

# Teilnahmebedingungen plus5 06/2010

---

## 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 plus5 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 die Lotterie plus5.
- (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 von plus5 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) 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 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von plus5**

- (1) Im Rahmen von plus5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tages-Ziehungen (Spielzeitraum).  
Die Teilnahme an den Ziehungen von plus5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO nach § 3 Abs. 5.
- (4) An der Ziehung von plus5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt.
- (5) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Tages-Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (6) Gegenstand (Spielformel) von plus5 ist die Voraussage einer 5stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt III.

## **§ 4 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**

### **§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme**

- (1) Ein Spielteilnehmer kann zusätzlich zur Hauptlotterie KENO an plus5 teilnehmen, in dem 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 II. und im Abschnitt V. zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
- (4) Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an der vom Unternehmen durchgeführten Lotterie KENO unter Verwendung der für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheine bzw. mittels Quicktipp.
- (5) Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
- (6) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
- (7) Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig.
- (8) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der Spielteilnahme an den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen.
- (9) Zur Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben ist die Spielteilnahme nur unter Verwendung einer vom Unternehmen ausgegebenen Kundenkarte, ggf. unter zusätzlicher Vorlage des amtlichen Lichtbildausweises (Kundenkarte ohne Lichtbild), möglich.

## **§ 6 Teilnahme mittels Spielschein**

- (1) Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 5stelligen (Los-) Nummer im Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 versehen.
- (2) Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (3) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an plus5 durch ein Kreuz im "Ja"-Feld oder im "Nein"-Feld in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen.
- (4) Der Schnittpunkt der Kreuzmarkierung muss innerhalb des betreffenden Feldes liegen.
- (5) Bei mangelhafter Eintragung erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
- (6) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

## **§ 7 Teilnahme mittels Quicktipp**

- (1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (2) Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 5stellige (Los-) Nummer im Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 für plus5 vergeben.

## **§ 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

- (1) Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 0,75.
- (2) Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.
- (3) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz gegen Erhalt der (Spiel-) Quittung zu zahlen.

## § 9 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahme-Schlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

## § 10 Kundenkarte, Spielsperren

(1) Voraussetzung für eine Spielteilnahme an plus5 ist die Verwendung einer Kundenkarte. 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. § 18 Abs. 2 a) Satz 3) zu den persönlichen Daten der auf der Kundenkarte bezeichneten Person (Spielteilnehmer).

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

(8) Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.

(9) Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperrre) oder Fremdsperrren zu verfügen.

(10) Eine Fremdsperrre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es

- aufgrund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
- aufgrund von Meldungen Dritter weiß oder
- aufgrund 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.

(11) Durch das Einlesen der Kundenkarte in das Terminal wird ein Abgleich der gespeicherten Daten mit dem Sperrsystem vollzogen.

### III. GEWINNERMITTLUNG

#### § 11 Ziehung der Gewinnzahl

- (1) Für plus5 findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung wird eine 5stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl 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 werden in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Hörfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

#### § 12 Auswertung

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahl.

#### § 13 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % 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. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnsumme wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

a) • **Gewinnklasse 1**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren (Los-) Nummer in den 5 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 5.000,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

b) • **Gewinnklasse 2**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren (Los-) Nummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 500,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

c) • **Gewinnklasse 3**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren (Los-) Nummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 50,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

d) • **Gewinnklasse 4**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren (Los-) Nummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 5,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

e) • **Gewinnklasse 5**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren (Los-) Nummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (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 gemäß § 19 Abs. 1).

#### **IV. GEWINNAUSZAHLUNG**

##### **§ 14 Fälligkeit des Gewinnanspruchs**

Die Gewinne werden nach der Gewinnfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

##### **§ 15 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 gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.
- (4) Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Spielquittung 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) Gewinne der Gewinnklassen 2, 3, 4 und 5 werden grundsätzlich 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.

- (9) Gewinne der Gewinnklasse 1 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.

- (10) Bei Spielteilnehmern, die dem Unternehmen in Bezug auf die Verwendung der Kundenkarte ihre Bankverbindung mitgeteilt haben, erfolgt die Auszahlung in der Regel auf das von ihnen angegebene Konto mit befreiender Wirkung (Näheres hierzu vgl. § 16).

#### **§ 16 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mit Kundenkarte und Angabe der Bankverbindung**

- (1) Einzelgewinne der Gewinnklasse 1 werden kostenfrei von der Hauptverwaltung des Unternehmens dem Gewinner auf das von ihm angegebene Bankkonto überwiesen.

- (2) Gewinne der Gewinnklassen 2, 3, 4 und 5 werden grundsätzlich durch jede Annahmestelle des Unternehmens ausgezahlt.

- (3) Gewinne der Gewinnklassen 2 und 3, die nicht innerhalb von 5 Wochen nach dem Ziehungstag, an dem sie erzielt wurden, in den Annahmestellen ausgezahlt worden sind, werden grundsätzlich kostenfrei auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto überwiesen.

- (4) Für Einzelgewinne bis 6,- € hat die Geltendmachung der Gewinne innerhalb der Frist des § 19 Abs. 1 zu erfolgen. Andernfalls verfällt der Gewinnanspruch.

#### **§ 17 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mit Kundenkarte ohne Angabe der Bankverbindung**

- (1) Für Gewinne der Gewinnklassen 2, 3, 4 und 5 gelten die unter § 15 Abs. 1 bis § 15 Abs. 8 getroffenen Regelungen. Die Geltendmachung dieser Gewinne hat innerhalb der Frist des § 20 Abs. 1 zu erfolgen. Andernfalls verfällt der Gewinnanspruch.

- (2) Spielteilnehmer, die einen Gewinn in Gewinnklasse 1 erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

### **V. SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

#### **§ 18 Ergänzende Bestimmungen**

- (1) Im Übrigen gelten die Teilnahmebedingungen des Unternehmens für die mit dem jeweiligen Spielschein bzw. mittels des jeweiligen Quicktipps gewählte Hauptlotterie (zzt. die Teilnahmebedingungen für KENO).

- (2) Dies gilt unter anderem für

- a) den Abschluss des Spielvertrages:

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.

Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

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

b) den Rücktritt vom Spielvertrag:

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

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

Ein wichtiger Grund liegt u. A. vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,

- gegen einen Teilnahmeausschluss 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 Spieler 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 sowie für

c) die Haftungsbestimmungen:

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.

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

§ 18 Abs. 2 c) Satz 1 und Satz 2 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

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

Die Haftungsbeschränkungen des § 18 Abs. 2 c) Satz 1 bis Satz 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.

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.

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

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.

In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 18 Abs. 2 c) Sätze 7 bis 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung erstattet.

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

Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

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

## **§ 19 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 (siehe § 3 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) § 19 Abs. 2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche aufgrund vorsätzlichen Handelns.

**§ 20****Inkrafttreten**

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Montag, dem 07. Juni 2010.

---

NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG · Handelsregister: Kiel HRA 4481 · 24103 Kiel  
Andreas-Gayk-Str. 19/21 · Tel. 0431 / 9805-0 · Geschäftsführung: NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH  
Handelsregister: Kiel HRB 6579 · Geschäftsführer: Helmut Stracke

Erlaubnis des Innenministeriums des Landes Schleswig-Holstein – IV 358 – vom 25. Mai 2010



