

Teilnahmebedingungen

der Deutschen Klassenlotterie Berlin für EUROJACKPOT

Stand: 5. Januar 2018 | Nr. EJ 8

PRÄAMBEL

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird Eurojackpot mit Unternehmen, die dem Deutschen Lotto- und Totoblock angehören, sowie weiteren europäischen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt. Zur Durchführung der Lotterie werden zwei

Kontrollzentren eingesetzt, ein Kontrollzentrum in Nordrhein-Westfalen und eines in Dänemark, an die jeweils vor der Ziehung der Gewinnzahlen alle Daten rechtzeitig und fehlerfrei übermittelt werden müssen.

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 wie für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. ALLGEMEINES

§ 1 Spielsuchtprävention

Die Spielangebote der Deutschen Klassenlotterie Berlin 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 in allen Annahmestellen der Deutschen Klassenlotterie Berlin oder unter www.spiel-mit-verantwortung.de bzw. www.lotto-berlin.de.

§ 2 Organisation

Die Deutsche Klassenlotterie Berlin, rechtsfä-

hige Anstalt des öffentlichen Rechts, im Folgenden DKLB genannt, veranstaltet und führt gemäß § 2 des Gesetzes über die Deutsche Klassenlotterie Berlin und die Stiftung Deutsche Klassenlotterie Berlin (DKLB-Gesetz) in der Fassung vom 7. Juni 1974 (GVBl. S. 1338), zuletzt geändert durch Gesetz vom 15. Dezember 2007 (GVBl. S. 604), im Land Berlin Lotterien, einschließlich Sporttoto, Sportwetten, und alle damit zusammenhängenden Ausspielungen (im Folgenden Ziehungen genannt) und sonstigen Geschäfte durch.

§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot sind allein diese Teilnahmebedingungen der DKLB einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen (vgl. § 6 Abs. 1), die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

(2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines in der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels QuickTipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an. Gleiches gilt bei Teilnahme mittels der in der Zentrale für den Spielteilnehmer gespeicherten Spielvoraussagen und bei der Teilnahme durch Einlesen einer Spielquittung (Eingabebeleg).

(3) Diese Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

(4) Die DKLB behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

(5) Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

§ 4 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

(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 aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale der DKLB und an die Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

(2) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spielauftrag bis zu sechs Wochen vordatieren zu lassen. Hierfür muss der Spielteilnehmer vor Abgabe seines Spielauftrages mündlich eine entsprechende Erklärung gegenüber der Annahmestelle abgeben. Der Spielauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil.

Die DKLB behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen.

(3) Gegenstand von Eurojackpot (Spielformel) 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). Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 5 Spielgeheimnis

(1) Die DKLB wahrt das Spielgeheimnis.

(2) Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten der DKLB bleiben hiervon unberührt.



II. SPIELVERTRAG

§ 6 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

(1) Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der von der DKLB bereitgehaltenen Medien (Spielschein, QuickTipp, LOTTO-Karte, Eingabebeleg etc.) ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

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

(3) Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den von der DKLB zugelassenen Annahmestellen vermittelt.

(4) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Eurojackpot richtet sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h., dass Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen von der DKLB nicht angenommen werden. Erfolgt trotzdem eine Aushändigung eines Spielauftrages, kommt kein Spielvertrag zustande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch die DKLB. Erhaltene Gewinne sind vom Minderjährigen zurückzuzahlen.

Die DKLB und die Annahmestellenmitarbeiter sind berechtigt, sich durch Kontrolle des gültigen Personalausweises oder Reisepasses von der Volljährigkeit des Spielteilnehmers zu überzeugen.

(5) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der Spielteilnahme an den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen.

(6) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und der DKLB zustande.

§ 7 Teilnahme mittels Spielschein/Eingabebeleg

(1) Jeder Spielschein/Eingabebeleg dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.

(2) Für die Wahl des richtigen Spielscheines (Eingabebeleg) sowie für seine ordnungsgemäße Ausfüllung und dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(3) 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 andere von dem Spielteilnehmer durch Kreuze abzugebende Erklärungen, die auf dem Spielschein vorgesehen sind.

(4) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, in Verbindung mit Eurojackpot an der Lotterie GlücksSpirale am Samstag (Sonnabend) sowie an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 am Mittwoch und/oder Samstag (Sonnabend) teilzunehmen. Die Teilnahme an der/den Ziehung/en der Lotterie GlücksSpirale und/oder SUPER 6 und Spiel 77 richtet sich nach den jeweils gültigen Teilnahmebedingungen dieser Lotterien.

(5) Unbenutzte Felder dürfen nicht durchgestrichen oder durchgekennzeichnet werden.

(6) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtung des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur durch das Annahmestellenpersonal vorgenommen.

(7) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(8) Für den Abschluss von Systemspielen



kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der DKLB zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, und zwar so, wie sie in den von der DKLB herausgegebenen Informationen dargestellt wird. Diese Informationen sind in den Annahmestellen erhältlich.

§ 8 Teilnahme mittels QuickTipp

(1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels QuickTipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(2) QuickTipp ist mit Spielschein (Spielscheinergänzung) und ohne Spielschein möglich.

(3) Beim QuickTipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallsgenerators durch die DKLB vergeben. 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 eine 7-stellige Spielscheinnummer (Losnummer) durch die DKLB vergeben.

(5) Beim QuickTipp mit Spielschein (Spielscheinergänzung) werden die Voraussagen des Spielteilnehmers auf dem Spielschein mittels eines Zufallsgenerators durch die DKLB ergänzt.

(6) Alle weiteren erforderlichen Angaben für die Teilnahme mittels QuickTipp sind vom Spielteilnehmer mündlich gegenüber der Annahmestelle abzugeben.

§ 9 Spielteilnahme mittels LOTTO-Karte

(1) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch mit Spielvoraussagen erfolgen, die in der Zentrale der DKLB für den Spielteilnehmer gespeichert sind.

(2) Für die Entscheidung, mittels der mit der LOTTO-Karte gespeicherten Voraussagen teilzunehmen, ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(3) Mit den in der Zentrale gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

(4) Alle weiteren erforderlichen Angaben für die Teilnahme mittels LOTTO-Karte sind vom Spielteilnehmer mündlich gegenüber der Annahmestelle abzugeben.

§ 10 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 2.

(2) Die DKLB kann für die einzelnen Arten von Spieldaufträgen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann. Außerdem kann ein Höchstesatz festgelegt werden.

(3) Aus Gründen der Spielsuchtprävention und des Verbraucherschutzes ist der Gesamtspeleinsatz für einen Systemspieldauftrag auf maximal € 1.000,- (gewählter Einsatz x gewählte Anzahl der Ziehungen) begrenzt.

(4) Für jeden Spieldauftrag erhebt die DKLB eine Bearbeitungsgebühr.

(5) Die Höhe der jeweiligen Bearbeitungsgebühr wird in der Annahmestelle bekannt gegeben.

(6) Bei Teilnahme an Eurojackpot in Verbindung mit der GlücksSpirale wird für jede einzelne Spielart eine gesonderte Bearbeitungsgebühr erhoben.

(7) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr Zug um Zug gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

(8) Für das Abonnementspiel gelten Sonderbedingungen.

§ 11 Annahmeschluss

(1) Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die DKLB.



(2) Die DKLB kann den Annahmeschluss (auch kurzfristig) für einzelne oder für alle Spielarten auch ohne Bekanntmachung festsetzen bzw. ändern.

§ 12 Kundenkarte

Jeder Spielteilnehmer kann eine Kundenkarte (LOTTO-/Spieler-Karte) beantragen und sich mit dieser an den Ziehungen von Eurojackpot beteiligen.

§ 13 Spielquittung

(1) Nach Einlesen des Spielscheines (Eingabebeleges) oder Abgabe eines QuickTipps bzw. Einlesen der mit der LOTTO-Karte in der Zentrale gespeicherten abrufbaren Voraussagen und fehlerfreier Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der DKLB wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben.

(2) Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale der DKLB gespeicherten Daten.

(3) In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Spielquittung in der Annahmestelle.

(4) Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- bei Systemspielen die Art des Systems,
- den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Lotterie GlücksSpirale und an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale der DKLB vergebene Spielauftragsnummer und
- ggf. die LOTTO-/Spieler-Karten-Nummer.

(5) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt der Spielquittung deren Richtigkeit, Vollständigkeit und Lesbarkeit zu überprüfen, insbesondere ob

- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines bzw. des Eingabebeleges entsprechen,
- die für die Spielteilnahme mittels QuickTipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer bzw. die für den Spielteilnehmer in der Zentrale gespeicherten Spielvoraussagen vollständig und lesbar abgedruckt sind,
- der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Lotterie GlücksSpirale und an den Zusatzlotterien korrekt erfasst ist,
- bei Systemspielen die Art des Systems vollständig und lesbar abgedruckt ist,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine Spielauftragsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist, und
- bei Spielteilnahme mittels einer LOTTO-Karte die korrekte Kartenummer abgedruckt ist.

§ 14 Stornierung

(1) Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielauftragsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

(2) Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch,



je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 15 Minuten nach Spielquittungsausdruck
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens bis 5 Minuten nach Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.

(3) Der Widerruf bzw. ein Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

(4) Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

(5) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

(6) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 15 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

(1) Der Spielvertrag wird zwischen der DKLB und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die DKLB das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des Absatzes 3 annimmt.

(2) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die DKLB angenommen wurde.

(3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale der DKLB 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,
- die abgespeicherten Daten rechtzeitig vor Beginn der Ziehung an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung rechtzeitig und fehlerfrei übermittelt wurden.

(4) Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

(5) Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung des rechtzeitigen Verschlusses gemäß Abs. 3 zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.

(6) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend, soweit die Daten rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.

(7) Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

(8) Das Recht der DKLB, bei der Gewinnauszahlung nach § 22 Abs. 10 dieser Teilnahmebedingungen zu verfahren, bleibt unberührt.

(9) Die DKLB ist berechtigt, ein in der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Absatz 10 genannten Gründe abzulehnen.

(10) Darüber hinaus kann durch die DKLB aus den in diesem Absatz genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebotes



nach Absatz 9 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach diesem Absatz berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (vgl. § 6 Abs. 4 und Abs. 5) verstoßen würde bzw. wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die DKLB erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die DKLB weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die DKLB weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - der DKLB die Vermittlung nicht offengelegt 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 der DKLB abgelehnt wurde bzw. die DKLB vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

(12) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rück-

tritt vom Spielvertrag wird dem Spielteilnehmer – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Abs. 11 – in der Annahmestelle bekannt gegeben, 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 Spielquittung geltend machen.

(14) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSREGELUNGEN

§ 16 Umfang und Ausschluss der Haftung

(1) Die Haftung der DKLB für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der DKLB beauftragten Stellen, schuldhaft 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 die DKLB und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

(2) Absatz 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 die DKLB 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 Erfül-



lung 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 die DKLB nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

(3) Die Haftungsbeschränkungen der Absätze 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der DKLB 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.

(4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen auch bei den Erfüllungsgehilfen, derer sich die DKLB zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die DKLB nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

(5) Die DKLB und ihre 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.

(6) In den Fällen, in denen eine Haftung der DKLB und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Absätzen 4 und 5 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

(7) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen der DKLB im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

(8) Vereinbarungen Dritter sind für die DKLB nicht verbindlich.

(9) Mitglieder von Spielgemeinschaften müs-

sen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

(11) Die Haftung der DKLB ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 17 Ziehung der Gewinnzahlen

(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.

(2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 10 tragen, verwendet.

Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter (Draw Manager).

Der Ziehungsleiter ist für den ordnungsgemäßen Ablauf der Ziehung verantwortlich und erteilt insbesondere die Freigabe für den Beginn der Ziehung.

Der Ziehungsleiter und die Ziehungsaufsicht (Official Supervisor) stellen gemeinsam die gezogenen Gewinnzahlen fest.

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 18 Abs. 2.



(3) Ort und Zeitpunkt der jeweiligen Ziehungen bestimmt die DKLB. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

(4) Die Gewinnzahlen des Eurojackpot werden durch Aushang in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Rundfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 18 Auswertung

(1) Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten, wenn sie vor der Ziehung rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren übermittelt wurden.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und der ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).

§ 19 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 beide 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.

§ 20 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

(1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % 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) Von der Gewinnausschüttung werden 12 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den folgenden Absätzen erläutert wird.

(4) Die Gewinnausschüttung 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 6	(4 Treffer)	0,70 %
Gewinnklasse 7	(3 + 2 Treffer)	0,60 %
Gewinnklasse 8	(2 + 2 Treffer)	3,10 %
Gewinnklasse 9	(3 + 1 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 %

(5) 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 6	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

(6) 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 Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge (vgl. Abs. 17) und die nicht abgeholten Gewinne, deren Einzelquote 10 Mio. Euro oder mehr beträgt, nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist (vgl. § 24).

(7) Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 be-

tragsmäßig 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.

(8) Erreicht die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. Euro, so wird die Gewinnausschüttung 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 mehreren vergangenen Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

(9) 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 Betrages von 20 Mio. Euro folgt, der Gewinnklasse 1 zur Ausschüttung zugeführt.

(10) Die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 und 2 ist jeweils auf einen Betrag von 90 Mio. Euro begrenzt.

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

Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 den Betrag von 90 Mio. Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

(11) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächst-



folgenden Ziehung zugeschlagen.

(12) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

(13) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnausschüttung durch die Anzahl der Gewinner in jeder Ziehung geteilt.

(14) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

(15) Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

(16) Einzelgewinne in jeder Gewinnklasse werden auf durch € 0,10 Euro teilbare Beträge abgerundet. Die Abrundungsbeträge werden dem Boosterfonds zugeschlagen.

(17) Bei der gemeinsamen Durchführung der Ziehung mit anderen Unternehmen werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

(18) Die durch die DKLB nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

(19) Abweichend von Abs. 18 können sich die Gewinnquoten von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 21 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

(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 verfallenen Gewinnen).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 21 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

(1) Gewinne mit einer Gewinnquote von mehr als € 100.000 werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

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

§ 22 Gewinnauszahlung

(1) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.

(2) Ist die Spielauftragsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale der DKLB gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

(3) War die Unvollständigkeit der Spielauftragsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale der DKLB gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

(4) Bei Gewinnauszahlungen von mehr als € 5.000 ist der DKLB die Identität des Zahlungsempfängers offenzulegen.

(5) Gewinne mit einer Gewinnquote über € 100.000 und etwaige weitere mit diesem Spielauftrag erzielten Gewinne werden entsprechend der Vorschrift des § 21 Satz 1 gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung im



Hause der DKLB, Brandenburgische Str. 36, 10707 Berlin, mittels Verrechnungsscheck ausgezahlt. Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO-Karte der DKLB teilgenommen, gelten die Regelungen des Abs. 11.

(6) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe über € 500 (mit Ausnahme der Gewinne des Abs. 5) werden entsprechend der Vorschrift des § 21 Satz 2 gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung im Hause der DKLB, Brandenburgische Str. 36, 10707 Berlin, mittels Verrechnungsscheck ausgezahlt. Abs. 5 Satz 2 gilt entsprechend.

(7) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe bis zu € 500 werden innerhalb der regelmäßigen Verjährungsfrist des § 195 BGB entsprechend der Vorschrift des § 21 Satz 2 in jeder Annahmestelle gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung ausgezahlt. Sofern eine Überweisung von Gewinnen bis € 500 in der Zentrale beantragt wird, ist eine Bearbeitungsgebühr von € 1 je Spielvertrag zu entrichten. Abs. 5 Satz 2 gilt entsprechend.

(8) Zur Geltendmachung der Gewinne der Abs. 5 und 6 in der Annahmestelle hat der Spielteilnehmer das Zentralgewinn-Anforderungsformular auszufüllen. Das Zentralgewinn-Anforderungsformular und die Spielquittung sind der Annahmestelle zu übergeben. Der Gewinnbetrag wird zu den vorgenannten Terminen auf das vom Vorlegenden der Spielquittung angegebene Konto ohne schuldhaftes Zögern überwiesen.

(9) Ist der Gewinn auf einer Spielquittung mit mehrwöchiger Laufzeit erzielt, erhält der Vorlegende der Spielquittung für die restliche Laufzeit eine Ersatzquittung.

(10) Die DKLB kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, der DKLB ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die

Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

(11) Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO-Karte der DKLB teilgenommen, werden

- Gewinne bis € 500, sofern sie nicht innerhalb einer Frist von 10 Wochen in der Annahmestelle abgeholt wurden, auf das in der LOTTO-Karten-Bestellung angegebene Bankkonto unter Abzug einer Bearbeitungsgebühr von € 0,75 ohne schuldhaftes Zögern überwiesen. Absatz 2 findet keine Anwendung. Bei Spielteilnahme über mehrere Wochen beginnt die Frist von 10 Wochen auch für weitere in dieser Laufzeit angefallene Gewinne mit dem Zeitpunkt des ersten Gewinnes, der nicht in der Annahmestelle abgeholt wurde. Im Übrigen findet Abs. 10 entsprechend Anwendung.

- Gewinne über € 500 (einschließlich eines oder mehrerer auf diesem Spielauftrag erzielter Gewinne) entsprechend den in den jeweiligen Teilnahmebedingungen genannten Terminen für die Auszahlung der Gewinne auf das in der LOTTO-Karten-Bestellung angegebene Bankkonto unter Abzug einer Bearbeitungsgebühr von € 0,75 ohne schuldhaftes Zögern überwiesen.

(12) Die mit dem Abonnementspiel erzielten Gewinne werden unaufgefordert ohne schuldhaftes Zögern auf das von dem Spielteilnehmer der DKLB benannte Konto überwiesen.

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 23 Ergänzende Bestimmungen

Bei Teilnahme am Eurojackpot in Verbindung mit einer anderen von der DKLB veranstalteten Spiel- oder Wettart gelten ergänzend die jeweils gültigen Teilnahmebedingungen (zurzeit die Teilnahmebedingungen für die Lotterie GlücksSpirale, Spiel 77, SUPER 6 sowie die Teilnahmebedingungen für das Abonnementspiel).



§ 24 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 25 Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen

(1) Angefallene Gewinne, deren Einzelquote 10 Millionen Euro und mehr beträgt und die vom Spielteilnehmer nicht (fristgerecht) geltend gemacht wurden, können nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist auch dem Boosterfonds zugeführt werden.

(2) Im Übrigen werden angefallene Gewinne, die vom Spielteilnehmer nicht fristgerecht geltend gemacht oder von der DKL B nicht ausbezahlt wurden, nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis verwendet.

§ 26 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingung gilt erstmals für die Ziehung am Freitag, den 5. Januar 2018.

Berlin, den 25.07.2017

DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß

Hansjörg Höltkemeier

