

Teilnahmebedingungen

der Deutschen Klassenlotterie Berlin für GlücksSpirale

Stand: 6. Januar 2018 | Nr. OG 30

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 die GlücksSpirale 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 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, rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts, im Folgenden DKLB genannt, veranstaltet und führt gemäß § 2 des Gesetzes über die Deutsche Klassenlotterie Berlin und die Stiftung Deut-

sche 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 bzw. Wettrunden genannt) und sonstigen Geschäfte durch.

§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein diese Teilnahmebedingungen der DKLB einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Los-/Spielscheinen/Eingabebelegen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

(2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Los-/Spielscheines bzw. eines Eingabebeleges bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels QuickTipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.

(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 der GlücksSpirale

(1) Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung und zwar am Samstag/Sonnabend durchgeführt. Alle Spiel-

aufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

(2) Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstags-/Sonnabendziehungen wählen (Spielzeitraum). Darüber hinaus bietet die DKLB die Möglichkeit, mittels Jahreslos an der GlücksSpirale teilzunehmen. Die Laufzeit beträgt 52 Ziehungen.

In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

(3) Abweichend von Abs. 1 gilt für die Teilnahme an der GlücksSpirale zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme an der GlücksSpirale zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen die Spielaufträge an der Ziehung der GlücksSpirale teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Satz 1 entsprechend.

(4) 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.

(5) Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; 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. Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn die DKLB Name und Adresse der Gewinner dem Versicherungsunternehmen mitteilt. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

§ 6 Spielteilnahme

(1) Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der von der DKLB bereitgehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

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

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

§ 7 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

(1) Die Teilnahme an der Ziehung ist nur mit den von der DKLB jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Los-/Spielscheinen, Eingabebelegen und mittels QuickTipp möglich.

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

(3) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Die GlücksSpirale 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 ei-

nes 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.

(4) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

§ 8 Teilnahme mittels Los-/Spielschein/Eingabebeleg

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

(2) Für die Wahl des richtigen Los-/Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(3) Der Spielteilnehmer hat auf dem Los-/Spielschein die Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum) durch ein Kreuz in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, dessen Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Kästchens liegen muss. Gleiches gilt für andere von dem Spielteilnehmer durch Kreuze abzugebende Erklärungen, die auf dem Los-/Spielschein vorgesehen sind. Auf dem Jahreslos ist die Angabe der Laufzeit nicht erforderlich.

(4) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Los-/Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine



Korrektur durch das Annahmestellenpersonal vorgenommen.

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

§ 9 Teilnahme mittels QuickTipp

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

(2) Bei Spielteilnahme mittels QuickTipp ohne Losschein wird durch die DKLB eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

(3) Je QuickTipp kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.

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

§ 10 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung für ein

- Normallos € 5,
- Jahreslos Gold (52 Ziehungen) € 5, d. h. insgesamt € 260,
- Jahreslos Silber (52 Ziehungen) € 1, d. h. insgesamt € 52.

(2) Für jeden Spieldauftrag erhebt die DKLB eine Bearbeitungsgebühr. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in der Annahmestelle bekannt gegeben.

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

(4) Für das Abonnementspiel gelten Sonderbedingungen. Ein Abonnementspiel für das Jahreslos wird nicht angeboten.

§ 11 Annahmeschluss

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

(2) Die DKLB kann den Annahmeschluss für einzelne oder für alle Annahmestellen auch ohne Bekanntmachung festsetzen.

§ 12 Kundenkarte

Jeder Spielteilnehmer kann bei der DKLB eine Kundenkarte (LOTTO-/Spieler-Karte) beantragen und sich mit dieser in Verbindung mit einem Los-/Spielschein/QuickTipp an den Ziehungen der GlücksSpirale beteiligen.

§ 13 Spielquittung

(1) Nach Einlesen des Los-/Spielscheines bzw. Abgabe des QuickTipp und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der DKLB wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spieldauftragsnummer vergeben.

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

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

(4) Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale der DKLB vergebene Spieldauftragsnummer und



- ggf. die LOTTO-/Spieler-Karten-Nummer.

(5) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der Spielquittung abgedruckte Losnummer vollständig und lesbar der des Los-/Spielscheines/Eingabebeleges entspricht,
- die für die Spielteilnahme mittels QuickTipp vergebene Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt ist,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine Spielauftragsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist, und
- die LOTTO-/Spieler-Karten-Nummer vollständig und lesbar 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 Spielquittungsdruck
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,

- längstens bis 5 Minuten nach dem Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.

(3) Der Widerruf bzw. der 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 und/oder die Daten des QuickTippes 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.

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

(7) Das Recht der DKLB, bei der Gewinnauszahlung nach § 21 Abs. 9 zu verfahren, bleibt unberührt.

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

(9) 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 Angebots nach Absatz 8 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach diesem Absatz berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (vgl. § 7 Abs. 3 und Abs. 4) 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.

(10) 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.

(11) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKLB ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Absatz 12 – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

(12) 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.

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

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 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 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 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 müssen 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 die GlücksSpirale findet jeden Samstag (Sonnabend) eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

(2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.



Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen.

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

Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

(3) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die DKLB.

(4) Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

(5) Die Gewinnzahlen werden 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.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

§ 19 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

(1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % 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. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

(3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan, wobei zwischen der Teilnahme mittels Normallos sowie einem Jahreslos Gold mit einem Spieleinsatz je Ziehung von € 5 und dem Jahreslos Silber mit einem Spieleinsatz je Ziehung von € 1 unterschieden wird:

Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Normallos bzw. auf dem Jahreslos Gold in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 10,

alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Jahreslos Silber in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 2

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Normallos bzw. auf dem Jahreslos Gold in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 25,

alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Jahreslos Silber in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je € 5 bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.



Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Normallos bzw. auf dem Jahreslos Gold in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 100,

alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Jahreslos Silber in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 20

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Normallos bzw. auf dem Jahreslos Gold in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 1.000,

alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Jahreslos Silber in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 200

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Normallos bzw. auf dem Jahreslos Gold in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 10.000,

alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Jahreslos Silber in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 2.000

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Normallos bzw. auf dem Jahreslos Gold in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

€ 100.000,

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

€ 20.000

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf € 10.000.000,- begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 500,-) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x € 100.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Gewinnklasse 7

(“20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 10.000,- oder Sofortbetrag von € 2.100.000,- (Normallos/Jahreslos Gold) bzw. € 2.000,- oder Sofortbetrag von € 420.000,- (Jahreslos Silber)“)

Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Normallos bzw. auf dem Jahreslos Gold mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 10.000,- für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von € 2.100.000,-,

alle Spielteilnehmer, deren Losnummer auf dem Jahreslos Silber mit der gezogenen Ge-



winnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 2.000,- für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von € 420.000,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf € 21.000.000,- begrenzt. Werden in einer Ziehung mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 50,-) ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x € 2.100.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Entsprechend mindert sich der monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.

Der Gewinner hat der DKLB innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will. Eine Kombination aus der 20-Jahres-Rente und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.

Ein Anspruch auf ggf. anfallende Zinsen besteht nicht.

Die Entscheidung ist der DKLB schriftlich mitzuteilen.

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

(5) Die durch die DKLB öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten der Gewinnklasse 7 sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

(6) Abweichend von Abs. 5 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 7 von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 20 Satz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

(7) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Auspielung von verfallenen Gewinnen gemäß § 23).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 20 Fälligkeit des Gewinnanspruches

Gewinne der Gewinnklasse 7 (20-Jahres-Rentengewinne oder Sofortbetrag) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des § 19 Abs. 3 zur Auszahlung gebracht. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 21 Gewinnauszahlung

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

(2) Ist die Spieldauftragsnummer 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 Spieldauftragsnummer 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.

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

(5) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe über € 500 (mit Ausnahme des Gewinnes gemäß § 19 Abs. 3 - Gewinnklasse 7) werden



entsprechend der Vorschrift des § 20 Satz 2 gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung im Hause der DKL B, Brandenburgische Str. 36, 10707 Berlin, mittels Verrechnungsscheck ausgezahlt. Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO-Karte der DKL B teilgenommen, gelten die Regelungen des Abs. 10.

(6) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe bis zu € 500 werden innerhalb der regelmäßigen Verjährungsfrist des § 195 BGB entsprechend der Vorschrift des § 20 Satz 2 in jeder Annahmestelle gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung ausgezahlt. Sofern eine Auszahlung von Gewinnen bis € 500 in der Zentrale beantragt wird, ist eine Bearbeitungsgebühr von € 1 je Spielvertrag zu entrichten. Abs. 5 Satz 2 gilt entsprechend.

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

(8) Zur Geltendmachung der Gewinne des Abs. 5 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) Die DKL B kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, der DKL B 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.

(10) Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO-Karte der DKL B teilgenommen, werden

- Gewinne bis € 500, sofern sie nicht inner-

halb 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. 9 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.

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

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 22 Ergänzende Bestimmungen

Bei Teilnahme an der Lotterie GlücksSpirale in Verbindung mit einer anderen von der DKL B veranstalteten Spielart gelten ergänzend die jeweils gültigen Teilnahmebedingungen (zurzeit die Teilnahmebedingungen für LOTTO 6aus49, Spiel 77, SUPER6 und Eurojackpot sowie die Teilnahmebedingungen für das Abonnementspiel).

§ 23 Verjährung von Ansprüchen

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



§ 24 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

(1) Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

(2) Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.

(3) Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.

(4) Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

(5) Schriftliche Erklärungen der DKLB erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt der DKLB bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

(6) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKLB erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 15 Abs. 10 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

(7) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, ist die DKLB wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der DKLB und ihrer Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spiel-

vermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

(8) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

§ 25 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Samstag, dem 6. Januar 2018.

Berlin, den 25.07.2017

DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß

Hansjörg Höltkemeier

