

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

für die von der Saarland-Sporttoto GmbH über das Internet einschließlich mobiler Dienste veranstalteten und vertriebenen Lotterien und Wetten (Internet-Teilnahmebedingungen)

(Gültig ab 31. März 2017)

A. ALLGEMEINER TEIL

B. BESONDERER TEIL

- I. LOTTO 6aus49
- II. Eurojackpot
- III. GlücksSpirale
- IV. KENO
- V. Spiel 77
- VI. SUPER 6
- VII. plus 5
- VIII. Die Sieger-Chance

C. INKRAFTTRETEN

A. ALLGEMEINER TEIL

I. Vorbemerkungen

Entsprechend den Vorgaben des Glücksspielstaatsvertrages wirkt die Saarland-Sporttoto GmbH bei der Erreichung folgender gleichrangiger Ziele mit:

- das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
- 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,
- den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
- sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden und
- Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs beim Veranstalten und Vermitteln von Sportwetten vorzubeugen.

Um diese Ziele zu erreichen, sind differenzierte Maßnahmen für die einzelnen Glücksspielformen vorgesehen, um deren spezifischen Sucht-, Betrugs-, Manipulations- und Kriminalitätsgefährdungspotentialen Rechnung zu tragen.

In Hinblick auf diese Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, werden LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, KENO, Spiel 77, SUPER 6 und plus 5 sowie die Sieger-Chance von der Saarland-Sporttoto GmbH auch über das Internet mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

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

II. Spielsuchtprävention

Ob LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, KENO, Spiel 77, SUPER 6 oder plus 5 sowie die Sieger-Chance - die Spielangebote der Saarland-Sporttoto GmbH sind für viele ein harmloses Freizeitvergnügen. Für andere wird daraus bitterer Ernst: Sie werden abhängig vom Glücksspiel und ruinieren sich und ihre Familien. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Überprüfen Sie Ihr Spielverhalten, um der Spielsucht rechtzeitig vorzubeugen.

Informationen zum Thema Spielsucht erhalten Sie unter www.spielen-mit-verantwortung.de und in allen Annahmestellen der Saarland-Sporttoto GmbH.

III. Organisation

Die Saarland-Sporttoto GmbH (im folgenden „Unternehmen“ genannt), deren Gesellschafter das Saarland und der Landes-sportverband 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 vom saarländischen Ministerium für Inneres und Sport erteilten Genehmigungen in der jeweils geltenden Fassung über ihre terrestrischen Vertriebsketten (Annahmestellen) im Saarland verschiedene Lotterien. Die Lotterien LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, SUPER 6, Spiel 77, KENO und plus 5 sowie die Sieger-Chance werden außerdem über das Internet vertrieben.

Zur Spielabwicklung im Internet einschließlich der Zahlungs- und Gewinnausschüttungsabwicklung hat die Saarland-Sporttoto GmbH die Deutsche Klassenlotterie Berlin beauftragt. Diese handelt gegenüber dem Spielteilnehmer namens, für Rechnung und im Auftrag der sie beauftragenden Saarland-Sporttoto GmbH. Spielverträge kommen folglich unmittelbar zwischen der Saarland-Sporttoto GmbH und dem Spielteilnehmer, der seinen Wohnsitz im Saarland hat und bei der Saarland-Sporttoto GmbH registriert ist, zustande. Ansprechpartner für den Spielteilnehmer ist die beauftragte Deutsche Klassenlotterie Berlin, Brandenburgische Straße 36, 10707 Berlin, Telefon: 030 8905-0.

IV. Allgemeines zur Internetspielteilnahme

1. Verbindlichkeit der Internet-Teilnahmebedingungen

- 1.1. Für die Teilnahme an den Ziehungen und Veranstaltungen über den Vertriebsweg Internet, für die Einrichtung eines Kundenkontos nach Nr. 3 und den Geldtransfer vor der Spielteilnahme sind allein diese Teilnahmebedingungen der Saarland-Sporttoto GmbH (im Folgenden kurz Internet-Teilnahmebedingungen genannt) einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- 1.2. Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit der Registrierung sowie vor jedem Abschluss eines Spielvertrags als verbindlich an.
- 1.3. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Internetseiten der Saarland-Sporttoto GmbH einzusehen, per Download speicherbar und ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen.

- 1.4. Die Saarland-Sporttoto GmbH behält sich vor, diese Teilnahmebedingungen und ggf. ergänzende Bedingungen jederzeit zu ändern, insbesondere an veränderte rechtliche und technische Verhältnisse anzupassen.

2. Spielgeheimnis

Die Saarland-Sporttoto GmbH wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten der Saarland-Sporttoto GmbH bleiben hiervon unberührt.

3. Registrierung, Spielteilnahme, Spielkonto

- 3.1. Eine Spielteilnahme ist nur für volljährige und darüber hinaus nicht gesperrte Spielteilnehmer mit Wohnsitz im Saarland zulässig. Der Spielteilnehmer muss Kontoinhaber einer inländischen Bankverbindung sein und über eine deutsche Mobilfunknummer verfügen. Spielteilnehmer kann nur der wirtschaftlich Berechtigte sein. Mit der Registrierung versichert der Spielteilnehmer, dass er der wirtschaftlich Berechtigte ist und im eigenen Namen und auf eigene Rechnung handelt.
- 3.2. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Die von dem Unternehmen angebotenen Glücksspiele richten sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h., Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden von dem Unternehmen nicht angenommen. Sollte trotzdem eine Annahme erfolgen, kommt kein Spielvertrag zu Stande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch das Unternehmen. Erhaltene Gewinne sind zurückzuzahlen.
- 3.3. Gesperrte Spieler sind von der Spielteilnahme im Internet ausgeschlossen. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem, um den Ausschluss von gesperrten Spielern zu gewährleisten (nähere Einzelheiten zu Spielersperren s. Nr. 14.).
- 3.4. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege auf der Internetseite des Unternehmens für die Internet-Spielteilnahme zu registrieren, damit die gesetzlichen Anforderungen an Identifizierung und Authentifizierung des Spielteilnehmers gewährleistet werden können. Hierzu wird das Unternehmen eines der von der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) positiv bewerteten Verfahren für geschlossene Benutzergruppen verwenden. Dabei hat er auch eine Passwortfrage und die Antwort einzugeben. Die Passwortfrage kann zur Datenänderung verwendet werden. Die Passwortfrage und die Antwort sind geheim zu halten (siehe auch Haftung Nr. 8.7.). Für die Registrierung wird eine Mobilfunknummer benötigt. Wird die Online-Identifizierung nicht erfolgreich abgeschlossen, kann der Kunde seine Identität und seine Volljährigkeit in jeder Annahmestelle der Saarland-Sporttoto GmbH überprüfen lassen (Annahmestellen-Ident-Verfahren).
- Darüber hinaus hat sich jeder identifizierte Spielteilnehmer anlässlich einer Spielteilnahme zu authentifizieren. Hierfür muss der Spielteilnehmer seinen Zugang mit einem ihm vorher übermittelten Code (PIN, TAN etc.) bestätigen. Daher ist eine Spielteilnahme nur möglich, wenn der Spielteilnehmer sein SMS-fähiges mobiles Endgerät mit der Nummer bereit hält, die er bei der Registrierung angegeben hat.
- 3.5. Wenn die Authentifizierung nicht erfolgreich ist, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.
- 3.6. Im Rahmen des elektronischen Registrierungsverfahrens ist die Gesellschaft berechtigt, die Alters-, Adress- und Geburtsangaben und die Bankverbindung des Spielteilnehmers durch ein behördlich erlaubtes Identifizierungsverfahren zu prüfen. Dies kann die elektronische Prüfung bei einem Dienstleister oder auch die persönliche Überprüfung in der Annahmestelle sein. Bei erfolgreicher elektronischer Prüfung erhält der Spielteilnehmer eine Überweisung mit einem Aktivierungscode auf das angegebene Konto. Wird der Aktivierungscode auf der

Internetseite im Login-Bereich eingetragen, erfolgt damit die endgültige Freischaltung des Kundenkontos.

Die Saarland-Sporttoto GmbH kann dem Spielteilnehmer bereits vor Abschluss der vollständigen Identifizierung eine sofortige Spielteilnahme bis zu € 150,00 ermöglichen (sogenanntes „Spontanspiel“). Ein Auszahlungsanspruch im Gewinnfall entsteht in diesen Fällen allerdings nur dann, wenn der Spielteilnehmer die Registrierung durch das vorgesehene Identifizierungsverfahren innerhalb von 14 Tagen abschließt. Der Anspruch von Saartoto auf den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bleibt davon unberührt. Schließt der Spielteilnehmer die Registrierung nicht innerhalb der behördlich vorgeschriebenen 14 Tage ab, wird das Spielkonto des Spielteilnehmers deregistriert. Ein etwaiges Guthaben wird auf das vom Spielteilnehmer zuletzt benannte Bankkonto überwiesen.

Sofern keines der Identifizierungsverfahren zu einer Bestätigung der Identität führt, kann der Spielteilnehmer nicht (mehr) teilnehmen. Für die erforderlichen Auskunftseinholungen durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.

- 3.7. Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten falsche Angaben macht, kann das Unternehmen einen darauf basierenden Spielvertrag wegen Täuschung anfechten.
- 3.8. Der Spielteilnehmer hat seine Erklärungen zur Teilnahme elektronisch abzugeben.
- 3.9. Die Teilnahme
- am LOTTO 6aus49, Eurojackpot und KENO erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
 - an der GlücksSpirale, am Spiel 77 und an der SUPER 6 sowie an der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ erfolgt durch die von dem Unternehmen vergebenen 7-stelligen Losnummer aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, wobei für die Gewinnermittlung in der SUPER 6 lediglich die sechs Endziffern entscheidend sind.
 - an plus 5 erfolgt durch die von dem Unternehmen vergebene 5-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.
- Die Losnummer kann durch den Spielteilnehmer geändert werden.
- 3.10. Das Unternehmen richtet für jeden Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Jeder Spielteilnehmer darf nur ein Spielerkonto haben. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID.
- 3.11. Jeder Zahlungsvorgang wird auf dem Kundenkonto des Spielteilnehmers protokolliert. Durch Aufruf des Kundenkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrags auf seinem Kundenkonto informieren. Geldtransfers auf das elektronische Kundenkonto werden mit Gutschrift zum Eigentum des Unternehmens. Guthabenbeträge auf dem Kundenkonto werden nicht verzinst. Guthaben auf dem elektronischen Kundenkonto können nur zur Teilnahme an den angebotenen Glücksspielen verwendet werden und nur in Ausnahmefällen wieder auf das angegebene Bankkonto ausgezahlt werden. Gewinne werden nicht mit Einsätzen verrechnet und werden innerhalb der in Nr. 12.1. genannten Fristen auf das Bankkonto des Kunden überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.
- 3.12. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, Mindest- und Höchstbeträge für die Zahlung mit Kreditkarten und Lastschriftverfahren festzulegen. Mit einer Kreditkarte auf das Spielkonto eingezahltes Guthaben kann der Spielteilnehmer ausschließlich zur Zahlung von Spielaufträgen verwenden. Wünscht der Spielteilnehmer ausnahmsweise die Auszahlung eines mittels Kreditkarte eingezahlten Guthabens, stellt das Unternehmen die angefallenen Kreditkartengebühren in Höhe von 3 % des überwiesenen Betrags zzgl. Bearbeitungsgebühr, mindestens jedoch 5 Euro, in Rechnung.
- 3.13. Auf das Spielkonto darf maximal ein Guthaben von € 1.100,00 eingezahlt werden und vorhanden sein. Einzahlungsaufträge des Spielteilnehmers, die diese Grenze überschreiten würden, werden automatisch nicht angenommen.

- 3.14. Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils gesetzlich vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite des Unternehmens bekannt. Jeder Spielteilnehmer hat sich außerdem bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit zu setzen, welches er anschließend jederzeit verändern kann. Niedrigere Spieleinsatzlimits werden vom System sofort automatisch berücksichtigt; höhere Spieleinsatzlimits werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
- 3.15. Ist ein Spielteilnehmer mehr als 12 Monate inaktiv, wird sein Spielkonto geschlossen und deregistriert. Ein etwaiges Guthaben wird auf das vom Spielteilnehmer zuletzt benannte Bankkonto überwiesen.
- 3.16. Das Unternehmen ist berechtigt, Kundenkonten zu schließen. Dies gilt insbesondere, wenn der Verdacht des Missbrauchs besteht. Ein Guthabenbetrag wird frühestens 2 Wochen nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen.
- 3.17. Der Spielteilnehmer kann jederzeit sein elektronisches Kundenkonto schließen. Guthabenbeträge werden nach Schließung auf das dem Unternehmen zuletzt benannte Konto überwiesen.

4. Voraussagen des Spielteilnehmers und Spielzeitraum

- 4.1. Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebotes sind die Voraussagen/Tipps und die sonstigen Vorgaben (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in den betreffenden Eingabefeldern zu treffen.
- 4.2. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) vorschlagen (QuickTips).
- 4.3. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spielauftrag entsprechend den Systemvorgaben vordatieren zu lassen. Der Spielauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen.
- 4.4. Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen/Tipps etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/ dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 4.5. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen/Tipps sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussagen/Tipps überlässt.
- 4.6. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen/Tipps bzw. der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen/Tipps oder der anderen von dem Spielteilnehmer abzugebenden Erklärungen vornehmen.
- 4.7. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 4.8. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages oder ein Rücktritt vom Spielvertrag gem. § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB ausgeschlossen.

5. Annahme und Annahmeschluss

- 5.1. Das Unternehmen ist zur Entgegennahme der Spielaufträge nicht verpflichtet.
- 5.2. Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

6. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 6.1. Die Höhe der Spieleinsätze und der Bearbeitungsgebühren für die von dem Unternehmen angebotenen Glücksspiele sind dem Besonderen Teil zu entnehmen.

- 6.2. Bei jeder Spielteilnahme besteht das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- 6.3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr für die von ihm gewählten Spiele mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen (Fälligkeit).
- 6.4. Die Zahlung erfolgt durch die von dem Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten, die für den Spielteilnehmer auf den Internetseiten des Unternehmens ersichtlich sind.
- 6.5. Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer siehe Nr. 3.14.

7. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 7.1. 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. 7.3. annimmt.
- 7.2. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
- 7.3. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten des Spielauftrages und/oder die Daten des QuickTips sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist.
- Beim Eurojackpot müssen die abgespeicherten Daten außerdem rechtzeitig und fehlerfrei vor Beginn der Ziehung an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt worden sein.
- und
- der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Konto des Unternehmens gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.
- 7.4. Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung gemäß Nr. 7.3. zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.
- Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 7.5. Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben, die der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten dient.
- 7.6. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.
- 7.7. Den Inhalt seines Spielauftrages gemäß Nr. 7.3. kann der Spielteilnehmer – unbeschadet der Regelung gemäß Nr. 7.2. – auf seinem Spielkonto einsehen und bei Bedarf ausdrucken. Darüber hinaus erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung an die vom Spielteilnehmer angegebene E-Mail-Adresse über den Inhalt seines Spielauftrages (Spielbenachrichtigung).
- 7.8. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- 7.9. Darüber hinaus kann durch das Unternehmen 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 verstoßen wurde oder

- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt.
- 7.10. 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.
- 7.11. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr erstattet.
- 7.12. Das Unternehmen ist berechtigt, seine Forderung auf Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr an Dritte abzutreten, wenn diese eine Zahlungsgarantie für die Zahlung des Spielteilnehmers abgegeben haben.

8. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 8.1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen schuldhaft vor Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und digitalem oder physischem Verschluss des sicheren Speichermediums verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.

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

- 8.2. Nr. 8.1 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 ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

- 8.3. Die Haftungsbeschränkungen in Nr. 8.1. und Nr. 8.2. 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.
- 8.4. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen auch bei den Erfüllungsgehilfen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 8.5. Das Unternehmen und seine Erfüllungsgehilfen haften weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten haben, hervorgerufen werden.
- 8.6. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Nr. 8.4. und Nr. 8.5. ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- 8.7. Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, welcher Art auch immer, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß Nr. 3.4. und Nr. 18. entstehen.

- 8.8. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- 8.9. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 8.10. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 8.11. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.
- 8.12. Im Übrigen gelten die gesetzlichen Haftungsregeln.

9. Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen / Auslosungen

- 9.1. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bzw. der Auslosungen werden vom Unternehmen festgelegt. Die Bekanntgabe erfolgt grundsätzlich auf dem Internetauftritt des Unternehmens. Für die Art und den Ablauf der Ziehungen wird auf die Teilnahmebedingungen der jeweiligen Lotterie verwiesen.
- 9.2. Die Ziehungen bzw. Auslosungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
- 9.3. Die Gewinnzahlen bzw. Gewinn Tippzeilen der von dem Unternehmen angebotenen Glücksspiele werden auf den Internetseiten des Unternehmens sowie gegebenenfalls durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekannt gegeben. Auf Wunsch werden dem Spielteilnehmer die Gewinnzahlen auch an seine angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

10. Auswertung

- 10.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.
- 10.2. Die Auswertung erfolgt auf Grund der ermittelten Gewinnzahlen und im TOTO aufgrund der Gewinn Tippzeilen und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinn Tippzeilen und Auswertungsschemata). Die ergänzenden Bedingungen für Systeme sind auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar.

11. Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

- 11.1. Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn, die Höhe und die Zusammensetzung informieren. Die abrufbaren Daten betreffen Ziehungen/Wettrunden, die bis zu 120 Tage zurückliegen.
- 11.2. Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse, sofern er dies wünscht.

12. Gewinnauszahlung

- 12.1. Gewinne mit einer Gewinnquote über € 100.000,00 sowie Gewinne der GlücksSpirale der Gewinnklasse 7 sowie der Sieger-Chance werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

Alle anderen Gewinne werden unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung unverzüglich auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen. Eine Überweisung der Gewinne kann erst dann erfolgen, wenn die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen ist.

- 12.2. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto ist der Gewinn mit befreiender Wirkung ausbezahlt.
- 12.3. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

13. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- 13.1. Der Spielteilnehmer hat Änderungen seiner bei der Registrierung angegebenen Kundendaten unverzüglich in seinem Spielkonto zu aktualisieren.
- 13.2. Nach erfolgreichem Login kann der Spielteilnehmer in seinem Spielkonto seine Kundendaten selbst ändern. Die Änderung der Bankverbindung, eines eventuellen Aliasnamens, der Handynummer sowie die Änderung der Anschrift sind besonders gesichert und bedürfen der Beantwortung einer Sicherheitsfrage. Das Unternehmen kann die Änderung weiterer Daten durch die Beantwortung einer Sicherheitsfrage schützen.
- 13.3. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, diese Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

14. Spielersperren

- 14.1. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind von dem Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.
- 14.2. Eine Fremdsperre ist von dem Unternehmen vorzunehmen, 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,
 - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
 - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
- 14.3. Die Spielersperre ist unbefristet. Die Mindestsperrdauer beträgt ein Jahr. Danach kann auf Antrag der gesperrten Person die Aufhebung erfolgen, wenn zu diesem Zeitpunkt keine Gründe für eine Spielersperre mehr vorliegen. Ein zwischenzeitlicher Wegfall der Gründe für die Spielersperre ist durch die gesperrte Person mit prüffähigen Unterlagen nachzuweisen.
- 14.4. Die Aufhebung der Spielersperre ist schriftlich mit dem dafür vorgegebenen Formular bei dem Glücksspielanbieter zu beantragen, der die Spielersperre verfügt hat.
- 14.5. Der Antragsteller ist zur Aktualisierung der bei dem Glücksspielanbieter hinterlegten personenbezogenen Daten verpflichtet, wenn durch Änderungen die Identifizierung des Antragstellers und die Durchsetzung der Spielersperre nicht mehr möglich sind.
- 14.6. Das Unternehmen teilt dem Spielteilnehmer schriftlich den Zeitpunkt des Inkrafttretens der Selbst-/Fremdsperre mit.
- 14.7. Im Übrigen gelten die landesrechtlichen Regelungen zum öffentlichen Glücksspiel im Saarland.

15. Datenschutz

- 15.1. Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten (Vorname, Name, E-Mail-Adresse, Adresse, Geburtsdatum, Mobilfunknummer, Kontodaten, IP-Adresse) nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden. Eine Weitergabe an Dritte durch das Unternehmen erfolgt nur, soweit es für die Durchführung des Spielvertrags erforderlich ist. Das Unternehmen trifft entsprechende technische Vorkehrungen, um im Rahmen der zumutbaren technischen Möglichkeiten, Zugriffsmöglichkeiten unberechtigter Dritter auf die Daten des Spielteilnehmers zu verhindern. Insbesondere erfolgt die Kommunikation zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen für die Anmeldung sowie für den gesamten Datenaustausch bis zur Abmeldung verschlüsselt.
- 15.2. Die zur Abwicklung des Spielvertrages erhobenen personenbezogenen Daten werden zur Bonitätsprüfung, zur Alters- und

Adressverifikation, zur Prüfung der Kontodaten und zum Spielerschutz nur insoweit an Dritte übermittelt, als es für die oben genannten Zwecke erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist. Dies kann erforderlichenfalls mehrfach erfolgen. Der Spielteilnehmer ist mit der Übermittlung an die mit den Aufgaben beauftragten Dritte einverstanden.

- 15.3. Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Zustimmung zur Speicherung oder Übermittlung der Daten widerrufen. In diesem Fall endet die Spielteilnahme, das Kundenkonto wird geschlossen und ein eventueller Guthabenbetrag wird auf das dem Unternehmen zuletzt benannte Konto überwiesen.
- 15.4. Die Einzelheiten zur Einhaltung des Datenschutzes durch das Unternehmen sind in der Datenschutzerklärung geregelt, die auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar sind.

16. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

- 16.1. Der Name des Spielteilnehmers, die Kunden-ID, das Passwort, die Sicherheitsfrage und die Antwort auf die Sicherheitsfrage sind von dem Spielteilnehmer geheim zu halten und insbesondere nicht an Minderjährige weiter zu geben.
- 16.2. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten auf Grund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

17. Verjährung von Ansprüchen

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

17a. Information gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG) vom 19.2.2016 (BGBl I S. 254)

Das Unternehmen ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

18. Ergänzende Bedingungen für das Dauerspiel

- 18.1. Das Dauerspiel bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spielauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen, solange sein Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist bzw. der Einziehungsauftrag erfolgreich ist und der Spielteilnehmer die Dauerspielloption nicht deaktiviert.
- 18.2. Wenn das Dauerspiel wegen nicht ausreichendem Guthaben auf dem Spielkonto, mangels Kontodeckung oder wegen Überschreitens der Spieleinsatzlimits beendet wird, erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung an die von ihm angegebene E-Mail Adresse.
- 18.3. Der Spielteilnehmer kann das Dauerspiel auch selbst durch Deaktivierung beenden. Sofern die Ziehung am Samstag erfolgt, kann er das Dauerspiel bis zum vorangehenden Donnerstag deaktivieren, sofern die Ziehung am Mittwoch erfolgt, kann er das Dauerspiel bis zum vorangehenden Montag deaktivieren.
- 18.4. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten ist eine Änderung des Dauerspielauftrags, insbesondere die Änderung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der Losnummer sowie der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien ausgeschlossen. Ausschließlich die Beendigung des Dauerspiels durch Deaktivierung und der Abschluss eines neuen Dauerspielauftrags ermöglicht die neue Bestimmung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der Losnummer und der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien.
- 18.5. Änderungen der Teilnahmebedingungen werden dem Spielteilnehmer spätestens 2 Wochen vor Inkrafttreten der Änderung der Teilnahmebedingungen per E-Mail an die von ihm angegebene E-Mail Adresse mitgeteilt. Ist der Spielteilnehmer mit den Änderungen nicht einverstanden, hat er die Möglichkeit, das Dauerspiel durch Deaktivierung nach Maßgabe des Nr. 18.3. zu beenden.

B. BESONDERER TEIL

I. **LOTTO 6aus49**

1. **Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des LOTTO 6aus49**

- 1.1. Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstags-Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2. Gegenstand (Spielformel) des LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9;
- 1.3. Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl beim LOTTO 6aus49 ist.

2. **Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

- 2.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 1,00.
- 2.2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 2.3. Für jeden Spielauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.4. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. **Gewinnplan / Gewinnklassen**

Es gewinnen im LOTTO 6aus49

- in der Klasse 1 („Super-Klasse“)
die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen in einem Spiel richtig vorausgesagt haben und deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen 1-stelligen Superzahl übereinstimmt,
- in der Klasse 2 die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen,
- in der Klasse 3 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Superzahl,
- in der Klasse 4 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,
- in der Klasse 5 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Superzahl,
- in der Klasse 6 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,
- in der Klasse 7 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Superzahl,
- in der Klasse 8 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen
- in der Klasse 9 die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl,
- in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

4. **Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten**

- 4.1. Für das LOTTO 6aus49 werden bei jeder Ziehung die jeweiligen 6 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann, und jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9.
- 4.2. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

- 4.3. Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Klasse 1	(6 Gewinnzahlen und Superzahl)	12,80 %
----------	--------------------------------	---------

und

Gewinnbetrag der Klasse 9 (Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse 9 von € 5,00)

Die verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:

Klasse 2	(6 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse 3	(5 Gewinnzahlen u. Superzahl)	5 %
Klasse 4	(5 Gewinnzahlen)	15 %
Klasse 5	(4 Gewinnzahlen u. Superzahl)	5 %
Klasse 6	(4 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse 7	(3 Gewinnzahlen u. Superzahl)	10 %
Klasse 8	(3 Gewinnzahlen)	45 %

- 4.4. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1 : 139.838.160
----------	-----------------

Klasse 2	1 : 15.537.573
----------	----------------

Die Gewinnwahrscheinlichkeit für Gewinnklasse 2 berücksichtigt, dass theoretisch von 10 Spielscheinen mit unterschiedlicher Superzahl alle 6 Richtige aufweisen, jedoch nur Einer eine richtige Superzahl und somit die Gewinnklasse 1 erzielt hat. – Ohne Berücksichtigung der Superzahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit 1 : 13.983.816.

Klasse 3	1 : 542.008
----------	-------------

Klasse 4	1 : 60.223
----------	------------

Klasse 5	1 : 10.324
----------	------------

Klasse 6	1 : 1.147
----------	-----------

Klasse 7	1 : 567
----------	---------

Klasse 8	1 : 63
----------	--------

Klasse 9	1 : 76
----------	--------

- 4.5. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

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

- 4.7. Werden in einer Gewinnklasse nach 12 aufeinanderfolgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächst folgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

- 4.8. Wird in der Gewinnklasse 2 kein Gewinn ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 entgegen Nr. 4.6. der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 derselben Ziehung zugeschlagen.

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

- 4.10. 4.9. findet wegen des festen Gewinnbetrags von € 5,00 in der Gewinnklasse 9 keine Anwendung.

- 4.11. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

- 4.12. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

- 4.13. 4.11. und 4.12. finden keine Anwendung auf die Gewinnklasse 9.

- 4.14. In Abhängigkeit von der Anzahl der Gewinne in den anderen Gewinnklassen kann die Gewinnklasse 9 den Gewinnbetrag in den anderen Gewinnklassen überschreiten.

- 4.15. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.
- 4.16. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- 4.17. Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,00 können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 12.1. weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.
- 4.18. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

5. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen sowie für das Spielen von Anteilen an Gemeinschaftssystemen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von dem Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von dem Unternehmen in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen und Anleitungen für Systeme sind auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar.

II. Eurojackpot

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Lotterie Eurojackpot

- 1.1. Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spelaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale des Unternehmens und an die Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2. Gegenstand der Lotterie Eurojackpots 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).

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 2,00.
- 2.2. Pro Spelauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 2.3. Für jeden Spelauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.4. Vor Abgabe des jeweiligen Spelauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspeleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spelauftrag angezeigt.

3. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

- | | |
|--------------------|--|
| in Gewinnklasse 1 | die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10, |
| in Gewinnklasse 2 | die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10, |
| in Gewinnklasse 3 | die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50, |
| in Gewinnklasse 4 | die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10, |
| in Gewinnklasse 5 | die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10, |
| in Gewinnklasse 6 | die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50, |
| in Gewinnklasse 7 | die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10, |
| in Gewinnklasse 8 | die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen 5 aus 50 und zwei Gewinnzahlen 2 aus 10, |
| in Gewinnklasse 9 | die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10, |
| in Gewinnklasse 10 | die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50, |
| in Gewinnklasse 11 | die Spielteilnehmer, die eine Gewinnzahl 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10, |
| in Gewinnklasse 12 | die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10 |
- in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

4. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 4.1. Für Eurojackpot findet wöchentlich eine Ziehung in der Regel am Freitag statt. Bei jeder Ziehung werden
 - die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 ermittelt,

- die jeweiligen 2 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 ermittelt,

wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann.

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

- 4.3. Die Gewinnsumme verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

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

- 4.4. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

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

- 4.5. In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. Euro unabhängig von den geleisteten Einsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 12 % der Gewinnsumme jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge (vgl. Nr. 4.16.) und die nicht abgeholten Gewinne, deren Einzelquote 10 Mio. Euro oder mehr beträgt nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist (vgl. Nr. 5.).

- 4.6. 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 Ziehung zugeführt.

- 4.7. 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 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.
- 4.8. 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, der Gewinnklasse 1 zur Ausschüttung zugeführt.
 - 4.9. Die Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1 und 2 ist jeweils auf einen Betrag von 90 Mio. begrenzt.

Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 den Betrag von 90 Mio. Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnsumme der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.

Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnsumme der Gewinnklasse 2 den Betrag von 90 Mio. Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnsumme der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
 - 4.10. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnsumme der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).
 - 4.11. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
 - 4.12. Die Gewinnsumme wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnsumme durch die Anzahl der Gewinner in jeder Ziehung geteilt.
 - 4.13. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
 - 4.14. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
 - 4.15. Einzelgewinne in jeder Gewinnklasse werden auf durch 0,10 Euro teilbare Beträge abgerundet. Die Abrundungsbeträge werden dem Boosterfonds zugeschlagen.
 - 4.16. 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.
 - 4.17. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.
- 4 a. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel**
- Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von dem Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von dem Unternehmen in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen und Anleitungen für Systeme sind auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar.
- 5. Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen**
- 5.1. Angefallene Gewinne, deren Einzelquote 10 Millionen Euro und mehr beträgt und die vom Spielteilnehmer nicht oder nicht fristgerecht geltend gemacht wurden, können nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist auch dem Boosterfonds zugeführt werden.
 - 5.2. Im Übrigen werden angefallene Gewinne, die vom Spielteilnehmer nicht fristgerecht geltend gemacht oder von dem Unternehmen nicht ausgezahlt wurden, nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis verwendet.

III. GlücksSpirale

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Lotterie GlücksSpirale

- 1.1. Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung am Samstag durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstags-Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2. Abweichend von Nr. 1.1. gilt für die Teilnahme an der Lotterie GlücksSpirale zusammen mit der Lotterie Eurojackpot Folgendes: Bei der erstmaligen Teilnahme an der Lotterie GlücksSpirale zusammen mit der Lotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags – alle Spielaufträge an der jeweils gewählten Ziehung der Lotterie GlücksSpirale teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Lotterie Eurojackpot folgt. Die Spielteilnahme an der Lotterie GlücksSpirale erfolgt also immer an der Samstagsziehung, die auf den gewählten Ziehungstag der Lotterie Eurojackpot folgt. Dies gilt entsprechend für Mehrwochenspielaufträge und Vordatierungen.
- Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an der Ziehung der Lotterie GlücksSpirale nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Dies bedeutet, dass die erste Spielteilnahme an der Lotterie GlücksSpirale in allen Fällen der Spielteilnahme an der Lotterie Eurojackpot zeitlich nachgelagert ist. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrags in der Zukunft (Vordatierung) gelten die vorstehenden Regelungen der Nr. 1.1. entsprechend.
- 1.3. Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlen-bereich 0 000 000 bis 9 999 999;
- 1.4. Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1. Der Spieleinsatz für ein Los beträgt € 5,00 je Ziehung.
- 2.2. Für jeden Spielauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.3. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspeleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1. Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.
- 3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.
Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Los in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 10,00,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Los in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 20,00,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Los in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 50,00,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Los in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 500,00,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Los in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 5.000,00,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Los in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

€ 100.000,00,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf € 10.000.000,00 begrenzt. Werden in einer Ziehung so viele Gewinne ermittelt, dass die Gewinnsumme in dieser Gewinnklasse den Wert von € 10.000.000,00 übersteigen würde, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 nach folgender Formel auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt:

Höchstgewinnausschüttung von € 10.000.000,00
dividiert durch die Anzahl sämtlicher Gewinne;

Gewinnklasse 7 („Monatliche Sofortrente von 7.500,00 €“)

Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Los mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine Sofortrente bei einem Versicherungsunternehmen von 7.500,00 € monatlich,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Das Unternehmen zahlt mit befreiender Wirkung € 2.010.000,00 bei einem Spieleinsatz von € 5,00 (Los) an ein von ihm benanntes Versicherungsunternehmen zugunsten des/der Gewinner/s.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf € 20.100.000,00 begrenzt. Werden in einer Ziehung so viele Gewinne ermittelt, dass die Gewinnausschüttung in dieser Gewinnklasse den Wert von € 20.100.000,00 übersteigen würde, wird die befreiende Zahlung an die Öffentliche

Versicherung in Höhe von € 20.100.000,00 nach folgender Formel auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt:

Höchstgewinnausschüttung von € 20.100.000,00 dividiert durch die Anzahl sämtlicher Gewinne.

Entsprechend mindert sich die in Gewinnklasse 7 Satz 2 genannte Sofortrente.

Die Verpflichtung des Unternehmens ist auf die Zahlung des Betrages gemäß Satz 3 und 4 der Gewinnklasse 7 beschränkt.

Der Gewinner erhält von dem Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages.

Das Unternehmen ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem Versicherungsunternehmen mitzuteilen.

Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das Versicherungsunternehmen gezahlten Betrages wählen.

Anfallende Zinsen erhält der Gewinner.

Die Entscheidung ist dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.

- 3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 3.5. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

IV. KENO

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

- 1.1. Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung – an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2. Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10);
- 1.3. Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl der Spielteilnehmers je Ziehung € 1,00, € 2,00, € 5,00 oder € 10,00.
- 2.2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 2.3. Für jeden Spielauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.4. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspielsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnplan, KENO-Typen und Gewinnklassen

- 3.1. Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ „2“ bis „10“) untergliedert.
- 3.2. Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl gewählter Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.
- 3.3. Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben. Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
- 3.4. Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.
- 3.5. Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

KENO-Typ (= Anzahl gewählter Voraussagen)	Gewinnklasse (= Anzahl richtiger Voraussagen)
10	10, 9, 8, 7, 6, 5, 0
9	9, 8, 7, 6, 5, 0
8	8, 7, 6, 5, 4, 0
7	7, 6, 5, 4
6	6, 5, 4, 3
5	5, 4, 3
4	4, 3, 2
3	3, 2
2	2

4. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 4.1. Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.
- 4.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 4.3. Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.
- 4.4. Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.
- 4.5. Die Gewinne verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Feste Gewinn bei				Chance 1 zu:
		1 € Einsatz	2 € Einsatz	5 € Einsatz	10 € Einsatz	
10	10*	100.000	200.000	500.000	1.000.000	2.147.181
	9*	1.000	2.000	5.000	10.000	47.238
	8	100	200	500	1.000	2.571
	7	15	30	75	150	261
	6	5	10	25	50	44
	5	2	4	10	20	12
	0	2	4	10	20	39
9	9*	50.000	100.000	250.000	500.000	387.197
	8	1.000	2.000	5.000	10.000	10.325
	7	20	40	100	200	685
	6	5	10	25	50	86
	5	2	4	10	20	18
	0	2	4	10	20	26
8	8	10.000	20.000	50.000	100.000	74.941
	7	100	200	500	1.000	2.436
	6	15	30	75	150	199
	5	2	4	10	20	31
	4	1	2	5	10	8
	0	1	2	5	10	18
7	7	1.000	2.000	5.000	10.000	15.464
	6	100	200	500	1.000	619
	5	12	24	60	120	63
	4	1	2	5	10	13
6	6	500	1.000	2.500	5.000	3.383
	5	15	30	75	150	169
	4	2	4	10	20	22
	3	1	2	5	10	6
5	5	100	200	500	1.000	781
	4	7	14	35	70	50
	3	2	4	10	20	9
4	4	22	44	110	220	189
	3	2	4	10	20	16
	2	1	2	5	10	4
3	3	16	32	80	160	48
	2	1	2	5	10	6
2	2	6	12	30	60	13

- 4.6. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 4.7. Gewinne
 - der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und
 - der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9
 können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt:

- Zunächst werden - unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes - sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. der KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.
- 4.8. Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 100.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 € / Reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- 4.9. Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 50.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 € / Reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- 4.10. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach 4.11. und 4.12. zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- 4.11. Für jeden KENO-Typ gilt, dass die Quote einer Gewinnklasse die Quote einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt in Folge der Nr. 4.11. und Nr. 4.12. dennoch ein derartiger Fall ein,
- wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und
 - die Summe durch 2 dividiert.
- 4.12. Das Ergebnis von Nr. 4.14. ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
- 4.13. Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- 4.14. Sollte die nach Nr. 4.11. und Nr. 4.12. errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 Euro teilbaren Betrag abgerundet.
- 4.15. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller KENO-Typen:
- | | | | |
|---------|----|----|-----------|
| Kenotyp | 10 | 1: | 2.147.181 |
| Kenotyp | 9 | 1: | 387.197 |
| Kenotyp | 8 | 1: | 74.941 |
| Kenotyp | 7 | 1: | 15.464 |
| Kenotyp | 6 | 1: | 3.383 |
| Kenotyp | 5 | 1: | 781 |
| Kenotyp | 4 | 1: | 189 |
| Kenotyp | 3 | 1: | 48 |
| Kenotyp | 2 | 1: | 13 |
- 4.16. Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

V. Spiel 77

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des Spiel 77

- 1.1. Im Rahmen der Zusatzlotterie Spiel 77 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonntagabend) durchgeführt.
- 1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und / oder Samstags-Ziehungen bzw. an einer oder mehreren Samstags-Ziehungen (Spielzeitraum).
- 1.4. Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags-Ziehung der Zusatzlotterie Spiel 77 und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien und -wetten gemäß Nr. 1.5. bis 1.6. sowie im Fall der Teilnahme an der Hauptlotterie Eurojackpot gemäß Nr. 1.7.
- 1.5. An der Mittwochs-Ziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien und -wetten teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
- 1.6. An der Samstags-Ziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien und -wetten teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Samstag oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.
- 1.7. Abweichend von Nr. 1.4. bis 1.6. gilt für die Teilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot Folgendes: Bei der erstmaligen Teilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags – alle Spielaufträge an der jeweils gewählten Samstagsziehung der Zusatzlotterie Spiel 77 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Die Spielteilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 erfolgt also immer an der Samstagsziehung, die auf den gewählten Ziehungstag der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Dies gilt entsprechend für Mehrwochenspielaufträge und Vordatierungen.
Eine Spielteilnahme an einer Mittwochsziehung der Zusatzlotterie Spiel 77 ist nicht möglich.
Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an der Samstagsziehung der Zusatzlotterie Spiel 77 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Dies bedeutet, dass die erste Spielteilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 in allen Fällen der Spielteilnahme an der Hauptlotterie Eurojackpot zeitlich nachgelagert ist. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrags in der Zukunft (Vordatierung) gelten die vorstehenden Regelungen der Nr. 1.7. entsprechend.
- 1.8. Gegenstand (Spielformel) von Spiel 77 ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 2,50.
- 2.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1. Für Spiel 77 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

- 3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 42,40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

im Mindestfall € 177.777,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 10.000.000.

Für die Gewinnklasse 1 werden 7,11 % des Gesamtbetrages der jeweiligen Einsätze als Gewinnausschüttung bereitgestellt.

Die Gewinnausschüttung wird auf die Gewinne dieser Klasse gleichmäßig verteilt, und zwar derart, dass der Gewinn € 177.777,00, € 277.777,00, € 377.777,00 usw. (d. h. jeweils volle € 100.000,00 mehr) beträgt.

Der Gewinn in Gewinnklasse 1 kann sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

Werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

Werden in der Gewinnklasse 1 nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen und die Gewinnausschüttung wird innerhalb dieser Gewinnklasse gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

Werden mehr als 50 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 50 x € 177.777,00 oder - wenn diese höher ist - auf die gemäß Nr. 3.3. Sätze 3 und 5 festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit den 6 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 77.777,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 7.777,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 777,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 77,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 17,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 7

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 5,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- 3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 3.5. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 3.6. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- 3.7. Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet.
- 3.8. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

VI. SUPER 6

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der SUPER 6

- 1.1. Im Rahmen der Zusatzlotterie SUPER 6 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag durchgeführt.
- 1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und / oder Samstags-Ziehungen (Spielzeitraum).
- 1.4. Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags-Ziehung der Zusatzlotterie SUPER 6 und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien und -wetten gemäß Nr. 1.5. bis 1.6. sowie im Fall der Teilnahme an der Hauptlotterie Eurojackpot gemäß Nr. 1.7.
- 1.5. An der Mittwochs-Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien und -wetten teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
- 1.6. An der Samstags-Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien und -wetten teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Samstag (Sonabend) oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.
- 1.7. Abweichend von Nr. 1.4. bis 1.6. gilt für die Teilnahme an der Zusatzlotterie SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot Folgendes: Bei der erstmaligen Teilnahme an der Zusatzlotterie SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags – alle Spielaufträge an der jeweils gewählten Samstagsziehung der Zusatzlotterie SUPER 6 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Die Spielteilnahme an der Zusatzlotterie SUPER 6 erfolgt also immer an der Samstagsziehung, die auf den gewählten Ziehungstag der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Dies gilt entsprechend für Mehrwochenspielaufträge und Vordatierungen.

Eine Spielteilnahme an einer Mittwochsziehung der Zusatzlotterie SUPER 6 ist nicht möglich.

Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an der Samstagsziehung der Zusatzlotterie SUPER 6 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Dies bedeutet, dass die erste Spielteilnahme an der Zusatzlotterie SUPER 6 in allen Fällen der Spielteilnahme an der Hauptlotterie Eurojackpot zeitlich nachgelagert ist. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrags in der Zukunft (Vordatierung) gelten die vorstehenden Regelungen der Nr. 1.7. entsprechend.
- 1.8. Gegenstand (Spielformel) von SUPER 6 ist die Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 1,25.
- 2.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1. Für SUPER 6 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 6-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

- 3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 100.000,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 1.000.000.

Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 100 x € 100.000,00 begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6.666,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 666,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 66,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,50

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- 3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 3.5. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 3.6. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- 3.7. Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet.
- 3.8. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

VII. plus 5

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von plus 5

- 1.1. Im Rahmen von plus 5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- 1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tages-Ziehungen (Spielzeitraum).
- 1.4. Die Teilnahme an den Ziehungen von plus 5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO.
- 1.5. An der Ziehung von plus 5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt.
- 1.6. Gegenstand (Spielformel) von plus 5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 0,75.
- 2.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1. Für plus 5 findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung wird eine 5 stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- 3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

5.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

500,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

50,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

5,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

2,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- 3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 3.5. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

VIII. Die Sieger-Chance

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“

- 1.1. Im Rahmen der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag, durchgeführt.
- 1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstagsziehungen wählen (Spielzeitraum).
- 1.4. Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie Glücksspirale.
- 1.5. Gegenstand (Spielformel) der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Nr. 3.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 3,00 €.
- 2.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1. Für die Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.
- 3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 36,8 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

• Gewinnklasse 1

(„lebenslange monatliche Extra-Rente in Höhe von 3.000,00 €“)

Es wird eine 6-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

eine lebenslange monatliche Extra-Rente bei einem Versicherungsunternehmen in Höhe von 3.000,00 € monatlich

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

- a) Das Unternehmen zahlt mit befreiender Wirkung 804.000,00 € an ein von ihm benanntes Versicherungsunternehmen zugunsten des Gewinners.
- b) Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 12.060.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 15 Gewinner ermittelt, wird die befreiende Zahlung an das Versicherungsunternehmen in Höhe von 15 x 804.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt. Entsprechend mindert sich das unter „• Gewinnklasse 1“ genannte monatliche Haushaltsgeld.
- c) Die Verpflichtung des Unternehmens ist auf die Zahlung des Betrages gemäß vorstehenden Buchstaben a) oder b) beschränkt.
- d) Der Gewinner erhält von dem Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages.

- e) Das Unternehmen ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem Versicherungsunternehmen mitzuteilen.
- f) Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der lebenslangen monatlichen Extra-Rente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das Versicherungsunternehmen gezahlten Betrages wählen.

Anfallende Zinsen erhält der Gewinner.

Die Entscheidung ist dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.

• Gewinnklasse 2

Es werden drei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

1.000.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 3.333.333.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf 5.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 5 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 in Höhe von 5 x 1.000.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne dieser Gewinnklasse aufgeteilt.

- 3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 3.5. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen).

C. INKRAFTTRETEN

Diese Neufassung der Internet-Teilnahmebedingungen gilt erstmals für die Ziehungen ab Freitag, 31. März 2017. Gleichzeitig verlieren die bisher geltenden Internet-Teilnahmebedingungen ihre Gültigkeit.

Der Termin für die erste Möglichkeit der Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 in Verbindung mit der Lotterie Eurojackpot wird vom Unternehmen bekanntgegeben, sobald die technischen Voraussetzungen hierfür geschaffen sind.

Saarbrücken, 03.02.2017

SAARLAND-SPORTTOTO GmbH



Michael Burkert
Geschäftsführer



Peter Jacoby
Geschäftsführer