

## Teilnahmebedingungen für die Lotterie Eurojackpot

(Gültig ab der Ziehung am 4. Januar 2013, mit der Maßgabe, dass Nr. 17.9. ab der am 1. Februar 2013 stattfindenden Ziehung keine Anwendung mehr findet)

### **Vorbemerkung:**

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird Eurojackpot einheitlich mit den Unternehmen des Deutschen Lotto- und Totoblocks und derzeit acht weiteren europäischen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

Zur Durchführung der Lotterie sind zwei Kontrollzentren je mit Sitz in Nordrhein-Westfalen und Dänemark eingerichtet worden.

Alle gespielten Zahlenkombinationen werden vor der jeweiligen Ziehung der Gewinnzahlen an diese beiden Kontrollzentren übermittelt.

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

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**

- 1.1. Die Saarland-Sporttoto GmbH (im folgenden „Unternehmen“ genannt), deren Gesellschafter das Saarland und der Landessportverband für das Saarland sind, veranstaltet auf der Grundlage des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag – GlüStV), des saarländischen Gesetzes zur Ausführung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (AG GlüStV-Saar) und der von der zuständigen saarländischen Glücksspielaufsichtsbehörde erteilten Genehmigung die Lotterie Eurojackpot.
- 1.2. Das Unternehmen ist berechtigt, Eurojackpot mit anderen in- und ausländischen Unternehmen zu veranstalten und durchzuführen. Die Saarland-Sporttoto GmbH ist Mitglied des Deutschen Lotto- und Totoblocks.
- 1.3. Aufsichtsbehörde des Unternehmens ist das saarländische Ministerium für Inneres und Sport.

### **2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**

- 2.1. Für die Teilnahme an den Ziehungen des Eurojackpots sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Sonderteilnahmebedingungen für das Spielen im Abo-Verfahren (Auftragsdienst), Bedingungen für die Teilnahme an Sonderauslosungen und Sonderveranstaltungen, Regeln für Systemscheine und Sonderscheine) maßgebend.
- 2.2. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf den Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
- 2.3. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheins bei der Annahmestelle des Unternehmens bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipps teilnehmen zu wollen, sowie im Fall der Teilnahme mittels Spielquittung oder mittels sogenannter Favoriten, als verbindlich an.
- 2.4. Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzu-sehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für Neufassungen, etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Das Unternehmen behält sich andere Formen der Bekanntgabe vor.

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

- 3.1. Im Rahmen der Veranstaltung von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung durchgeführt. Die Ziehungen erfolgen in der Regel am Freitag einer jeden Kalenderwoche.
- 3.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der betreffenden Ziehung zur Zentrale und zu den beiden 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 Freitagsziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Freitagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Freitagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

Der Spielteilnehmer kann auch durch Erklärung gegenüber der Annahmestelle die Teilnahme an einer bestimmten in der Zukunft liegenden Ziehung und/oder darauf folgenden Ziehungen wählen (Vordatierung des Spielauftrags). In diesem Fall beginnt der Spielzeitraum mit der vom Spielteilnehmer gewählten Ziehung.

- 3.4. Gegenstand (Spielformel) von Eurojackpot ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 8 (Gewinnzahlen). Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

### **4. Spielgeheimnis**

Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.

Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

## II. Spielvertrag

### 5. Voraussetzungen für die Spielteilnahme

- 5.1. Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

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

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

- 5.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen und mittels Quicktips möglich.

Auch ist die Teilnahme an den Ziehungen mittels einer Spielquittung (erneutes Spielen der auf der Spielquittung enthaltenen Voraussagen) oder mittels sogenannter Favoriten (die Voraussagen sind in der Zentrale gespeichert und können über die Kundenkarte abgerufen werden) möglich. Das von dem Unternehmen für die Spielteilnahme zugelassene Medium dient ausschließlich zur Eingabe von Daten.

- 5.3. Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.

#### 5.4. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist von Gesetzes wegen unzulässig.

- 5.5. Die Inhaber von Annahmestellen und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Teilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

- 5.6. Für die Wahl des richtigen Spielscheins und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung sowie für die Entscheidung zur Teilnahme durch Einlesen einer Spielquittung, mittels Quicktips oder zur Teilnahme mittels der in der Zentrale gespeicherten Spielvoraussagen ist der Spielteilnehmer 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 Annahmestellenterminals – erfolgt das Vertragsangebot ebenfalls durch den Spielteilnehmer.

- 5.7. Gegen die Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erwirbt der Spielteilnehmer eine Gewinnchance. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten ergeben sich aus dem Gewinnplan, der in Nr. 17 dargelegt wird.

- 5.8. Das Unternehmen kann für bestimmte Spielscheinarten oder -serien einen bestimmten Gültigkeitszeitraum festlegen oder bestimmte Spielscheinarten oder -serien für ungültig erklären und aus dem Verkehr ziehen. Die Ungültigkeit wird vor dem Verfalltag im Mitteilungsblatt des Unternehmens oder auf andere Art bekanntgegeben.

### 6. Teilnahme mittels Spielscheins

- 6.1. Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten.
- 6.2. Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze (X) in schwarzer oder dunkelblauer Farbe (z. B. mit Kugelschreiber) zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Die Kreuze dürfen nicht über die Umrandung hinausragen. Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl der Laufzeit, des Ziehungstags etc.

Die Voraussagen des Spielteilnehmers sind in laufender Nummernfolge der Zahlenfelder, und zwar je nach dem Vordruck, von oben nach unten bzw. von links nach rechts einzutragen. Bei der Wiedergabe der Spieldaten auf der Spielquittung werden eventuelle Leerfelder nicht berücksichtigt. Der Spielteilnehmer kann für seine Voraussagen Laufzeiten von einer Woche oder mehreren Wochen sowie die Teilnahme auf unbestimmte Zeit im Abo-Verfahren (Auftragsdienst) wählen.

- 6.3. Sofern auf dem Spielschein

- keine Kennzeichnungen oder
- zuwenig bzw. zuviele Kennzeichnungen (z. B.: ein oder mehrere Spielfelder auf einem Normalschein enthalten weniger als fünf, aber mehr als zwei Kennzeichnungen oder keine oder mehr als eine Kennzeichnung der Laufzeit oder des Ziehungstags) oder

- sonstige mangelhafte Kennzeichnungen vorhanden sind, erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheins zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellenterminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen. Bei weniger als drei Kennzeichnungen ist das Zahlenfeld jedoch nicht gespielt.

- 6.4. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

## 7. Teilnahme mittels Quicktips

- 7.1. Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.

- 7.2. Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens so viele Spiele gespielt oder auf einem teilweise ausgefüllten Spielschein ergänzt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

## 8. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 8.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 €.

- 8.2. Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann. Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quicktips kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

- 8.3. Für jeden eingelesenen Spielschein oder ohne Spielschein abgegebenen Quicktipp kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Gleiches gilt im Fall der Teilnahme mittels Spielquittung oder sogenannter Favoriten (Nr. 5.2.). Die Höhe der jeweils gültigen Bearbeitungsgebühr geht aus den in den Annahmestellen ausliegenden Spielтарifen hervor, die auch Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen sind.

- 8.4. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

- 8.5. Bei Übersendung der Spielscheine an eine vom Unternehmen mit der Wahrnehmung eines Auftragsdienstes oder der Verwaltung von Spielauftrags-Abonnements betrauten Annahmestelle sind Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr auf das Bankkonto dieser Annahmestelle einzuzahlen. Nicht das Datum des Poststempels, sondern allein der Zeitpunkt des unwiderruflichen Eingangs der Zahlung und des Spielscheins bei der Annahmestelle sind maßgebend für die Rechtzeitigkeit des Eingangs vor Annahmeschluss.

## 9. Annahmeschluss

- 9.1. Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen und für die jeweiligen Annahmestellen bestimmt das Unternehmen.

- 9.2. Das Unternehmen behält sich vor, den Annahmeschluss – auch kurzfristig – zu verlegen.

## 10. Kundenkarte

- 10.1. Bei Teilnahme an den Ziehungen unter Verwendung einer vom Unternehmen herausgegebenen Kundenkarte erfolgt eine Zuordnung der in der Zentrale gespeicherten Spielvertragsdaten (vgl. Nr. 12.3.) zu den angegebenen persönlichen Daten des Spielteilnehmers.

## 10.2. Der Spielteilnehmer stimmt der Verarbeitung seiner personenbezogenen Daten im Rahmen der Abwicklung des Spielvertrages zu.

- 10.3. Eine Kundenkarte wird grundsätzlich nur auf eine natürliche Person ausgestellt. Mittels der Kundenkarte werden Vorname, Nachname und Kundenkartennummer in der Zentrale des Unternehmens gespeichert.
- 10.4. Eine Kundenkarte hat eine Laufzeit von zwei Jahren; eine Verlängerung ist möglich.
- 10.5. Die Kundenkarten werden auf schriftlichen Antrag der Spielteilnehmer vom Unternehmen oder einer hierzu beauftragten Drittfirma erstellt und den Spielteilnehmern übersandt. Antragsformulare für die Erstellung und Zusendung der Kundenkarte sind in den Annahmestellen erhältlich.
- 10.6. Wenn der Spielteilnehmer mit seiner Kundenkarte entsprechende Spielvoraussagen in der Zentrale hinterlegt hat, kann eine Teilnahme an den Ziehungen auch mit diesen Spielvoraussagen erfolgen.

## 11. Spielquittung

- 11.1. Nach Einlesen des Spielscheins oder einer Spielquittung zum Zweck der Spielteilnahme, der Abgabe des Quicktipps bzw. Verwendung der in der Zentrale für den Spielteilnehmer gespeicherten Spielvoraussagen mittels einer Kundenkarte und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale des Unternehmens von dieser eine Identifikationsnummer (Quittungsnummer) vergeben. Die Identifikationsnummer (Quittungsnummer) dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Spielquittung in der Annahmestelle.

Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers,
  - die Losnummer,
  - die Art und Dauer der Teilnahme (gegebenenfalls mit Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an Zusatzlotterien und/oder an der GlücksSpirale),
  - den Spieleinsatz einschließlich Bearbeitungsgebühr,
  - die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Identifikationsnummer (Quittungsnummer),
  - die Angabe der Ziehungstage,
  - bei Teilnahme mit Kundenkarte die Kundenkartennummer und Name des Inhabers der Kundenkarte.
- 11.2. Der Spielteilnehmer kann auf der Spielquittung seinen Namen und seine Anschrift eintragen. Vor- und Nachname werden nicht auf eventuelle Ersatzquittungen übernommen.
  - 11.3. **Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob**
    - **die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen vollständig und lesbar denen des Spielscheins entsprechen,**
    - **die für die Spielteilnahme mittels Quicktipps, Spielquittung oder Kundenkarte erforderlichen Voraussagen vollständig und lesbar abgedruckt sind,**
    - **die Art und Dauer der Teilnahme, die Ziehungstage vollständig und richtig wiedergegeben sind,**
    - **der Spieleinsatz einschließlich der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,**
    - **die Spielquittung eine Identifikationsnummer (Quittungsnummer) aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist,**
    - **bei Teilnahme mit Kundenkarte die Kundenkartennummer und Name des Inhabers der Kundenkarte angegeben sind.**

- 11.4. Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Identifikationsnummer, 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 einer Frist von 10 Minuten nach Erhalt der Spielquittung
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle
- längstens bis 2 Minuten nach dem Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraums

möglich.

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

Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühren zurück.

- 11.5. 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 (siehe Nr. 12.3.).

- 11.6. Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

## 12. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 12.1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Nr. 12.2. annimmt.

Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.

- 12.2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind und richtig und vollständig an die Kontrollzentren übermittelt 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 zustande.

- 12.3. Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

- 12.4. Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches. Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Nr. 20.6. zu verfahren, bleibt unberührt.

- 12.5. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

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

Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (Nr. 5.4. oder 5.5.) verstoßen wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
  - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die

Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,

- der Spielteilnehmer nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
- dem Unternehmen die Vermittlung nicht 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.

12.6. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen wird unbeschadet des in dem vorstehenden Satz geregelten Zugangsverzichts in der Annahmestelle bekanntgegeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder ist das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten, so werden auf Antrag des Spielteilnehmers der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

### III. Haftungsbestimmungen

#### 13. Umfang und Ausschluss der Haftung

13.1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.

Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer **betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäfts** für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

13.2. Nr. 13.1. findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

13.3. Die Haftungsbeschränkungen von Nr. 13.1.-13.2. gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

13.4. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen

zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.

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

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

13.7. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Nr. 13.4.-13.6. ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

13.8. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

13.9. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

13.10. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

13.11. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

13.12. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

### IV. Gewinnermittlung

#### 14. Ziehung der Gewinnzahlen

14.1. Für Eurojackpot findet in jeder Kalenderwoche freitags eine Ziehung statt. Bei dieser Ziehung werden 5 Gewinnzahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 50 und zusätzlich 2 Zahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 8 gezogen. Innerhalb einer jeden Zahlenreihe wird jede Zahl nur einmal gezogen.

14.2. Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

#### 15. Auswertung

15.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe Nr. 12.2.) abgespeicherten Daten, wenn sie vor der Ziehung vollständig und richtig an die Kontrollzentren übermittelt wurden.

15.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

#### 16. Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

**in der Klasse 1** die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und beide Gewinnzahlen 2 aus 8,

**in der Klasse 2** die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und eine Gewinnzahl 2 aus 8,

**in der Klasse 3** die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,

**in der Klasse 4** die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und beide Gewinnzahlen 2 aus 8,

**in der Klasse 5** die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und eine Gewinnzahl 2 aus 8,

**in der Klasse 6** die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,

**in der Klasse 7** die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und beide Gewinnzahlen 2 aus 8,

**in der Klasse 8** die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und eine Gewinnzahl 2 aus 8,

**in der Klasse 9** die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und beide Gewinnzahlen 2 aus 8,

**in der Klasse 10** die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen,

**in der Klasse 11** die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl und beide Gewinnzahlen 2 aus 8,

**in der Klasse 12** die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und eine Gewinnzahl 2 aus 8,

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

## 17. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

17.1. Von den Spieleinsätzen werden 50 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Von der Gewinnsumme werden 22 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in Nr. 17.5. bis 17.8. näher beschrieben wird.

17.2. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

17.3. Die Gewinnsumme verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

<b>Klasse 1</b>	(5 + 2)	22 %
<b>Klasse 2</b>	(5 + 1)	5 %
<b>Klasse 3</b>	(5)	1,3 %
<b>Klasse 4</b>	(4 + 2)	1,2 %
<b>Klasse 5</b>	(4 + 1)	0,95 %
<b>Klasse 6</b>	(4)	0,6 %
<b>Klasse 7</b>	(3 + 2)	0,85 %
<b>Klasse 8</b>	(3 + 1)	4,1 %
<b>Klasse 9</b>	(2 + 2)	3,45 %
<b>Klasse 10</b>	(3)	3,6 %
<b>Klasse 11</b>	(1 + 2)	12 %
<b>Klasse 12</b>	(2 + 1)	22,95 %

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

<b>Klasse 1</b>	1 :	59.325.280
<b>Klasse 2</b>	1 :	4.943.773
<b>Klasse 3</b>	1 :	3.955.019
<b>Klasse 4</b>	1 :	263.668
<b>Klasse 5</b>	1 :	21.972
<b>Klasse 6</b>	1 :	17.578
<b>Klasse 7</b>	1 :	5.992
<b>Klasse 8</b>	1 :	499
<b>Klasse 9</b>	1 :	418
<b>Klasse 10</b>	1 :	399
<b>Klasse 11</b>	1 :	80
<b>Klasse 12</b>	1 :	35

17.5. In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Veranstaltung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. Euro unabhängig von den geleisteten Einsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sog. Boosterfonds gebildet, in den jeweils 22 % der Gewinnsumme jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge, vgl. Nr. 17.15., und die nicht abgeholten Gewinne der Gewinnklasse 1, vgl. Nr. 23.

17.6. Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von 10 Mio. Euro liegt, wird die Ausschüttung der Gewinnklasse 1 bis zur Höhe der Mindestausschüttung mit den im Boosterfonds

liegenden Beträgen gefüllt. Gibt es keinen Gewinner in Gewinnklasse 1 wird die Mindestausschüttung von 10 Mio. Euro der nächsten Veranstaltung zugeführt.

Erreicht die Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. Euro, so wird die Gewinnsumme durch die Unternehmen auf 10 Mio. Euro aufgestockt. Zuführungen zum Boosterfonds durch Quotenabrundungen, nicht abgeholte Gewinne (Nr. 23) und nach dem Gewinnplan erhöhen den Boosterfonds so lange nicht, bis Aufstockungen der Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

17.7. Sofern das Guthaben des Boosterfonds den Betrag von 20 Mio. Euro übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung des 20 Mio. Euro Betrages folgt, ausgeschüttet. Dieser übersteigende Betrag wird der Gewinnklasse 1 zugeführt.

17.8. Die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 und 2 ist auf einen Betrag von 90 Mio. Euro begrenzt.

Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 den Betrag von 90 Mio. 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 Mio. Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

17.9. Werden in der Gewinnklasse 1 nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (12 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung (13. Ziehung) keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnsumme der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen. (Hinweis: Die vorstehende Regelung wird ab der am 1.2.2013 stattfindenden Ziehung nicht mehr angewendet.)

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

17.11. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnsumme der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).

17.12. Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 2 entgegen Nr. 17.11. der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 in derselben Veranstaltung zugeschlagen.

17.13. Die Gewinnausschüttungssumme 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.

17.14. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

17.15. Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet. Die Beträge, die sich durch die Abrundung ergeben, werden dem Boosterfonds zugeführt.

17.16. Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Nr. 18 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

17.17. Bei der gemeinsamen Durchführung der Ziehung mit anderen Unternehmen werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

17.18. 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.

17.19. Die Höhe der Einzelgewinne in den verschiedenen Gewinnklassen wird im Mitteilungsblatt des Unternehmens oder auf andere Art bekanntgegeben.

## V. Gewinnauszahlung

### 18. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Gewinne von mehr als 100.000,00 € werden frühestens nach Ablauf von 8 Werktagen seit der Ziehung fällig und zur Auszahlung gebracht.

Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern (unverzüglich) geleistet.

### 19. Gewinnbenachrichtigung

Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der 1. oder 2. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € erzielt haben **und** unter Verwendung einer Kundenkarte an den Ziehungen teilgenommen haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung. Wurde keine Kundenkarte verwendet, ist der Gewinn nach Nr. 20.2. in einer Annahmestelle oder beim Unternehmen geltend zu machen.

### 20. Gewinnauszahlung

20.1. Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse werden grundsätzlich am Sitz des Unternehmens geleistet.

20.2. Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung in einer Annahmestelle des Unternehmens oder beim Unternehmen, Saarland-Sporttoto GmbH, Saaruferstraße 17, 66117 Saarbrücken, geltend zu machen.

Ist die Identifikationsnummer (Quittungsnummer) 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.

War die Unvollständigkeit der Identifikationsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.

20.3. Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Spielquittung ausgezahlt. Gegebenenfalls erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit gleichzeitig eine Ersatzquittung.

Die Ersatzquittung enthält die wesentlichen Bestandteile der Spielquittung (siehe Nr. 11.1.). Der Spielteilnehmer muss diese Ersatzquittung entsprechend Nr. 11.3. überprüfen.

Der Spielteilnehmer hat auf Verlangen des Unternehmens oder der Annahmestelle die Auszahlung des Gewinns zu quittieren.

20.4. Einzelgewinne **ab 500,00 €** und gegebenenfalls weitere auf derselben Spielquittung erzielte Gewinne werden vom Unternehmen an den Spielteilnehmer geleistet. Das gleiche gilt für mehrere auf derselben Spielquittung erzielte Einzelgewinne von jeweils unter 500,00 €, deren Gesamtsumme aber den Betrag von mindestens 500,00 € ergibt. Im Einzelnen gilt Folgendes:

#### a) Gewinnauszahlung nach anonymer Spielteilnahme

Hat der Spielteilnehmer anonym am Spiel teilgenommen, also beim Einreichen des Spielscheins keine Kundenkarte verwendet, muss er innerhalb der 13-Wochenfrist gemäß Nr. 22 zur Geltendmachung seines Gewinnanspruches in der Annahmestelle oder beim Unternehmen unter Vorlage der gültigen Spielquittung ein Gewinnanforderungsformular deutlich mit einem dunkelblau oder schwarz schreibenden Kugelschreiber ausfüllen. Das ausgefüllte Gewinnanforderungsformular und die Spielquittung sind der Annahmestelle zur Weiterleitung an das Unternehmen oder dem Unternehmen unmittelbar zu übergeben.

Die Annahmestelle bzw. das Unternehmen erteilen dem Spielteilnehmer hierüber eine Bestätigung. Die Weiterleitung an das Unternehmen erfolgt zunächst elektronisch und dann körperlich.

Nach Eingang des Gewinnanforderungsschreibens und der Spielquittung bei der Gewinnauszahlungsstelle des Unternehmens und Prüfung wird der Gewinn unverzüglich geleistet (Überweisung, Verrechnungsscheck). Das Unternehmen kann einen Gewinn bereits auf der Grundlage der elektronisch übermittelten Daten leisten, sofern diese lesbar sind.

#### b) Gewinnauszahlung nach Spielteilnahme mittels Kundenkarte

- Hat der Spielteilnehmer unter **Verwendung einer Kundenkarte mit Angabe der Bankverbindung** am Spiel teilgenommen, wird der Gewinn vom Unternehmen unaufgefordert unverzüglich auf das angegebene Bankkonto überwiesen; es sei denn, es liegt ein Fall gemäß Nr. 19. vor.

- Hat der Spielteilnehmer unter **Verwendung einer Kundenkarte ohne Angabe der Bankverbindung** am Spiel teilgenommen und den Gewinn binnen 5 Wochen ab dem Tag der Ziehung, in welcher der Gewinn erzielt wurde, nicht geltend gemacht, erhält er vom Unternehmen eine Benachrichtigung über die Höhe des erzielten Gewinns; es sei denn, es liegt ein Fall gemäß Nr. 19., Satz 1 vor.

20.5. Einzelgewinne **unter 500,00 €**, die auf ein und derselben Spielquittung erzielt wurden, werden, sofern nicht bereits gemäß Nr. 20.4. zu verfahren ist, nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen gegen Rückgabe der Spielquittung in jeder Annahmestelle ausgezahlt:

#### a) Gewinnauszahlung nach anonymer Spielteilnahme

Bei anonymer Spielteilnahme liegt der Gewinn für die Dauer von 13 Wochen nach dem letzten Ziehungstag des Spielzeitraumes in der Annahmestelle zur Abholung bereit.

#### b) Gewinnauszahlung nach Spielteilnahme mittels Kundenkarte

- Bei Spielteilnahme unter **Verwendung einer Kundenkarte mit Angabe der Bankverbindung** wird der Gewinn für die Dauer von 5 Wochen ab dem Tag der Ziehung, in welcher der Gewinn erzielt wurde, zur Abholung in einer Annahmestelle bereitgehalten.

Ist der Gewinn innerhalb des angegebenen Zeitraumes in der Annahmestelle nicht abgeholt worden, wird er vom Unternehmen unter Abzug einer Gewinnauszahlungspauschale auf das angegebene Bankkonto überwiesen.

- Bei Spielteilnahme unter **Verwendung einer Kundenkarte ohne Angabe der Bankverbindung** erfolgt keine Benachrichtigung durch das Unternehmen. Der Gewinn ist innerhalb der 13-Wochenfrist gemäß Nr. 22. unaufgefordert in einer Annahmestelle geltend zu machen.

20.6. Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

Das Unternehmen ist auch befreit, wenn es wegen eines unklarheit oder unvollständig ausgefüllten Gewinnanforderungsformulars zu nicht rückgängig zu machenden Fehlüberstellungen des Gewinns kommt.

Der Gewinn wird auch an den auf der Quittung, dem Gewinnanforderungsformular oder der Kundenkarte mit persönlicher Anschrift eingetragenen Spielteilnehmer bzw. auf das angegebene Konto mit befreiender Wirkung geleistet.

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

Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

20.7. Unzustellbare, nicht angeforderte oder in der Annahmestelle nicht abgeholte Gewinne werden nach Ablauf von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums dem Ausgleichsfonds zugeführt. Dieser Fonds steht dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der damit verbundenen Kosten, berechnete Gewinnreklamationen sowie zur Abdeckung von Risiken aus dem Spielgeschäft zur Verfügung.

- 20.8. Weitere Einzelheiten über das Gewinnauszahlungsverfahren sind aus dem vom Unternehmen herausgegebenen Merkblatt für die Gewinnauszahlung zu entnehmen. Das Merkblatt ist in den Annahmestellen kostenlos erhältlich.

## **VI. Datenschutz**

### **21. Datenschutz**

Die personenbezogenen Daten des Gewinners werden von dem Unternehmen gespeichert und verarbeitet. Ebenso werden bei Verwendung der Kundenkarte und bei Gewinnüberweisungen durch das Unternehmen die Spieldatensätze gespeichert und verarbeitet. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als es zur Gewinnauszahlung erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist.

## **VII. Schlussbestimmungen**

### **22. Erlöschen von Ansprüchen**

- 22.1. Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Nr. 3.3.), bei Daueraufträgen (Abo) nach der jeweiligen Ziehung, gerichtlich geltend gemacht werden.

- 22.2. Ebenfalls erlöschen

- alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können und auf der Verwirklichung spieltypischer Risiken beruhen,

sowie

- alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen und seine Annahmestellen,

soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.

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

Angefallene Gewinne der Gewinnklasse 1, die vom Spielteilnehmer nicht fristgerecht oder nicht geltend gemacht wurden, werden dem Boosterfonds zugeführt. Angefallene Gewinne aller übrigen Gewinnklassen, die vom Spielteilnehmer nicht fristgerecht geltend gemacht wurden oder von der Gesellschaft nicht ausgezahlt wurden, werden an das Land abgeführt oder für Zusatz- oder Sonderauslosungen verwendet.

### **24. Inkrafttreten**

Die Neufassung dieser Teilnahmebedingungen gilt erstmals für die Ziehung am 4. Januar 2013 mit der Maßgabe, dass Nr. 17.9. ab der am 1.2.2013 stattfindenden Ziehung keine Anwendung mehr findet.

Saarbrücken, 28.11.2012

Saarland-Sporttoto GmbH



Michael Burkert  
Geschäftsführer



Peter Jacoby  
Geschäftsführer

Spielteilnahme ab 18 Jahren · Glücksspiel kann süchtig machen  
Infos unter [www.saartoto.de](http://www.saartoto.de) · Kostenlose Hotline der BZgA 0800 1 372700