ausgezahlt wurden, an das Land abgeführt. Das Land stellt diese nicht geltend gemachten Gewinne für Sonderauslosungen in den staatlichen Lotterien und Wetten zur Verfügung.

## **IX. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler**

(1) Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

(2) Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags 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 benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

(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.

(6) Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 13 Abs. 10 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

(7) Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

(8) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

## **X. Inkrafttreten**

Die Teilnahmebedingungen in der vorstehenden Fassung gelten erstmals für die Ziehung am Freitag, den 8. Januar 2016.

Karlsruhe, den 24. November 2015

**Regierungspräsidium Karlsruhe**

Kontaktdaten: Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg  
Kundenservice  
Nordbahnhofstraße 201  
70191 Stuttgart  
Tel.: 0711 81000-444  
Fax: 0711 81000-318  
E-Mail: [kundenservice@lotto-bw.de](mailto:kundenservice@lotto-bw.de)  
Handelsregister Amtsgericht Stuttgart HRB 917