
Internet-Teilnahmebedingungen Eurojackpot 10/2016

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß, fair, verantwortlich und transparent durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt werden und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt wird,
2. den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere den ungesetzlichen Glücksspielmarkt einzudämmen und den legalen entgeltlichen Spielkonsum nur in einem angemessenen Umfang zuzulassen,
3. einen wirksamen Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten,
4. Suchtgefahren bei Glücksspielen vorzubeugen und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung sowie Vorkehrungen vor Ausbeutung durch Glücksspiel zu schaffen.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird Eurojackpot 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 Eurojackpot auf Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Genehmigung.
- (2) Das Unternehmen führt Eurojackpot koordiniert mit anderen deutschen und europäischen Lotterieunternehmen durch.
- (3) Für die Durchführung von Eurojackpot werden zwei Kontrollzentren eingesetzt, ein Kontrollzentrum in Deutschland/Nordrhein-Westfalen und ein Kontrollzentrum in Dänemark, an die vor der jeweiligen Ziehung der Gewinnzahlen von jedem Unternehmen die Kombinationsdatei aller gespielten Voraussagen der betreffenden Ziehung zu Poolungszwecken übermittelt wird.
- (4) Vertriebsgebiet ist das Land Schleswig-Holstein.
- (5) Das Unternehmen unterhält eine Hauptverwaltung (Zentrale) und hat für die Spielteilnahme mittels Internet eine entsprechende virtuelle Internet-Annahmestelle eingerichtet.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- (2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzen-

der Bedingungen (z.B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.

- (3) Die Teilnahmebedingungen und die eventuell ergänzenden Bedingungen können im Rahmen des Internet-Angebotes des Unternehmens aufgerufen, ausgedruckt und/oder mittels Download abgerufen werden. 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 von Eurojackpot

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

§ 4 Teilnahmezeitpunkt und Spielzeitraum

- (1) Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung am Freitag durchgeführt.
- (2) Eine Verschiebung der Ziehung wegen eines Feiertages am Freitag oder aus anderen Gründen auf einen anderen Tag ist möglich und wird von dem Unternehmen in geeigneter Weise bekannt gegeben.
- (3) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Freitagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der/den Freitagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen, wenn die Kombinationsdatei der jeweiligen Freitagsziehung fehlerfrei und rechtzeitig vor der Ziehung an die Kontrollzentren zur Poolung übermittelt wurde (§ 1 Abs. 3).
- (4) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehrerer Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
- (5) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Freitagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Freitagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (6) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, in Verbindung mit Eurojackpot an der Lotterie GlücksSpirale (Sonnabend) sowie an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 (Mittwoch und/oder Sonnabend) teilzunehmen. Die Teilnahme an der/den Ziehung/en der Lotterie GlücksSpirale und/oder Spiel 77 und SUPER 6 richtet sich nach den jeweils gültigen Internet-Teilnahmebedingungen dieser Lotterien.

§ 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, Registrierung, Identifizierung, Authentifizierung

- (1) Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- (2) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
- (3) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer möglich, die ihren Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Schleswig-Holstein haben und zum Zeitpunkt der Spielteilnahme bestätigen, dass sie sich in Schleswig-Holstein aufhalten.
- (4) Die Spielteilnahme darf nur im eigenen Namen und auf eigene Rechnung erfolgen.
- (5) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren und damit zu identifizieren.
- (6) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist ausgeschlossen. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler erfolgt durch Identifizierung und Authentifizierung so-

wie durch Prüfung gegen die zentrale Sperrdatei. Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend durch den vom Unternehmen eingerichteten „IdentitätsCheck Premium“ bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch ein Post-IDENT-Verfahren.

Die Prüfung gegen die Datei gesperrter Spieler des gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystems erfolgt im Rahmen der Registrierung sowie bei jeder Spielteilnahme.

- (7) Sofern die vom Unternehmen zur Identifikation gewählten Verfahren (IdentitätsCheck Premium der SCHUFA/Post-IDENT) keine Bestätigung der Volljährigkeit und/oder des Wohnsitzes im Sinne des § 6 Abs. 3 ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.
- (8) Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.
- (9) Im Rahmen der Registrierung gibt der Spielteilnehmer eine E-Mail-Adresse an und setzt sich ein persönliches Passwort. Diese Angaben muss er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben.
- (10) Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID.
- (11) Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.
- (12) Eingezahltes Guthaben auf dem Spielkonto kann nur für die Bezahlung von Spielaufträgen verwendet werden. Die Auszahlung von eingezahltem Guthaben auf das auf dem Spielkonto hinterlegte Bankkonto ist nur in begründeten Ausnahmefällen möglich. Der Spielteilnehmer hat sich hierzu an den Kundenservice des Unternehmens zu wenden. Das Unternehmen behält sich bei der Wiederauszahlung von eingezahltem Guthaben das Recht vor, allfällige Gebühren, insbesondere für Kreditkartentransaktionen, einzubehalten.
- (13) Das Spielkonto darf ein Guthaben von 1.100,- Euro nicht überschreiten. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.
- (14) Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchsteinsatzgrenzen von 1000,- Euro pro Monat je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite des Unternehmens bekannt. Jeder Spielteilnehmer wird dazu aufgefordert, sich bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit zu setzen, das bis zur Höhe der Höchsteinsatzgrenze jederzeit vom Spielteilnehmer verändert werden kann. Hat sich der Spielteilnehmer bei Registrierung kein individuelles Spieleinsatzlimit gesetzt, so gilt als Spieleinsatzlimit das gesetzliche Höchsteinsatzlimit. Möchte der Spielteilnehmer sein Spieleinsatzlimit verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Spieleinsatzlimits durch den Spielteilnehmer werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
- (15) Wird auf dem Spielkonto mehr als 12 Monate keine Bewegung festgestellt, d. h. wird mehr als 12 Monate kein Spielauftrag über das Spielkonto abgegeben, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte Bankkonto überwiesen.

§ 7 Teilnahme

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt mit der Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- (2) Beim Normalspiel kann der Spielteilnehmer 1 bis 10 Spiele spielen.
- (3) Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Spielangebotes des Unternehmens bekannt gemacht.

§ 8 Angaben des Spielteilnehmers

- (1) Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebotes sind die Voraussagen und die sonstigen Kennzeichnungen (z.B. Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien bzw. der GlücksSpirale etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen.
- (2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen die Voraussagen mittels der ange-

botenen Ausföhlhilfen (Zufallsgenerator etc.) vorschlagen (Quicktipp).

- (3) Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.
- (4) Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausföhlhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (5) Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussagen überlässt.
- (6) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der vom Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
- (7) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- (8) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 2,-.
- (2) Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchstesinsatz festgelegt werden.
- (3) Ein wöchentlicher oder monatlicher Höchstspieleinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien und Wetten (Gesamtspieleinsatz) kann im Rahmen des Internetangebotes festgesetzt werden.
- (4) Für jeden registrierten Spielauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- (5) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird im Rahmen des Internet-Angebotes des Unternehmens bekannt gemacht.
- (6) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.
- (7) Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

§ 10 Annahme und Annahmeschluss

- (1) Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- (2) Der Annahmeschluss für die Spielteilnahme wird im Rahmen des Internet-Angebotes des Unternehmens bekannt gegeben.

§ 11 Spielbenachrichtigung

- (1) Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens oder dessen Dienstleisters wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale oder beim Dienstleister von dieser/diesem eine Spielauftragsnummer vergeben. Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Zentrale oder beim Dienstleister gespeicherten Daten.
- (2) Über den Inhalt und Abschluss dieses Vorgangs wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).
- (3) Die Spielbenachrichtigung umfasst
 - Informationen zu den Geschäftsangaben des Unternehmens,
 - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
 - 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 bzw. von dessen Dienstleister vergebene Spielauftragsnummer.

§ 12 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 § 12 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 Quicktippes sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens oder bei dessen Dienstleister aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und richtig und vollständig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden und die Übersendung dieser Daten bestätigt wurde sowie das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist 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 geschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.
- (4) Fehlt eine dieser Voraussetzungen, 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, soweit die Kombinationsdatei der betreffenden Ziehung fehlerfrei und rechtzeitig vor der Ziehung an die Kontrollzentren zur Poolung übermittelt und die Übersendung dieser Daten bestätigt wurde. Die Übermittlung der Daten an die Kontrollzentren erfolgt vor der in der Regel am Freitag stattfindenden Ziehung. Ist die Übermittlung der Daten nicht erfolgreich, kann die Ziehung verschoben werden.
- (6) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- (7) Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (8) Ein wichtiger Grund liegt u.a. vor, wenn
 - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht oder
 - gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde.
- (9) 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.
- (10) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- (11) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 13 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 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) § 13 Abs. 1 und § 13 Abs. 2 finden 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 § 13 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. 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 § 13 Abs. 7 bis Abs. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- (11) Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß § 21 entstehen.
- (12) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (13) Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- (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

§ 14 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für Eurojackpot findet wöchentlich freitags eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden
 - die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 (5 aus 50) und
 - jeweils 2 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 (2 aus 10)ermittelt, wobei jede Zahl im Rahmen der jeweiligen Zahlenreihe nur einmal gezogen werden kann.
- (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 von Eurojackpot werden in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Hörfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 15 Auswertung

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 12 Abs. 5) abgespeicherten Daten,

deren Kombinationsdatei fehlerfrei und rechtzeitig vor der Ziehung der Gewinnzahlen an die Kontrollzentren zur Poolung übermittelt wurde.

- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

§ 16 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen (5 aus 50) und die 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen (5 aus 50) und eine der 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen (5 aus 50)
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen (5 aus 50) und die 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen (5 aus 50) und eine der 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen (5 aus 50)
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen (5 aus 50) und die 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen (5 aus 50) und die 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen (5 aus 50) und eine der 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),
in der Klasse 10	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen (5 aus 50)
in der Klasse 11	die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl (5 aus 50) und die 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),
in der Klasse 12	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen (5 aus 50) und eine der 2 Gewinnzahlen (2 aus 10),

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 17 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 und den Boosterfonds wie folgt:

Klasse 1	5 + 2	36,00 % mindestens 10 Mio. €
Klasse 2	5 + 1	8,50 %
Klasse 3	5	3,00 %
Klasse 4	4 + 2	1,00 %
Klasse 5	4 + 1	0,90 %
Klasse 6	4	0,70 %
Klasse 7	3 + 2	0,60 %
Klasse 8	2 + 2	3,10 %
Klasse 9	3 + 1	3,00 %
Klasse 10	3	4,30 %

Internet-Teilnahmebedingungen Eurojackpot 10/2016

Klasse 11	1 + 2	7,80 %
Klasse 12	2 + 1	19,10 %
Boosterfonds		12,00 %

- (4) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

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

- (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) In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. €. Liegt der Anteil der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 (§ 17 Abs. 3 und § 17 Abs. 6) betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von 10 Mio. €, beträgt die Gewinnsumme 10 Mio. € in der Gewinnklasse 1.
- (8) Um die Gewinnsumme von 10 Mio. € (§ 17 Abs. 7) zu gewährleisten, wird ein Boosterfonds gebildet. Die Zuführungen zum Boosterfonds erfolgen durch
- jeweils 12% der Gewinnsumme jeder Ziehung (siehe § 17 Abs. 3)
 - die sich aus den Quotenabrundungen ergebenden Beträge (siehe § 17 Abs. 16) und
 - die nicht abgeholten Gewinne ab 10 Mio. €.
- (9) Liegt der Anteil der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von 10 Mio. € in der Gewinnklasse 1, erfolgt eine Aufstockung des fehlenden Differenzbetrages aus den Mitteln des Boosterfonds.
- (10) Erreicht die Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht die Mindestausschüttung von 10 Mio. € in der Gewinnklasse 1, so erfolgt eine Aufstockung des fehlenden Differenzbetrages durch die Unternehmen (siehe Präambel).
- (11) Erfolgte in einer oder mehreren Ziehungen eine Aufstockung des fehlenden Differenzbetrages durch die Unternehmen, erhöhen die Zuführungen nach § 17 Abs. 8 den Boosterfonds so lange nicht, bis alle Aufstockungsbeträge der Unternehmen an die Unternehmen zurückgeflossen und wieder ausgeglichen sind.
- (12) Übersteigt das Guthaben des Boosterfonds mit den Zuführungen der aktuellen Ziehung den Betrag von 20 Mio. €, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung der 20 Mio. € folgt, der Gewinnklasse 1 zugeführt und ausgeschüttet.
- (13) Wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 (§ 17 Abs. 3) auf die Mindestausschüttung von 10 Mio. € aufgestockt und werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnsumme von 10 Mio. € (§ 17 Abs. 7) der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (§ 17 Abs. 6).

- (14) Die Gewinnsumme wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- (15) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (16) Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Die sich aus der Abrundung ergebenden Beträge werden dem Boosterfonds zugeführt.
- (17) Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 19 Abs. 2 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.
- (18) Die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 und 2 ist jeweils auf einen Betrag von 90 Mio. € begrenzt.
Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 den Betrag von 90 Mio. €, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 der gleichen Ziehung zugeschlagen.
Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 den Betrag von 90 Mio. €, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse der gleichen Ziehung zugeschlagen, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden.
- (19) 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.
- (20) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z.B. zur Ausspielung von verjährten Gewinnen).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 18 Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

- (1) Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn informieren.
- (2) Der Spielteilnehmer erhält - sofern er dies wünscht - über jeden Gewinn eine Benachrichtigung per E-Mail an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse.

§ 19 Gewinnauszahlung/Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne werden dem Kundenkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben und anschließend auf die vom Spielteilnehmer angegebene Kontoverbindung mit befreiender Wirkung überwiesen.
- (2) Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf von zwei Wochen seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- (3) Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

VI. DATENSCHUTZ/SORGFALTSPFLICHTEN DES SPIELTEILNEHMERS

§ 20 Datenschutz

- (1) Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.
- (2) Das Unternehmen erhebt und speichert vom Spielteilnehmer folgende personenbezogene Daten:
Vorname(n), Nachname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Mobilfunkrufnummer sowie Bankverbindung.
- (3) Diese Daten werden mit Ausnahme der E-Mail-Adresse und der Mobilfunkrufnummer zur Bonitätsprüfung an die InFoScore Consumer Data GmbH, Rheinstr. 99, 76532 Baden-Baden sowie zur Identitätsprüfung an die SCHUFA Holding AG, Kormoranweg 5, 65201 Wiesbaden

übermittelt. Aus Nachweisgründen wird allein die Tatsache der Überprüfung der Daten bei der SCHUFA gespeichert. Diese Bonitäts- und Identitätsprüfungen können erforderlichenfalls mehrfach erfolgen. Der Spielteilnehmer ist mit der Übermittlung seiner Daten an die InFoScore Consumer Data GmbH und an die SCHUFA Holding AG einverstanden.

- (4) Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Zustimmung zur Übermittlung seiner Daten an die InFoScore Consumer Data GmbH und die SCHUFA Holding AG für die Zukunft widerrufen. In diesem Fall endet die Spielteilnahme, das Spielkonto wird geschlossen und eventuelles Guthaben auf dem Spielkonto wird auf die dort zuletzt hinterlegte Bankverbindung überwiesen, sofern die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen worden ist.
- (5) Bei der Zahlung mit Kreditkarte ist das Unternehmen zur Weiterleitung der Daten des Spielteilnehmers an alle zur Zahlungsabwicklung zwischengeschalteten Stellen, insbesondere Organisationen und Unternehmen, die für die Zahlung des Spielteilnehmers eine Garantie abgegeben haben, berechtigt.

§ 21 Sorgfaltspflichten

- (1) Der Spielteilnehmer hat die Kunden-ID, das Passwort, die Sicherheitsabfrage und die Antwort auf die Sicherheitsabfrage geheim zu halten.
- (2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zulasten des Spielteilnehmers.

VII. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN UND INKRAFTTRETEN

§ 22 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 23 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Freitag, dem 21. Oktober 2016.

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 • Geschäftsführerin: Karin Seidel

Genehmigung des Ministeriums für Inneres und Bundesangelegenheiten des Landes Schleswig-Holstein – IV 364 – vom 14.10.2016