

Teilnahmebedingungen LOTTO 6aus49 (Sonnabend und Mittwoch) 01/2010

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird LOTTO 6aus49 mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / durchgeführt.

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) Die NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG (im Folgenden als Unternehmen bezeichnet) veranstaltet auf Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Erlaubnis das LOTTO 6aus49.
- (2) Vertriebsgebiet ist das Land Schleswig-Holstein.
- (3) Das Unternehmen unterhält eine Hauptverwaltung (Zentrale), Bezirksstellen und Annahmestellen.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Für die Teilnahme an den Ziehungen des LOTTO 6aus49 sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- (2) Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
- (3) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z.B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) mit Abgabe des Spielscheines (Eingabebeleg) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
- (4) Der Abschluss des Spielvertrages zur Teilnahme am ABO-LOTTO (LEDA) unterliegt ergänzend den Bestimmungen für das Abonnement-/Bankabrufverfahren.
- (5) Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

§ 3 Gegenstand des LOTTO 6aus49

Gegenstand (Spielformel) des LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1stelligen Zahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 4 Teilnahmezeitpunkt und Spielzeitraum

- (1) Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Sonnabend, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Sonnabendziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und / oder Sonnabendziehungen wählen (Spielzeitraum).
- (4) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Sonnabendziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Sonnabendziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

§ 5 Spielgeheimnis

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

II. SPIELVERTRAG

§ 6 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

- (1) Ein Spielteilnehmer kann am LOTTO 6aus49 teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

- (2) Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine (Spiel-) Quittung.
- (3) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
- (4) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen und mittels Quicktipp möglich.
- (5) Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
- (6) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Gegebenenfalls ist die Volljährigkeit durch einen amtlichen Lichtbildausweis zu bestätigen.
- (7) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

§ 7 Teilnahme mittels Spielschein

- (1) Die Spielscheine für die Teilnahme an den Ziehungen sind in den Annahmestellen erhältlich.
- (2) Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten (Eingabebeleg) und ist mit einer 7stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist.
- (3) Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (4) Es gibt Normal-, System-, und Sonderspielscheine. Mit den Normalspielscheinen kann der Spielteilnehmer jeweils 1 bis 12 Spiele spielen. Mit den Systemspielscheinen kann der Spielteilnehmer jeweils bis zu 3 Voll- und/oder bis zu 3 VEW-Systeme spielen.
- (5) Vom Spielteilnehmer oder Dritten vorgenommene Änderungen der Spielscheine sind unwirksam.
- (6) Das Unternehmen kann die Verwendung von Spielscheinen zeitlich begrenzen. Die Bekanntgabe erfolgt durch Aushang in den Annahmestellen.
- (7) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl des Spielzeitraumes sowie - bei Systemscheinen - für die Kreuze zur Wahl des Systems.
- (8) Sofern auf dem Spielschein
 - keine Kennzeichnungen oder
 - zu wenig bzw. zu viel Kennzeichnungen
(z.B. bei Normalspielscheinen: Ein oder mehrere Spielfelder enthalten weniger als sechs aber mehr als zwei Kennzeichnungen oder mehr als sechs Kennzeichnungen),
(z.B. bei Systemspielscheinen: Die Anzahl der Kennzeichnungen entspricht nicht der in der Kodierzeile angegebenen „Nummer des Systems“) oder
 - sonstige mangelhafte Kennzeichnungen
 vorhanden sind, erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer, oder es wird auf Wunsch und nach Vorgabe des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur der vom Terminal erfassten Daten manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.

- (9) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer (vgl. § 6 Abs. 1).
- (10) Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer vom Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, und zwar auf der Basis der vom Unternehmen herausgegebenen Broschüren für Systemspiele. Die Systembroschüren sind in den Annahmestellen erhältlich.

§ 8 Teilnahme mittels Quicktipp

- (1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (2) Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
- (3) Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
- (4) Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist.

§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 0,75.
- (2) Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.
- (3) Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quicktipps kann ein Höchstesatz festgelegt werden.
- (4) Für jeden eingelesenen Spielschein oder ohne Spielschein abgegebenen Quicktipp erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- (5) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Spielschein angegeben und / oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.
- (6) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der (Spiel-) Quittung zu zahlen.

§ 10 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Er wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gegeben.

§ 11 Kundenkarte

- (1) Auf Wunsch des Spielteilnehmers ist eine Teilnahme an den Ziehungen unter Verwendung einer Kundenkarte möglich. Das Unternehmen erstellt Kundenkarten mit Lichtbild und Urlauber-Kundenkarten (ohne Lichtbild).
- (2) Die Kundenkarten mit Lichtbild haben eine unbegrenzte Laufzeit.
- (3) Die Laufzeit der Urlauber-Kundenkarten ist auf 6 Wochen begrenzt. Sie beginnt spätestens am zweiten Werktag nach der Aushändigung der Kundenkarte.
- (4) Voraussetzung für die Ausstellung einer Kundenkarte ist die Volljährigkeit des Antragstellers und das Nichtvorliegen einer Spielsperre.

Die Anträge für die Kundenkarten sind in den Annahmestellen erhältlich und können dort unter Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises - bei der Kundenkarte mit Lichtbild unter Beifügung eines Lichtbildes des Antragstellers - abgegeben werden.

- (5) Pro Spielteilnehmer ist nur eine Kundenkarte zulässig.
- (6) Sofern der Spielteilnehmer mit seiner Kundenkarte entsprechende Spielvoraussagen in der Zentrale hinterlegt hat (CardTipp), kann eine Teilnahme an den Ziehungen auch mit diesen Spielvoraussagen erfolgen.

In diesem Fall gewährleistet das Unternehmen eine Zuordnung der in der Zentrale gespeicherten Daten (vgl. § 13 Abs. 5) zu den persönlichen Daten der auf der Kundenkarte bezeichneten Person (Spielteilnehmer).

- (7) Das Unternehmen erhebt für die Erstellung einer Kundenkarte keine Bearbeitungsgebühr.

§ 12 (Spiel-) Quittung

- (1) Nach Einlesen des Spielscheines bzw. Abgabe des Quicktipps und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Quittungsnummer vergeben.
- (2) Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der (Spiel-) Quittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
- (3) In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der (Spiel-) Quittung in der Annahmestelle.
- (4) Die (Spiel-) Quittung enthält als wesentliche Bestandteile
 - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer (Spielscheinnummer),
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien sowie der GlücksSpirale,
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
 - die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Quittungsnummer.

Sofern die Spielteilnahme unter Verwendung einer Kundenkarte erfolgt, enthält die Spielquittung zusätzlich die jeweilige Kundenkartennummer und / oder den Namen des Inhabers der Kundenkarte.

- (5) Der Spielteilnehmer kann auf der (Spiel-) Quittung seinen Namen und seine Anschrift eintragen.
- (6) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die (Spiel-) Quittung dahingehend zu prüfen, ob
 - die auf der (Spiel-) Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer (Spielscheinnummer) vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer (Spielscheinnummer) vollständig und lesbar abgedruckt sind,
 - die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien sowie der GlücksSpirale vollständig und richtig wiedergegeben sind,
 - der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
 - die (Spiel-) Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und -gegebenenfalls-

- die Kundenkartennummer und/oder der Name des Inhabers der Kundenkarte korrekt aufgedruckt sind.
- (7) Ist die (Spiel-) Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die (Spiel-) Quittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.
- (8) Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt, nur am Tag der Abgabe
- innerhalb von 10 Minuten nach Ausdruck der (Spiel-) Quittung
 - oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
 - längstens bis zu 10 Minuten nach dem Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes, möglich.
- (9) Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.
- (10) Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabeder (Spiel-) Quittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.
- (11) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. § 13 Abs. 5).
- (12) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 13 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- (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 des § 13 Abs. 3 annimmt.
- (2) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
- (3) 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, 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.
- (4) Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (5) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.
- (6) Die (Spiel-) Quittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
- (7) Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnauszahlung nach § 20 Abs. 5 und § 20 Abs. 6 zu verfahren, bleibt unberührt.
- (8) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

- (9) Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (10) Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn
- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 6 Abs. 6 oder § 6 Abs. 7) 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.
- (11) 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.
- (12) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist - unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 13 Abs. 11 - in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
- (13) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.
- (14) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 14 Umfang und Ausschluss der Haftung

- (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. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.
- (2) Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und / oder für die Spielteilnehmer besteht.
- (3) § 14 Abs. 1 und § 14 Abs. 2 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
- (4) 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).

- (5) Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- (6) Die Haftungsbeschränkungen des § 14 Abs. 1 bis Abs. 5 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.
- (7) 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.
- (8) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- (9) 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.
- (10) In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 14 Abs. 7 bis Abs. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung erstattet.
- (11) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksstellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (12) Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- (13) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- (14) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (15) Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 15 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Sonnabend statt; bei jeder Ziehung
 - werden die jeweiligen 6 Gewinnzahlen und jeweils eine Zusatzzahl aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann, und
 - wird jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 - 9 ermittelt.
- (2) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- (3) Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.
- (4) Die Gewinnzahlen im LOTTO 6aus49 werden in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Hörfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 16 Auswertung

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 13 Abs. 5) abgespeicherten Daten.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen, der Zusatz- und der Superzahl und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).

§ 17 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 (Spielscheinnummer) in der Endziffer mit der gezogenen 1stelligen Superzahl übereinstimmt,
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 18 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Gewinnsumme verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Klasse 1	(6 Gewinnzahlen und Superzahl)	10 %
Klasse 2	(6 Gewinnzahlen)	8 %
Klasse 3	(5 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	5 %
Klasse 4	(5 Gewinnzahlen)	13 %
Klasse 5	(4 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	2 %
Klasse 6	(4 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse 7	(3 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	8 %
Klasse 8	(3 Gewinnzahlen)	44 %

- (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 : 2.330.636
Klasse 4	1 : 55.491
Klasse 5	1 : 22.197
Klasse 6	1 : 1.083
Klasse 7	1 : 812
Klasse 8	1 : 61

- (5) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (6) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnsumme der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).
- (7) Werden in einer Gewinnklasse nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnsumme der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
- (8) 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 § 18 Abs. 6 der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 in derselben Ziehung zugeschlagen.
- (9) Die Gewinnsumme wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- (10) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- (11) Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (12) Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.
- (13) Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 19 Abs. 1 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.
- (14) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (15) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Auspielung von Rundungsbeträgen gemäß § 18 Abs. 12 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 24 Abs. 1).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 19 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

§ 20 Allgemeine Regelungen

- (1) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen (Spiel-) Quittung geltend zu machen.
- (2) Ist die Quittungsnummer der (Spiel-) Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- (3) War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer 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 (Spiel-) Quittung geltend machen.
- (4) Der Gewinn wird außer in den Fällen des § 22 Abs. 2 und § 22 Abs. 4 gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung ausgezahlt. Gegebenenfalls erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit gleichzeitig eine Ersatzquittung.
- (5) Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der (Spiel-) Quittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.
- (6) Die Auszahlung erfolgt auch an die auf der (Spiel-) Quittung mit persönlicher Anschrift eingetragene Person mit befreiender Wirkung.
- (7) Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung zu prüfen.
- (8) Bei Spielteilnehmern, die mittels Kundenkarte an den Ziehungen teilnehmen und dem Unternehmen in Bezug auf die Verwendung der Kundenkarte ihre Bankverbindung mitgeteilt haben, erfolgt die Auszahlung auf das von ihnen angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung (Näheres hierzu vgl. § 22).

§ 21 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme ohne Kundenkarte

- (1) Gewinne von mehr als € 1.000,- (Zentralgewinne) werden von der Hauptverwaltung des Unternehmens ausgezahlt.
Sie sind mit Hilfe eines in den Annahmestellen erhältlichen Zentralgewinnanforderungsformulars oder durch persönliche Vorsprache in der Hauptverwaltung geltend zu machen.
- (2) Einzelgewinne bis einschließlich € 1.000,- werden durch jede Annahmestelle des Unternehmens ausgezahlt. Eine Geltendmachung dieser Gewinne kann auch in der Hauptverwaltung des Unternehmens erfolgen. In diesem Fall werden die für eine Zustellung/Überweisung dieser Gewinne anfallenden Aufwendungen vom Unternehmen in Abzug gebracht. Die Höhe der Aufwendungen wird in den Annahmestellen bekannt gemacht.

- (3) Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
Eine Auszahlung der Gewinnklassen 3 - 8 erfolgt ab dem zweiten bundesweiten Werktag nach dem (jeweiligen) Ziehungstag.
- (4) Die Geltendmachung der Gewinne hat ab den in § 21 Abs. 3 genannten Zeitpunkten innerhalb der Frist des § 24 Abs. 1 in den Annahmestellen oder bei der Hauptverwaltung des Unternehmens zu erfolgen. Andernfalls verfällt der Gewinnanspruch.

§ 22 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mit Kundenkarte und Angabe der Bankverbindung

- (1) Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der 1. oder 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß der Frist des § 19 Abs. 1 überwiesen.
- (2) Gewinne der Gewinnklassen 1 und 2 von über € 1.000,- bis € 100.000,- sowie der Gewinnklassen 3 bis 8 von über € 1.000,- werden grundsätzlich auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.
- (3) Einzelgewinne bis einschließlich € 1.000,- werden grundsätzlich durch jede Annahmestelle des Unternehmens ausgezahlt.
- (4) Spielteilnehmer, die ihren Einzelgewinn von über € 6,- bis einschließlich € 1.000,- nicht gemäß § 20 Abs. 1 bis § 20 Abs. 6 in einer Annahmestelle geltend gemacht haben, erhalten diesen Gewinn auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen. Dieses erfolgt
- bei einer Spielteilnahme am Sonnabend bis zum fünften Sonnabend,
 - bei einer Spielteilnahme am Mittwoch bis zum fünften Mittwoch
- nach dem Ziehungstag, an dem der Gewinn erzielt wurde.
- (5) Für Einzelgewinne bis € 6,- gilt § 21 Abs. 4 entsprechend.
- (6) Die Regelung des § 20 Abs. 2 findet keine Anwendung.

§ 23 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mit Kundenkarte ohne Angabe der Bankverbindung

- (1) Spielteilnehmer, die einen Gewinn von mehr als € 1.000,- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.
- (2) Für Einzelgewinne bis einschließlich € 1.000,- gilt § 21 Abs. 4 entsprechend.
- (3) Die Regelung des § 20 Abs. 2 findet keine Anwendung.

VI. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN UND INKRAFTTRETEN

§ 24 Erlöschen von Ansprüchen

- (1) Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (vgl. § 4 Abs. 3) gerichtlich geltend gemacht werden.
- (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 sowie seine Bezirks- und Annahmestellen, soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.

(3) § 24 Abs. 2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche aufgrund vorsätzlichen Handelns.

§ 25 **Inkrafttreten**

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Mittwoch, dem 6. Januar 2010.

