

TEILNAHMEBEDINGUNGEN
der Deutschen Klassenlotterie Berlin
über den Vertriebsweg
INTERNET einschließlich mobiler Dienste
(Internet-Teilnahmebedingungen)

- A. Allgemeiner Teil** (gültig zur Ziehung am 30.10.2019)
- B. Besonderer Teil**
 - I. LOTTO 6aus49** (gültig zur Ziehung am 30.10.2019)
 - II. Eurojackpot** (gültig zur Ziehung am 01.11.2019)
 - III. GlücksSpirale** (gültig zur Ziehung am 06.01.2018)
 - IV. KENO** (gültig zur Ziehung am 01.01.2018)
 - V. Spiel 77** (gültig zur Ziehung am 03.01.2018)
 - VI. SUPER 6** (gültig zur Ziehung am 03.01.2018)
 - VII. plus 5** (gültig zur Ziehung am 01.01.2018)
 - VIII. Sieger-Chance** (gültig zur Ziehung am 09.03.2019)
 - IX. TOTO 13er Ergebniswette** (sofern auch im Internetangebot der DKLB vorhanden - gültig zur Ziehung am 25.08.2018)
 - X. TOTO 6aus45 Auswahlwette** (sofern auch im Internetangebot der DKLB vorhanden - gültig zur Ziehung am 06.01.2018)
 - XI. Sofortlotterien** (gültig ab 07.10.2019)

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

A. ALLGEMEINER TEIL

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielangebotes sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

- das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
- 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,
- den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten und
- 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 LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, KENO, Spiel 77, SUPER 6, plus 5, die Zusatzlotterie „Sieger-Chance“, die Sofortlotterie sowie TOTO 6aus45 Auswahlwette und TOTO 13er Ergebnissette 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 alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

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 unter www.spielen-mit-verantwortung.de bzw. unter www.lotto-berlin.de und in allen Annahmestellen der Deutschen Klassenlotterie Berlin.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

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 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 über ihre Annahmestellen Lotterien, einschließlich Sporttoto, Sportwetten und alle damit zusammenhängenden Ausspielungen und sonstigen Geschäfte durch.

Die Lotterien LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, SUPER 6, Spiel 77, KENO, plus 5, TOTO 13er Ergebniswette und TOTO 6aus45 Auswahlwette sowie die Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ werden außerdem auf Grundlage der Erlaubnis des Landes Berlin gem. §§ 4 Abs. 1 und 5 sowie § 9 Abs. 4 des Glücksspielstaatsvertrages in der Fassung vom 15. Dezember 2011 (GVBl. S. 193) und §§ 6 und 7 des Ausführungsgesetzes zum Glücksspielstaatsvertrages in der Fassung der Bekanntmachung vom 20. Juli 2012 (GVBl. S. 238) über das Internet einschließlich mobiler Dienste vertrieben. Darüber hinaus bietet die ggf. im Rahmen des von ihr veranstalteten LOTTO 6aus49, der Lotterie SUPER 6 und Spiel 77 das Spielen von Anteilen an.

3. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

3.1. Für die Teilnahme an den Ziehungen/Wettrunden bzw. für die Teilnahme an den Sofortlotterien über den Vertriebsweg Internet sind allein diese Teilnahmebedingungen der DKLB (im Folgenden kurz Internet-Teilnahmebedingungen genannt) einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. die ergänzenden Bedingungen für Systemspiele und Bedingungen für Sonderauslosungen) maßgebend.

3.2. Der Spielteilnehmer erkennt die Internet-Teilnahmebedingungen in der jeweils gültigen Fassung einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit der Registrierung sowie vor jedem Abschluss eines Spielvertrags als verbindlich an.

3.3. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

3.4. Die DKLB behält sich vor, die Teilnahmebedingungen und ggf. ergänzende Bedingungen jederzeit zu ändern, insbesondere an veränderte rechtliche und technische Verhältnisse anzupassen.

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

4. Spielgeheimnis

Die DKLB wahrt das Spielgeheimnis, 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 der GlücksSpirale und der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ dem Versicherungsunternehmen mitteilt. Gesetzliche Auskunftspflichten der DKLB bleiben hiervon unberührt.

5. Registrierung, Spielteilnahme, Spielkonto

5.1. Die Registrierung für das Internetspielangebot der DKLB unter www.lotto-berlin.de ist nur für Personen mit Wohnsitz im Land Berlin gestattet

5.2. An dem Internetspielangebot der DKLB unter www.lotto-berlin.de dürfen nur Personen teilnehmen, die sich bei Abgabe des Spielauftrags im Land Berlin aufhalten.

5.3. Die Spielteilnahme Minderjähriger, von anderen nicht voll geschäftsfähigen Personen oder gesperrten Personen ist unzulässig. Die von der DKLB angebotenen Glücksspiele richten sich ausschließlich an volljährige geschäftsfähige Personen, d. h., Angebote von minderjährigen, von anderen nicht voll

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

3

geschäftsfähigen Personen oder gesperrten Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden von der DKLB generell nicht angenommen. Spielverträge mit minderjährigen, anderen nicht voll geschäftsfähigen Personen oder gesperrten Personen sind unwirksam und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch etwaig erfolgte Gewinnauszahlungen führen nicht nachträglich zur Annahme des Angebots auf den Abschluss eines Spielvertrages. Erhaltene Gewinne sind daher zurückzuzahlen.

5.4. Die DKLB beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem, um den Ausschluss von gesperrten Personen zu gewährleisten (nähere Einzelheiten zu Spielersperren siehe 16.). Demgemäß gleicht die DKLB bei Registrierung und bei jeder Spielteilnahme die Daten des Spielteilnehmers mit der bundesweit übergreifenden Sperrdatei ab. Laut Sperrdatei gesperrte Personen sind von der Spielteilnahme im Internet ausgeschlossen.

5.5. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren zu registrieren, um die gesetzlichen Vorgaben zu Identifizierung und Authentifizierung zu ermöglichen. Hierbei verpflichtet sich der Spielteilnehmer, seine Angaben wahrheitsgemäß zu machen. Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten falsche Angaben macht, kann die DKLB einen darauf basierenden Spielvertrag wegen Täuschung anfechten. Ein Spielteilnehmer, der falsche Angaben macht, hat keinen Anspruch auf Gewinnauszahlung. Der Spielteilnehmer willigt in die zur Identifizierung erforderliche Auskunftseinholung bei den von der DKLB beauftragten Dienstleistern ein bzw. ermöglicht selbst durch die zur Verfügung stehenden Identifizierungsverfahren die Feststellung seiner Identität durch Vorlage seines gültigen Personalausweises oder Reisepasses. Eine Registrierung erfolgt außerdem nur, wenn der Spielteilnehmer verbindlich erklärt, dass er verfügungsberechtigter Inhaber des angegebenen Bankkontos ist.

Die DKLB kann dem Spielteilnehmer bereits vor Abschluss der vollständigen Identifizierung eine sofortige Spielteilnahme bis zu € 150,- ermöglichen (sogenanntes „Spontanspiel“). Ein Auszahlungsanspruch im Gewinnfall entsteht in diesen Fällen allerdings nur dann, wenn der Spielteilnehmer die Registrierung durch das vorgesehene Identifizierungsverfahren innerhalb von 14 Tagen abschließt. Der Anspruch der DKLB auf den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bleibt davon unberührt. Schließt der Spielteilnehmer die Registrierung nicht innerhalb der behördlich vorgeschriebenen 14 Tage ab, wird das Spielkonto des Spielteilnehmers deregistriert.

Sofern die Registrierung einschließlich der festgelegten Identifizierungsverfahren nicht spätestens binnen 14 Tagen erfolgreich durchgeführt werden konnte, ist eine Spielteilnahme nicht mehr möglich.

Sämtliche Informationen zum Registrierungsverfahren sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

5.6. Die DKLB richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von der DKLB vergebene Kunden-ID.

5.7. Ist das Registrierungsverfahren einschließlich Identifizierung erfolgreich abgeschlossen, kann sich der Spielteilnehmer bei jeder Spielteilnahme durch Eingabe seiner registrierten E-Mail-Adresse und dem registrierten Passwort am System anmelden (Authentifizierung) und sich damit in sein Spielkonto einloggen. Bei Abgabe von Spielaufträgen ist die DKLB zudem berechtigt, zur Bestätigung der Authentifizierung des Spielteilnehmers ein gängiges mTan-Verfahren einzusetzen.

Sofern die Authentifizierung nicht erfolgreich durchgeführt werden konnte, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.

5.8. Die Spielteilnahme

- am LOTTO 6aus49, Eurojackpot, KENO, TOTO 13er Ergebnisswette und TOTO 6aus45 Auswahlwette erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- an den Dauerspielen (Dauerschein, Jackpot-Jäger) erfolgt durch Vorauswahl und Abgabe des Spielscheins als Dauerschein und Jackpot-Jäger.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

4

- an einer Sofortlotterie erfolgt durch Erwerb eines Loses dieser Lotterie.
- an der GlücksSpirale, an der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“, am Spiel 77 und am SUPER 6 erfolgt durch eine 7-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, wobei für die Gewinnermittlung im SUPER 6 lediglich die sechs Endziffern entscheidend sind.
- am plus 5 erfolgt durch eine 5-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

Die Losnummer kann durch den Spielteilnehmer geändert werden.

Sämtliche Erklärungen zur Teilnahme werden vom Spielteilnehmer elektronisch abgegeben, d. h. elektronisch erzeugt und übermittelt.

5.9. In seinem Spielkonto sieht der Spielteilnehmer unter anderem die Höhe seines Guthabens. Einzahlungen auf das Spielkonto sind ausschließlich durch die vorgegebenen Zahlungsarten möglich. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

5.10. Eingezahltes Guthaben auf dem Spielkonto kann grundsätzlich nur für die Bezahlung von Spelaufträgen verwendet werden. In Ausnahmefällen wird die DKLB auf Wunsch des Spielteilnehmers die Auszahlung von eingezahltem Guthaben vornehmen, sofern der Verdacht des Missbrauchs ausgeschlossen werden kann. Die DKLB behält sich bei der Wiederauszahlung von eingezahltem Guthaben das Recht vor, allfällige Gebühren, insbesondere für Kreditkartentransaktionen, einzubehalten.

5.11. Auf das Spielkonto darf maximal ein Guthaben von € 1.100,-- eingezahlt werden und vorhanden sein. Über das Maximalguthaben hinausgehende Beträge werden zurück überwiesen.

Bei Einzahlungen mittels Kreditkarte und SEPA-Lastschriftverfahren behält sich die DKLB vor, niedrigere Einzahlungsbeträge festzulegen.

5.12. Die DKLB beachtet die gesetzlich vorgeschriebenen Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die gesetzlichen Limits auf ihrer Internetseite bekannt. Jeder Spielteilnehmer hat sich innerhalb dieser Grenzen bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit zu setzen, welches er anschließend jederzeit verändern kann. Niedrigere Spieleinsatzlimits werden vom System sofort automatisch berücksichtigt; höhere Spieleinsatzlimits werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.

5.13. Meldet sich ein Spielteilnehmer länger als 12 Monate nicht mehr an, wird sein Spielkonto geschlossen und ein etwaiges Guthaben auf das angegebene Bankkonto überwiesen

6. Voraussagen des Spielteilnehmers und Spielzeitraum

6.1. Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebotes sind die Voraussagen/Tipps und die sonstigen Vorgaben (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien, etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in den betreffenden Eingabefeldern zu treffen.

6.2. Auf Wunsch des Spielteilnehmers und soweit für das jeweilige Spielangebot technisch vorgesehen, kann die DKLB die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) vorschlagen (QuickTipps).

6.3. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spelauftrag entsprechend den Systemvorgaben vordatieren zu lassen. Der Spelauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil. Die DKLB behält sich vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen. Der Spielteilnehmer kann auch die Wiederholung der Teilnahme seines Spelauftrages automatisch durch das Online-System wählen. Beim Jackpot-Jäger hat der Spielteilnehmer darüber hinaus die Möglichkeit, nach Maßgabe der Ziffer 20 festzulegen, dass der Spelauftrag erst ab einer bestimmten Jackpophöhe erneut automatisch gespielt werden soll.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

5

6.4. Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen/Tipps etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/dessen Inhalt ist allein der Spielteilnehmer verantwortlich.

6.5. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und der DKLB hinsichtlich der Wahl der Voraussagen/Tipps sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer der DKLB die Wahl der Voraussagen/Tipps überlässt.

6.6. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen/Tipps bzw. der von der DKLB vorgeschlagenen Voraussagen/Tipps oder der anderen von dem Spielteilnehmer abzugebenden Erklärungen vornehmen. Nach Abgabe des Spielauftrages ist eine Korrektur der Voraussagen/Tipps/Dauerspieloptionen etc. nicht möglich.

6.7 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

6.8. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer (Abgabe des Spielauftrages) ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages oder ein Rücktritt vom Spielvertrag gem. § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB ausgeschlossen.

7. Annahme, Annahmeschluss und Beendigung einer Sofortlotterie

7.1. Die DKLB ist zur Entgegennahme der Spielaufträge nicht verpflichtet.

7.2. Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen/Wettrunden bestimmt die DKLB.

7.3. Das Ende der Laufzeit einer Sofortlotterie wird von der DKLB festgelegt und auf den Internetseiten der DKLB bekannt gegeben.

8. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

8.1. Die Höhe der Spieleinsätze für die von der DKLB angebotenen Glücksspiele ist dem Besonderen Teil zu entnehmen. Sämtliche Bearbeitungsgebühren sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

8.2. Bei jeder Spielteilnahme besteht das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

8.3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr für die von ihm gewählten Spiele mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen (Fälligkeit).

8.4. Die Zahlung erfolgt durch die von der DKLB zugelassenen Zahlungsarten, die für den Spielteilnehmer auf den Internetseiten der DKLB ersichtlich und ausdrückbar sind.

8.5. Im Rahmen des SEPA-Lastschriftverfahrens erfolgt die gesetzlich vorgesehene Abbuchungsankündigung (sogenannte „pre-notification“) nach Abgabe des Spielauftrags in der Spielbenachrichtigungs-E-Mail. Der Spielteilnehmer erklärt sich daher ausdrücklich damit einverstanden, dass die pre-notification unter Umständen nur einen Tag vor der jeweiligen Abbuchung erfolgt.

8.6. Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer siehe 5.12.

9. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

6

9.1. Der Spielvertrag wird zwischen der DKLB und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die DKLB das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von 9.3. annimmt.

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

9.3. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten des Spielauftrages und/oder die Daten des QuickTipps 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 bzw. beim TOTO vor Beginn des ersten Fußballspieles der Wettrunde) gesichert ist.

Beim Eurojackpot müssen die abgespeicherten Daten außerdem rechtzeitig und fehlerfrei vor Beginn der Ziehung an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt worden sein und

- der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bzw. beim TOTO vor Beginn des ersten Fußballspieles der Wettrunde bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Konto der DKLB gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und der DKLB einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber der DKLB in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.
- bei der Sofortlotterie dem Spielteilnehmer nach dem Bezahlvorgang ein Los eindeutig anhand der Identifikationsnummer zugeordnet wurde. Bezahlt ist der Spieleinsatz, wenn er auf dem Konto der DKLB gutgeschrieben ist oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und der DKLB einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber der DKLB in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.

9.4. Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung gemäß 9.3. zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.

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

9.5. Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der DKLB wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer/Identifikationsnummer vergeben, die der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten dient.

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

9.7. Den Inhalt seines Spielauftrages gemäß 9.3. kann der Spielteilnehmer – unbeschadet der Regelung gemäß 9.2. - auf seinem Spielkonto einsehen und bei Bedarf ausdrucken. Darüber hinaus erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung an die vom ihm angegebene E-Mail-Adresse über den Inhalt seines Spielauftrages (Spielbenachrichtigung).

9.8. Die DKLB ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der nachfolgend genannten Gründe abzulehnen.

9.9. Darüber hinaus kann aus einem der nachfolgend genannten Gründe der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots oder zum Rücktritt vom Spielvertrag berechtigt liegt vor, wenn

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

7

-
- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss 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 offen gelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

9.10. 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.

9.11. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr erstattet.

9.12. Die DKLB ist berechtigt, ihre Forderung bezüglich Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr an Dritte abzutreten, wenn diese eine Zahlungsgarantie für die Zahlung des Spielteilnehmers abgegeben haben.

9.13. Ein Spielteilnehmer kann an den Glücksspielen der DKLB auch teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines zugelassenen gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers. Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler. 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 Spielbenachrichtigung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKLB erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach 9.10. – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler. Ist kein Spielvertrag zu Stande 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 Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet. Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

10. Umfang und Ausschluss der Haftung

10.1. Die Haftung der DKLB für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der DKLB beauftragten Stellen schuldhaft vor Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und digitalem oder physischem Verschluss des sicheren Speichermediums 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.

10.2. 10.1. findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

8

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.

10.3. Die Haftungsbeschränkungen in 10.1. und 10.2. 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.

10.4. 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.

10.5. 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.

10.6. In den Fällen, in denen eine Haftung der DKLB und ihrer Erfüllungsgehilfen nach 10.4. und 10.5. ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

10.7. Die DKLB haftet nicht für Schäden, welcher Art auch immer, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß 18. entstehen.

10.8. Vereinbarungen Dritter sind für die DKLB nicht verbindlich.

10.9. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

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

10.12. Im Übrigen gelten die gesetzlichen Haftungsregeln.

11. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen/Auslosungen

11.1. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bzw. der Auslosungen werden von der DKLB festgelegt.

11.2. Die Ziehungen bzw. Auslosungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

11.3. Die Gewinnzahlen bzw. Gewinntippreihen der von der DKLB angebotenen Glücksspiele werden auf den Internetseiten der DKLB sowie gegebenenfalls durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekannt gegeben. Auf Wunsch werden dem Spielteilnehmer die Gewinnzahlen auch an seine angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

12. Auswertung/Gewinnentscheid Sofortlotterie

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

9

12.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

12.2. Die Auswertung erfolgt auf Grund der ermittelten Gewinnzahlen, beim LOTTO 6aus49 und Eurojackpot auf Grund der Gewinnzahlen und der ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata) und im TOTO aufgrund der Gewinntippreihen und den jeweiligen Systemverzeichnissen (Gewinntippreihen und Auswertungsschemata). Die jeweiligen Systemverzeichnisse sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

12.3. Bei der Sofortlotterie erhält der Spielteilnehmer den Gewinnentscheid, indem er die verdeckten Spielfelder durch Anklicken (virtuelles Öffnen) sichtbar macht. Das Spielergebnis wird dem Spielteilnehmer angezeigt.

13. Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

13.1. Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn, die Höhe und die Zusammensetzung informieren. Die abrufbereiten Daten betreffen Ziehungen/Wettrunden/Sofortlotterien, die bis zu 120 Tagen zurückliegen.

13.2. Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die vom Spielteilnehmer angegebene E-Mail-Adresse, sofern er dies wünscht.

14. Gewinnauszahlung

14.1. Gewinne mit einer Gewinnquote von mehr als € 100.000,-- (mit Ausnahme der Gewinne in der Sofortlotterie) sowie Gewinne der GlücksSpirale der Gewinnklasse 7 (20-Jahres-Rentengewinn oder Sofortbetrag) und der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ der Gewinnklasse 2 und 3 werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung bzw. beim TOTO nach Ablauf einer Woche seit dem in der Wettrunde liegenden Samstag (Sonnabend) am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht. Für die Gewinnklasse 2 der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ erfolgt dies nach Maßgabe B. VIII. 3.3.

Alle anderen Gewinne werden unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf das angegebene Bankkonto des Spielteilnehmers überwiesen.

14.2. Mit Gutschrift des Gewinns auf das angegebene Bankkonto des Spielteilnehmers gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

14.3. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

15. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

15.1. Der Spielteilnehmer hat Änderungen seiner bei der Registrierung angegebenen Kundendaten unverzüglich in seinem Spielkonto zu aktualisieren.

15.2. Nach erfolgreicher Anmeldung (Authentifizierung gem. 5.7.) kann der Spielteilnehmer in seinem Spielkonto seine Kundendaten selbst ändern. Die Änderung der Bankverbindung, der Mobilfunknummer sowie die Änderung der Anschrift sind besonders gesichert und bedürfen der Beantwortung einer Sicherheitsfrage. Die DKLB kann die Änderung weiterer Daten durch die Beantwortung einer Sicherheitsfrage schützen.

15.3. Schriftliche Erklärungen der DKLB an die letzte der DKLB bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, diese Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

10

16. Spielersperren

16.1. Die DKLB beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind von der DKLB Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren nach erfolgter Anhörung des Betroffenen in den Fällen des 16.2. zu verfügen.

16.2. Eine Fremdsperre ist von der DKLB vorzunehmen, wenn sie

- auf Grund der Wahrnehmung ihres Personals weiß oder
- auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
- auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss, dass die betreffende Person
 - spielsuchtgefährdet oder
 - überschuldet ist,
 - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
 - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

16.3. Die Spielersperre ist unbefristet. Die Mindestsperrdauer beträgt ein Jahr. Danach kann auf Antrag der gesperrten Person die Aufhebung erfolgen, wenn zu diesem Zeitpunkt keine Gründe für eine Spielersperre mehr vorliegen. Das Nichtmehrvorliegen der Gründe für die Spielersperre ist durch die gesperrte Person mit prüffähigen Unterlagen nachzuweisen.

16.4. Die Aufhebung einer von der DKLB verfügten Spielersperre ist schriftlich mit dem dafür vorgegebenen Formular zu beantragen.

16.5. Informationen und Formulare zum Thema Spielersperren sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

16.6. Die DKLB teilt dem Spielteilnehmer schriftlich den Zeitpunkt des Inkrafttretens der Selbst-/Fremdsperre mit.

16.7. Im Übrigen gelten die landesrechtlichen Regelungen zum öffentlichen Glücksspiel im Land Berlin.

17. Datenschutz

Die DKLB gewährleistet die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften zum Datenschutz, insbesondere in Bezug auf die Erhebung, Verarbeitung, Nutzung und Weitergabe der personenbezogenen Daten von Spielteilnehmern. Die Einzelheiten zur Einhaltung des Datenschutzes sind in der [Datenschutzerklärung](#) geregelt, die auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar sind.

18. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

18.1. Der Spielname, die Kunden-ID, das Passwort, die Sicherheitsfrage und die Antwort auf die Sicherheitsfrage sind von dem Spielteilnehmer geheim zu halten und insbesondere nicht an Minderjährige weiter zu geben.

18.2. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten auf Grund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

19. Verjährung von Ansprüchen

19.1. Unbeschadet der Regelungen gem. 14. obliegt es dem Spielteilnehmer zu prüfen, ob er bei der jeweiligen Spielteilnahme einen Gewinn erzielt hat.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

A. Allgemeiner Teil

11

19.2. Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen. Für Gewinnansprüche bei Sofortlotterien beginnt die Verjährungsfrist mit Ablauf des Tages, an dem die Laufzeit der Lotterie gemäß 7.3. endet.

20. Ergänzende Bedingungen für die Dauerspiele („Dauerschein“ und den „Jackpot-Jäger“)

20.1. Das Dauerspiel bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spielauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen, solange sein Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist bzw. der Einziehungsauftrag erfolgreich ist und der Spielteilnehmer seinen Dauerschein bzw. Jackpot-Jäger-Schein nicht deaktiviert/löscht.

20.2. Beim Jackpot-Jäger wird der Spielauftrag anstatt einer ständigen Wiederholung nur dann vom Spielsystem für die Teilnahme aktiviert, wenn der Jackpot für LOTTO 6aus49 und Eurojackpot in der Gewinnklasse 1 eine bestimmte Mindesthöhe erreicht hat. Die Mindesthöhe wird vom Spielteilnehmer eigens in dem dafür vorgesehenen Feld festgelegt. Der Spielzeitraum für den „Jackpot-Jäger“ beginnt mit der ersten Ziehung frühestens am Tag nach Abgabe des Spielauftrags, bei welcher der vom Spielteilnehmer gewählte Jackpotbetrag erreicht oder überschritten wird. Der Jackpotbetrag entspricht der von der DKLB vor der Ziehung bekannt gegebenen erwarteten Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1. Die tatsächliche, nach der Ziehung ermittelte Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1 hat keinen Einfluss auf die Bestimmung des Jackpotbetrages und des Teilnahmezeitpunktes. Der Teilnahmezeitraum verlängert sich im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits jeweils um eine Ziehung, solange der gewählte Jackpotbetrag erreicht oder überschritten wird, das Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist bzw. der Einziehungsauftrag erfolgreich ist und der Spielauftrag nicht zuvor deaktiviert/gelöscht wurde.

20.3. Wenn das Dauerspiel wegen nicht ausreichendem Guthaben auf dem Spielkonto, mangels Kontodeckung oder wegen Überschreitens der Spieleinsatzlimits beendet wird, erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse.

20.4. Nach Beendigung des bereits bezahlten Spielscheins oder beim Jackpot-Jäger vor der ersten Teilnahme, wenn zum Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrages die vom Spielteilnehmer festgelegte Jackpothöhe nicht erreicht ist, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel auch selbst durch Deaktivierung/Löschung beenden. Es wird dann kein Spielauftrag mehr abgegeben. Erfolgt die Ziehung am

- Freitag, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel bis zum vorangegangenen Mittwoch
- Sonnabend, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel bis zum vorangegangenen Donnerstag
- Mittwoch, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel bis zum vorangegangenen Montag

deaktivieren/löschen. Die DKLB behält sich vor, die Möglichkeit zur Deaktivierung/Löschung zeitlich einzuschränken.

20.5. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer (Abgabe des Spielauftrages) ist eine Änderung des Dauerspielauftrags, insbesondere die Änderung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der persönlich gewählten Jackpothöhe, der Losnummer sowie der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an der GlücksSpirale und/oder den Zusatzlotterien ausgeschlossen. Ausschließlich die Beendigung des Dauerspiels durch Deaktivierung/Löschung und der Abschluss eines neuen Dauerspielauftrags ermöglicht die neue Bestimmung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der persönlich gewählten Jackpothöhe, der Losnummer und der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an der GlücksSpirale und/oder den Zusatzlotterien.

20.6. Änderungen der Teilnahmebedingungen werden dem Spielteilnehmer spätestens 2 Wochen vor Inkrafttreten der Änderung der Teilnahmebedingungen per E-Mail an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse mitgeteilt. Ist der Spielteilnehmer mit den Änderungen nicht einverstanden, hat er die Möglichkeit, das Dauerspiel durch Deaktivierung/Löschung nach Maßgabe des 20. 4. zu beenden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

I. LOTTO 6aus49

12

B. BESONDERER TEIL

I. LOTTO 6aus49

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel LOTTO 6aus49

1.1. Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend), durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen wählen (Spielzeitraum) sowie die automatische Wiederholung der Teilnahme seines Spielauftrages durch Abgabe des Spielauftrages als Dauerspiel (A.20) wählen. Bei der Dauerspielvariante Jackpot-Jäger kann der Spielteilnehmer festlegen, dass der Spielauftrag erst ab einer bestimmten Jackpothöhe im LOTTO 6aus49 (Gewinnklasse 1) automatisch gespielt werden soll. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung bzw. der Erreichung/Überschreitung der persönlich gewählten Jackpothöhe - an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.2. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, in Verbindung mit LOTTO 6aus49 an der Lotterie GlücksSpirale und deren Zusatzlotterie "Sieger-Chance" 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, deren Zusatzlotterie "Sieger-Chance" und/oder SUPER 6 und Spiel 77 richtet sich nach den jeweils gültigen Teilnahmebedingungen dieser Lotterien sowie nach der für LOTTO 6aus49 gewählten Laufzeit bzw. beim Jackpot-Jäger nach dem gewählten Jackpotbetrag.

1.3. Beim Dauerspiel Jackpot-Jäger erfolgt die Teilnahme beim LOTTO 6aus49 jeweils an einer Mittwochs- oder Samstag (Sonnabend)-Ziehung mit den vom Spielteilnehmer dafür hinterlegten Voraussagen, beginnend ab der Ziehung, ab der die vom Spielteilnehmer persönlich festgelegte Jackpothöhe erreicht oder überschritten wurde, bis einschließlich der Mittwochs- oder Samstag (Sonnabend-) Ziehung des LOTTO 6aus49, in welcher der Jackpot ausgeschüttet wird.

1.4. Spielformel des LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Zahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9.

1.5. Bei jeder Spielteilnahme vergibt die DKL B eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl beim LOTTO 6aus49 ist.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 1,00.

2.2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.

2.3. Für jeden Spielauftrag erhebt die DKL B eine Bearbeitungsgebühr. Sämtliche Bearbeitungsgebühren sind auf den Internetseiten der DKL B einzusehen und ausdrückbar.

2.4. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen im LOTTO 6aus49

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

I. LOTTO 6aus49

13

in Klasse I ("Super-Klasse")	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen in einem Spiel richtig vorausgesagt haben und deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen 1-stelligen Superzahl übereinstimmt,
in der Klasse II	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen,
in der Klasse III	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse IV	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,
in der Klasse V	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse VI	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,
in der Klasse VII	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse VIII	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen
in der Klasse IX	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

4. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

4.1. Für das LOTTO 6aus49 werden bei jeder Ziehung die jeweiligen 6 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann, und jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und 49 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 49 bzw. insgesamt 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 49 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln 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 A. 12.2.

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

4.2. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

4.3. Die Verteilung der Gewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Klasse I	(6 Gewinnzahlen und Superzahl)	12,80 %
----------	--------------------------------	---------

und

Gewinnbetrag der Klasse IX	(Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse IX von € 5,00)
----------------------------	---

4.4. Die verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:

Klasse II	(6 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse III	(5 Gewinnzahlen u. Superzahl)	5 %

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

I. LOTTO 6aus49

14

Klasse IV	(5 Gewinnzahlen)	15 %
Klasse V	(4 Gewinnzahlen u. Superzahl)	5 %
Klasse VI	(4 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse VII	(3 Gewinnzahlen u. Superzahl)	10 %
Klasse VIII	(3 Gewinnzahlen)	45 %

4.5. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse I	1 :	139.838.160
Klasse II	1 :	15.537.573

Die Gewinnwahrscheinlichkeit für Gewinnklasse II berücksichtigt, dass theoretisch von 10 Spielscheinen mit unterschiedlicher Superzahl alle 6 Richtige aufweisen, jedoch nur Einer eine richtige Superzahl und somit die Gewinnklasse I erzielt hat. – Ohne Berücksichtigung der Superzahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit 1:13.983.816.

Klasse III	1 :	542.008
Klasse IV	1 :	60.223
Klasse V	1 :	10.324
Klasse VI	1 :	1.147
Klasse VII	1 :	567
Klasse VIII	1 :	63
Klasse IX	1 :	76

4.6. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

4.7. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).

4.8. Werden in einer Gewinnklasse nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

4.9. Wird in der Gewinnklasse II kein Gewinn ermittelt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II entgegen 4.7. der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I derselben Ziehung zugeschlagen.

4.10. Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

4.11. 4.10. findet wegen des festen Gewinnbetrags von € 5,-- in der Gewinnklasse IX keine Anwendung.

4.12. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

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

4.14. Die Abs. 12 und 13 finden keine Anwendung auf die Gewinnklasse IX.

4.15. In Abhängigkeit von der Anzahl der Gewinne in den anderen Gewinnklassen kann die Gewinnklasse IX den Gewinnbetrag in den anderen Gewinnklassen überschreiten.

4.16. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

I. LOTTO 6aus49

15

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

4.18. Abweichend von 4.17. können sich die Gewinnquoten der I. und II. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

4.19. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

4.20. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

5. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen sowie für das Spielen von Anteilen an Gemeinschaftssystemen - sofern im Angebot vorhanden - kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der DKLB zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von der DKLB in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

6. Ergänzende Bedingungen für den Anteilsschein

6.1. Soweit die DKLB auch die Möglichkeit der Spielteilnahme mit Anteilsscheinen anbietet, kann der Spielteilnehmer einen Spelauftrag über einen oder mehrere Anteile an einem oder mehreren Gemeinschaftssystem/en erteilen. Das Gemeinschaftssystem wird aus einem oder mehreren Systemen (vgl. 5.) gebildet. Bei mehreren Anteilen hat der Spielteilnehmer die Möglichkeit, durch Markierung der dafür vorgesehenen Felder Anteile der gleichen oder unterschiedlichen Gemeinschaftssysteme zu erwerben. Der Spielteilnehmer ist entsprechend seiner Anteile am gesamten Gewinn des Gemeinschaftssystems beteiligt.

6.2. Die mögliche Teilnahme an den Zusatzlotterien bzw. an der Lotterie GlücksSpirale sowie der Zusatzlotterie "Sieger-Chance" erfolgt dagegen stets ungeteilt.

6.3. Alle Voraussagen und die Superzahl werden mittels eines Zufallsgenerators durch die DKLB vergeben. Die Voraussagen und die Superzahl aller Anteile eines Gemeinschaftssystems sind jeweils identisch. Die von der DKLB vergebene Superzahl - die von der dem Anteilsschein zugeordneten bzw. die vom Spielteilnehmer geänderte Losnummer für die GlücksSpirale, die Zusatzlotterie "Sieger-Chance", SUPER 6 bzw. Spiel 77 abweichen kann - wird auf der Spielquittung ausgewiesen und nur diese ist maßgebend bei der Gewinnermittlung der Gewinnklasse I im LOTTO 6aus49.

6.4. Der Gesamtgewinn eines Anteilsschein-Spelauftrages wird anteilig gewinnklassenbezogen errechnet. Hierzu werden in einem Gemeinschaftssystem für jede Gewinnklasse alle nach 4. anfallenden Einzelgewinne addiert, durch die Gesamtanzahl der Anteile des jeweiligen Gemeinschaftssystems geteilt und auf einen auszahlbaren Betrag abgerundet. Dieser Gewinn pro Gewinnklasse und Einzelanteil eines Gemeinschaftssystems wird mit der Anzahl der jeweils erworbenen Anteile multipliziert.

6.5. Die Summe der jeweils nach 6.4. ermittelten gewinnklassenbezogenen Gewinne eines Anteilsschein-Spelauftrages stellt den Gesamtgewinn eines Anteilsschein-Spelauftrages dar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

16

II. Eurojackpot

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel Eurojackpot

1.1. Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum) sowie die automatische Wiederholung der Teilnahme seines Spielauftrages durch Abgabe des Spielauftrages als Dauerspiel (A.20) wählen. Bei der Dauerspielvariante Jackpot-Jäger kann der Spielteilnehmer festlegen, dass der Spielauftrag erst ab einer bestimmten Jackpothöhe im Eurojackpot (Gewinnklasse 1) automatisch gespielt werden soll. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale der DKL B und an die Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung bzw. der Erreichung/Überschreitung der persönlich gewählten Jackpothöhe - an der/dem Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgt.

1.2. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, in Verbindung mit Eurojackpot an der Lotterie GlücksSpirale und deren Zusatzlotterie "Sieger-Chance" 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, deren Zusatzlotterie "Sieger-Chance" und/oder SUPER 6 und Spiel 77 richtet sich nach den jeweils gültigen Teilnahmebedingungen dieser Lotterien sowie nach der für Eurojackpot gewählten Laufzeit bzw. beim Jackpot-Jäger nach dem gewählten Jackpotbetrag.

1.3. Beim Dauerspiel Jackpot-Jäger erfolgt die Teilnahme beim Eurojackpot jeweils an einer Freitag-Ziehung mit den vom Spielteilnehmer dafür hinterlegten Voraussagen nur soweit die vom Spielteilnehmer persönlich festgelegte Jackpothöhe erreicht oder überschritten wurde und endet automatisch, wenn der Jackpot ausgeschüttet wurde. Erfolgt ggf. eine zusätzliche Teilnahme an der GlücksSpirale und Lotterie Sieger-Chance sowie den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 findet diese auch bei Ausschüttung des Jackpotbetrages statt, letztmalig zu der Mittwochs-Ziehung bzw. Samstag (Sonnabend-) Ziehung, die der Freitag-Ziehung der Lotterie Eurojackpot die der Ausschüttung unmittelbar folgt.

1.4. Spielformel des Eurojackpots ist die Voraussage von 5 Zahlen, aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Zahlen, aus der Zahlenreihe 1 – 10 (Gewinnzahlen).

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 2,00.

2.2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.

2.3. Für jeden Spielauftrag erhebt die DKL B eine Bearbeitungsgebühr. Sämtliche Bearbeitungsgebühren sind auf den Internetseiten der DKL B einzusehen und ausdrückbar.

2.5. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrages werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. 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,

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

17

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.

4. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

4.1. 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.

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 A. 12.2.

4.2. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

4.3. 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 %

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

18

4.4. 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

4.5. 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. 4.15.) und die nicht abgeholten, deren Einzelquote 10 Mio. Euro oder mehr beträgt nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist (vgl. 5.).

4.6. Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 betragsmäßig 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.

4.7. 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 mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

4.8. 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 20 Mio. Euro Betrages folgt, der Gewinnklasse 1 zur Ausschüttung zugeführt.

4.9. 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 nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

4.10. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

4.11. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

19

4.12. 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.

4.13. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

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

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

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

4.17. Abweichend von 4.16. können sich die Gewinnquoten von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A.14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

4.18. 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.

4.19. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

5. Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen

5.1. 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.

5.2. Im Übrigen werden angefallene Gewinne, die vom Spielteilnehmer nicht fristgerecht geltend gemacht oder von der DKLB nicht ausgezahlt wurden, nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis verwendet.

6. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der DKLB zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von der DKLB in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil III. GlücksSpirale

20

III. GlücksSpirale

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der GlücksSpirale

1.1. Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung am Samstag (Sonnabend) durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung - an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.2. Abweichend von 1.1. 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 - unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags - alle 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.

1.3. Darüber hinaus bietet die DKLB die Möglichkeit an, mittels Jahreslos an der GlücksSpirale teilzunehmen. Die Laufzeit des Jahresloses beträgt 52 Ziehungen.

1.4. Spielformel der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999;

1.5. Bei jeder Spielteilnahme vergibt die DKLB eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. 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,--.

2.2. Für jeden Spielauftrag erhebt die DKLB eine Bearbeitungsgebühr. Sämtliche Bearbeitungsgebühren sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

2.3. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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

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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil III. GlücksSpirale

21

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 A. 12.2.

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

3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

3.3. 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.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil
III. GlücksSpirale

22

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 je Ziehung auf € 10.000.000,-- begrenzt. Werden in einer Ziehung so viele Gewinne ermittelt, dass die Gewinnausschüttung in dieser Gewinnklasse den Wert von € 10.000.000,-- übersteigen würde, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 nach folgender Formel auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt:

Gesamtgewinnausschüttung von € 10.000.000,-- dividiert durch die Anzahl sämtlicher Gewinne; ein Gewinn, der mit einem Spieleinsatz von € 1,-- (Jahreslos Silber) erzielt wurde, wird bei der Errechnung der Anzahl der Gewinne und der Gewinnhöhe nur zu einem Fünftel berücksichtigt.

Gewinnklasse 7 ("20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 10.000,-- oder Sofortbetrag in Höhe von € 2.100.000,--" (Normallos/Jahreslos Gold) bzw. 2.000,-- oder Sofortbetrag von € 420.000,-- (Jahreslos Silber))

Es wird eine 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

III. GlücksSpirale

23

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 Gewinnzahl 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,--.

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 $10 \times € 2.100.000,--$ 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.

3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

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

3.6. Abweichend von 3.5. können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 7 von mehr als € 100.000,-- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

3.7. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IV. KENO

IV. KENO

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel von KENO

1.1. Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages- Ziehung zur Zentrale der DKLB fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung - an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.2. Spielformel von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10);

1.3. Bei jeder Spielteilnahme vergibt die DKLB eine vom Spielteilnehmer veränderbare 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl der Spielteilnehmers je Ziehung € 1,--, € 2,--, € 5,-- oder € 10,--.

2.2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.

2.3. Für jeden Spielauftrag erhebt die DKLB eine Bearbeitungsgebühr. Sämtliche Bearbeitungsgebühren sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

2.4. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnplan, KENO-Typen und Gewinnklassen

3.1. Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ "2" bis "10") untergliedert.

3.2. Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl gewählter Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.

3.3. Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben. Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.

3.4. Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

3.5. Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

KENO-Typ (= Anzahl gewählter Voraussagen)	Gewinnklasse (= Anzahl richtiger Voraussagen)
10	10, 9, 8, 7, 6, 5, 0
9	9, 8, 7, 6, 5, 0
8	8, 7, 6, 5, 4, 0
7	7, 6, 5, 4
6	6, 5, 4, 3
5	5, 4, 3
4	4, 3, 2
3	3, 2

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IV. KENO

25

2	2
---	---

4. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

4.1. Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.

Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 oder ein Ziehungsgerät mit 70 gleichartigen Kugeln die insgesamt die Zahlen 1-70 tragen, verwendet.

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 70 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen 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 A. 12.2.

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

4.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

4.3. Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.

4.4. Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

4.5. Die Gewinne bei € 1,- Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IV. KENO

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	100.000,--
	9	1.000,--
	8	100,--
	7	15,--
	6	5,--
	5	2,--
	0	2,--
9	9	50.000,--
	8	1.000,--
	7	20,--
	6	5,--
	5	2,--
	0	2,--
8	8	10.000,--
	7	100,--
	6	15,--
	5	2,--
	4	1,--
	0	1,--
7	7	1.000,--
	6	100,--
	5	12,--
	4	1,--
6	6	500,--
	5	15,--
	4	2,--
	3	1,--
5	5	100,--
	4	7,--
	3	2,--
4	4	22,--
	3	2,--
	2	1,--
3	3	16,--
	2	1,--
2	2	6,--

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IV. KENO

4.6. Die Gewinne bei € 2,-- Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	200.000,--
	9	2.000,--
	8	200,--
	7	30,--
	6	10,--
	5	4,--
	0	4,--
9	9	100.000,--
	8	2.000,--
	7	40,--
	6	10,--
	5	4,--
	0	4,--
8	8	20.000,--
	7	200,--
	6	30,--
	5	4,--
	4	2,--
	0	2,--
7	7	2.000,--
	6	200,--
	5	24,--
	4	2,--
6	6	1.000,--
	5	30,--
	4	4,--
	3	2,--
5	5	200,--
	4	14,--
	3	4,--
4	4	44,--
	3	4,--
	2	2,--
3	3	32,--
	2	2,--
2	2	12,--

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IV. KENO

4.7. Die Gewinne bei € 5,- Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	500.000,--
	9	5.000,--
	8	500,--
	7	75,--
	6	25,--
	5	10,--
	0	10,--
9	9	250.000,--
	8	5.000,--
	7	100,--
	6	25,--
	5	10,--
	0	10,--
8	8	50.000,--
	7	500,--
	6	75,--
	5	10,--
	4	5,--
	0	5,--
7	7	5.000,--
	6	500,--
	5	60,--
	4	5,--
6	6	2.500,--
	5	75,--
	4	10,--
	3	5,--
5	5	500,--
	4	35,--
	3	10,--
4	4	110,--
	3	10,--
	2	5,--
3	3	80,--
	2	5,--
2	2	30,--

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IV. KENO

4.8. Die Gewinne bei € 10,-- Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	1.000.000,--
	9	10.000,--
	8	1.000,--
	7	150,--
	6	50,--
	5	20,--
	0	20,--
9	9	500.000,--
	8	10.000,--
	7	200,--
	6	50,--
	5	20,--
	0	20,--
8	8	100.000,--
	7	1.000,--
	6	150,--
	5	20,--
	4	10,--
	0	10,--
7	7	10.000,--
	6	1.000,--
	5	120,--
	4	10,--
6	6	5.000,--
	5	150,--
	4	20,--
	3	10,--
5	5	1.000,--
	4	70,--
	3	20,--
4	4	220,--
	3	20,--
	2	10,--
3	3	160,--
	2	10,--
2	2	60,--

4.9. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

4.10. Die Gewinnbeträge

- der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und
- der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9

können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt:

Zunächst werden - unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes - sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. der KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IV. KENO

30

4.11. Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 100.000,-- € (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,-- € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,-- € / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,-- €, 5,-- € und 10,-- € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

4.12. Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 50.000,-- € (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,-- € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,-- € / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,-- €, 5,-- € und 10,-- € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

4.13. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach 4.11. und 4.12. zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

4.14. Für jeden KENO-Typ gilt, dass die Quote einer Gewinnklasse die Quote einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt in Folge des 4.11. und 4.12. dennoch ein derartiger Fall ein,

- wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und
- die Summe durch 2 dividiert.

4.15. Das Ergebnis von 4.14. ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

4.16. Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

4.17. Sollte die nach 4.11. und 4.12. errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 Euro teilbaren Betrag abgerundet.

4.18. Die durch die DKLB nach 4.10. bis 4.17. öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

4.19. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller KENO-Typen:

KENO-Typ		
10	1:	2.147.181
9	1:	387.197
8	1:	74.941
7	1:	15.464
6	1:	3.383
5	1:	781
4	1:	189
3	1:	48
2	1:	13

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IV. KENO

31

4.20. Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil
V. Spiel 77

32

V. Spiel 77

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel des Spiel 77

1.1. Im Rahmen des Spiel 77 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) durchgeführt.

1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach A. 9 zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und / oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen bzw. an einer oder mehreren Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen (Spielzeitraum).

1.4. Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung des Spiel 77 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von der DKLB durchgeführten Hauptlotterien.

1.5. An der Mittwochs-Ziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.

1.6. An der Samstags- (Sonnabend-) Ziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Samstag (Sonnabend) oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.

1.7. In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstags- (Sonnabend-) Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.8. Abweichend von 1.3. bis 1.7. gilt für die Teilnahme am Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme am Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen - unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags - alle Spielaufträge, soweit die Voraussetzungen gemäß A.9. (Allgemeiner Teil) vorliegen, an der jeweils gewählten Mittwochs- und/oder Samstags- /Sonnabendziehung des Spiel 77 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen des Spiel 77 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Satz 1 entsprechend.

1.9. Spielformel von Spiel 77 ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 2,50.

2.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

3.1. Für Spiel 77 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil
V. Spiel 77

33

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 Gewinnzahl.

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach A. 12.2.

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

3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 42,40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

im Mindestfall € 177.777,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 10.000.000.

Für die Gewinnklasse 1 werden 7,11 % des Gesamtbetrages der jeweiligen Einsätze als Gewinnausschüttung bereitgestellt.

Die Gewinnausschüttung wird auf die Gewinne dieser Klasse gleichmäßig verteilt und abgerundet, und zwar derart, dass der Gewinn € 177.777,-- , € 277.777,-- , € 377.777,-- usw. (d. h. jeweils volle € 100.000,-- mehr) beträgt; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt 3.10.

Werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

Werden in der Gewinnklasse 1 nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen und die Gewinnausschüttung wird innerhalb dieser Gewinnklasse gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

Werden mehr als 50 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 50 x € 177.777,-- oder - wenn diese höher ist - auf die gemäß 3.3. Sätze 2 und 5 festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt; soweit eine Aufteilung auf die Gewinne nach 3.3 Satz 3 möglich ist, gilt 3.3 Satz 3.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit den 6 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 77.777,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.111.

Gewinnklasse 3

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil
V. Spiel 77

34

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 7.777,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 777,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 77,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 17,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 7

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 5,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

3.5. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

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

3.7. Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt 3.10.

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

3.9. Abweichend von 3.8. können sich die Gewinnquoten von mehr als € 100.000,-- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in der Gewinnklasse 1 festgestellt werden.

3.10. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil
VI. SUPER 6

35

VI. SUPER 6

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der SUPER 6

1.1. Im Rahmen der SUPER 6 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) durchgeführt.

1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und / oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen (Spielzeitraum).

1.4. Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung der SUPER 6 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterien.

1.5. An der Mittwochs-Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.

1.6. An der Samstags- (Sonnabend-) Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Samstag (Sonnabend) oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.

1.7. In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstags- (Sonnabend-) Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.8. Abweichend von 1.3. bis 1.7. gilt für die Teilnahme an der SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme an der SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen - unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags - alle Spielaufträge, soweit die Voraussetzungen gemäß A.9. (Allgemeiner Teil) vorliegen, an der jeweils gewählten Mittwochs- und/oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung der SUPER 6 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen der SUPER 6 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Satz 1 entsprechend.

1.9. Spielformel von SUPER 6 ist die Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 1,25.

2.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

3.1. Für SUPER 6 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 6-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

VI. SUPER 6

36

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 Gewinnzahl.

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach A. 12.2.

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

3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 100.000,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.000.

Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 100 x € 100.000,-- begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6.666,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 666,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 66,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

VI. SUPER 6

37

€ 6,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,50

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

3.5. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

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

3.7. Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet.

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

3.9. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

VII. plus 5

38

VII. plus 5

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel von plus 5

1.1. Im Rahmen von plus 5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.

1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages- Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tages-Ziehungen (Spielzeitraum).

1.4. Die Teilnahme an den Ziehungen von plus 5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterie KENO.

1.5. An der Ziehung von plus 5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt.

1.6. Spielformel von plus 5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 0,75.

2.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

3.1. Für plus 5 findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung wird eine 5-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.

Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 verwendet.

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die gezogene 5-stellige Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.

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

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach A 12.2.

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

3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

VII. plus 5

39

3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

5.000,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

500,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

50,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

5,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

2,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

3.5. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

VIII. Zusatzlotterie „Sieger-Chance“

40

VIII. Zusatzlotterie „Sieger-Chance“

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“

1.1. Im Rahmen der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag (Sonnabend) durchgeführt. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt. Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterie "Sieger-Chance" und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterie GlücksSpirale. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen (Spielzeitraum). In diesem Falle nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, – vorbehaltlich einer Vordatierung - an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.2. Ergänzend zu 1.1. gilt für die Teilnahme an der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme an der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen - unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags - alle Spielaufträge, soweit die Voraussetzungen gemäß A. 9. (Allgemeiner Teil) vorliegen, an der gewählten Samstags- (Sonnabend-) Ziehung teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Satz 1 entsprechend.

1.3. Darüber hinaus bietet die DKLB die Möglichkeit an, mittels GlücksSpirale-Normallos bzw. Jahreslos auch an der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ teilzunehmen. Die Laufzeit des Jahresloses beträgt 52 Ziehungen.

1.4. Spielformel der Zusatzlotterie „Sieger-Chance“ ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 3,00.

2.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

3.1. Für die Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ findet jeden Samstag (Sonnabend) eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die 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 Gewinnzahl.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

VIII. Zusatzlotterie „Sieger-Chance“

41

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach A. 12.2.

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

3.2. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 36,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

3.3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es werden zwei verschiedene 5-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Los-nummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je € 10.000,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:50 000.

Gewinnklasse 2 („Zahlung in Höhe von € 5.000,- monatlich 10 Jahre lang oder Sofortbetrag in Höhe von € 600.000,-“)

Es wird eine 6-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine Zahlung in Höhe von € 5.000,- monatlich 10 Jahre lang oder einen Sofortbetrag in Höhe von € 600.000,- bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:1.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf € 9.000.000,- begrenzt. Werden mehr als 15 Gewinner ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 15 x € 600.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne dieser Gewinnklasse aufgeteilt.

Entsprechend mindert sich die in Gewinnklasse 2 Satz 2 genannte monatliche Zahlung in Höhe von € 5.000,-.

Der Gewinner hat der DKLB innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnanfall mitzuteilen, ob er die monatliche Zahlung in Höhe von € 5.000,- oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will. Eine Kombination aus der monatlichen Zahlung und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.

Die Entscheidung ist der DKLB schriftlich mitzuteilen.

Gewinnklasse 3

Es werden drei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen

je € 1.000.000,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:3.333.333.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf € 5.000.000,- begrenzt. Werden mehr als 5 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 3 in Höhe von 5 x € 1.000.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne dieser Gewinnklasse aufgeteilt.

3.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

3.5. Die durch die DKLB öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten der Gewinnklassen 2 und 3 sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

VIII. Zusatzlotterie „Sieger-Chance“

42

3.6. Abweichend von 3.5. können sich die Gewinnquoten von mehr als € 100.000,-- und die monatlichen Zahlungsbeträge ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in der Gewinnklasse 2 oder 3 festgestellt werden.

3.7. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IX. TOTO 13er Ergebniswette

43

IX. TOTO 13er Ergebniswette (sofern auch im Internetangebot der DKLB vorhanden)

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel TOTO 13er Ergebniswette

1.1. Im Rahmen der TOTO 13er Ergebniswette wird wöchentlich eine Wettrunde – in der Regel von Samstag (Sonnabend) bis Sonntag – durchgeführt.

1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Wettrunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an dieser Wettrunde teil.

1.3. Spielformel der TOTO 13er Ergebniswette (Spielformel: 13er-Wette) ist die Voraussage von 13 Fußballspielen gegebenenfalls mit Handicap (Spielplan), wobei zwischen dem Sieg des in den Spielpaarungen erstgenannten Vereins, dem unentschiedenen Ergebnis und dem Sieg des in den Spielpaarungen zweitgenannten Vereines zu wählen ist (1-0-2).

1.4. Von den 13 Fußballspielen können Fußballspiele mit einem sogenannten Handicap angeboten werden, bei denen einer Mannschaft ein rechnerischer Vorteil (Handicap) in Form von Toren gewährt wird.

1.5. Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Fußballspieles Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Wettrunde ausgeschlossen.

1.6. Der Spielteilnehmer erklärt mit Abgabe des Spielauftrags, vom Ausgang des jeweiligen Fußballspiels keine Kenntnis zu haben.

1.7. Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme auf den Ausgang eines Wettereignisses oder auf Personen, die auf den Ausgang eines Wettereignisses Einfluss haben, sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann die DKLB den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.

1.8. Bei jeder Spielteilnahme vergibt die DKLB eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.

1.9. Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird einschließlich der den Fußballspielen gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps von der DKLB festgelegt und auf den Internetseiten der DKLB bekannt gegeben, wobei die Handicaps nach der Bekanntgabe nicht mehr geändert werden.

1.10. Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz für einen Tipp beträgt je Wettrunde € 0,50.

2.2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Tipps gespielt werden.

2.3. Für jeden Spielauftrag erhebt die DKLB eine Bearbeitungsgebühr. Sämtliche Bearbeitungsgebühren sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

2.4. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IX. TOTO 13er Ergebnissette

44

3. Ermittlung der Gewinntippreihen

3.1. Bei der TOTO 13er Ergebnissette wird die Gewinntippreihe in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele entschieden.

3.2. Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis, wobei ein gegebenenfalls zugewiesenes Handicap berücksichtigt wird.

3.3. Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

3.4. Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.

3.5. Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei der Ergebnissette ohne Bedeutung.

3.6. Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.

3.7. Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.

3.8. Für Spiele, die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben, vor Ablauf der Spielzeit gemäß 3.2. abgebrochen worden sind, sowie für Spiele, die an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden haben, gilt - gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele - eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung ("1", "0" oder "2").

3.9. Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von der DKLB bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten (einschließlich eines gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps) zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spielausgang (Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit unter Berücksichtigung eines gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.

Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelauslosungsvorgangs in der Ziehungsstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Auslosung und die Feststellung der gezogenen Zahlen und des diesen Zahlen zugeordneten Spielausgangs („1“ oder „0“ oder „2“).

Diese Feststellung (Ersatzwertung) ist dann die Grundlage für die Gewinnauswertung nach A. 12.2.

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IX. TOTO 13er Ergebnissette

45

4. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen in der TOTO 13er Ergebnissette

in der Klasse I	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 0 Fehlern,
in der Klasse II	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 1 Fehler,
in der Klasse III	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 2 Fehlern,
in der Klasse IV	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 3 Fehlern

erzielt haben.

5. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

5.1. Von den Spieleinsätzen werden grundsätzlich 60 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

5.2. Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen in der Ergebnissette wie folgt:

Klasse I	(0 Fehler)	35 %
Klasse II	(1 Fehler)	20 %
Klasse III	(2 Fehler)	20 %
Klasse IV	(3 Fehler)	25 %

5.3. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse I	1:	1.594.323
Klasse II	1:	61.320
Klasse III	1:	5.110
Klasse IV	1:	697

5.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5.5. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen.

5.6. Werden in der Gewinnklasse II keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II entgegen 5.5. der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I in derselben Wettrunde zugeschlagen.

5.7. Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

5.8. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

IX. TOTO 13er Ergebnissette

46

5.10. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.

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

5.12. Abweichend von 5.11. können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse I von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

5.13. Wird eine Wettrunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

5.14. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

6. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der DKLB zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von der DKLB in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

X. TOTO 6aus45 Auswahlwette

47

X. TOTO 6aus45 Auswahlwette (sofern auch im Internetangebot der DKLB vorhanden)

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel TOTO 6aus45 Auswahlwette

1.1. Im Rahmen der TOTO 6aus45 Auswahlwette wird wöchentlich eine Wettrunde – in der Regel von Samstag (Sonnabend) bis Sonntag – durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Wettrunden wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Wettrunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der/den Wettrunde/n teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.2. Spielformel der TOTO 6aus45 Auswahlwette (Spielformel: 6 aus 45) ist die Voraussage des unentschiedenen Ausgangs von 6 Fußballspielen, die aus einer festgesetzten Reihe von 45 Spielen (Spielplan) auszuwählen sind.

1.3. Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Fußballspieles Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Wettrunde ausgeschlossen.

1.4. Der Spielteilnehmer erklärt mit Abgabe des Spielauftrags, vom Ausgang des jeweiligen Fußballspiels keine Kenntnis zu haben.

1.5. Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme auf den Ausgang eines Wettereignisses oder auf Personen, die auf den Ausgang eines Wettereignisses Einfluss haben, sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann die DKLB den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.

1.6. Bei jeder Spielteilnahme vergibt die DKLB eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.

1.7. Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird von der DKLB festgelegt und ist auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

1.8. Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

2.1. Der Spieleinsatz für einen Tipp beträgt je Wettrunde € 0,65.

2.2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.

2.3. Für jeden Spielauftrag erhebt die DKLB eine Bearbeitungsgebühr. Sämtliche Bearbeitungsgebühren sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

2.4. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Ermittlung der Gewinnspiele

3.1. Bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette werden die Gewinnspiele in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele ermittelt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

X. TOTO 6aus45 Auswahlwette

48

3.2. Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis.

3.3. Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

3.4. Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.

3.5. Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei der Auswahlwette ohne Bedeutung.

3.6. Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.

3.7. Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.

3.8. Bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette werden sechs Fußballspiele als Gewinnspiele und ein weiteres Fußballspiel als Zusatzspiel gewertet. Die zu wertenden Fußballspiele werden aus den unentschiedenen Fußballspielen und, wenn diese nicht ausreichen, aus den Fußballspielen mit dem geringsten Torunterschied ermittelt, wobei Fußballspiele mit höherer Gesamt-Torzahl (z. B. 5:5 vor 4:4 vor 3:3 usw., bzw. 5:4 oder 4:5 vor 4:3 oder 3:4 vor 3:2 oder 2:3 usw.) und bei gleichen Torzahlen die Fußballspiele mit der niedrigeren Nummer (Nummer der Reihenfolge auf dem Spielplan) den Vorrang haben.

3.9. Für Spiele, die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben, vor Ablauf der Spielzeit gemäß 3.2. abgebrochen worden sind, sowie für Spiele, die an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden haben, gilt - gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele - eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung ("1", "0" oder "2").

3.10. Es gelten die Spiele

- mit der Ersatzwertung "1" wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis "1:0",
- mit der Ersatzwertung "0" wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis "0:0",
- mit der Ersatzwertung "2" wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis "0:1".

3.11. Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von der DKLB bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten zugrunde gelegt wird. , wobei jeder Spielausgang (Heimsieg, unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.

Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelauslosungsvorgangs in der Ziehungsstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Auslosung und die Feststellung der gezogenen Zahlen und des diesen Zahlen zugeordneten Spielausganges („1“ oder „0“ oder „2“).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

X. TOTO 6aus45 Auswahlwette

49

Diese Feststellung (Ersatzwertung) ist dann die Grundlage für die Gewinnauswertung nach A. 12.2.

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

4. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen in der TOTO 6aus45 Auswahlwette

in der Klasse I	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnspiele,
in der Klasse II	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnspiele und das Zusatzspiel,
in der Klasse III	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnspiele
in der Klasse IV	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnspiele,
in der Klasse V	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnspiele und das Zusatzspiel,
in der Klasse VI	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnspiele

in einem Tipp richtig vorausgesagt haben.

5. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

5.1. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

5.2. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

5.3. Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen in der Auswahlwette wie folgt:

Klasse I	(6 Gewinnspiele)	40 %
Klasse II	(5 Gewinnspiele u. Zusatzspiel)	5 %
Klasse III	(5 Gewinnspiele)	7,5 %
Klasse IV	(4 Gewinnspiele)	15 %
Klasse V	(3 Gewinnspiele u. Zusatzspiel)	7,5 %
Klasse VI	(3 Gewinnspiele)	25 %

5.4. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse I	1:	8.145.060
Klasse II	1:	1.357.510
Klasse III	1:	35.724
Klasse IV	1:	733

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

X. TOTO 6aus45 Auswahlwette

50

Klasse V	1:	579
Klasse VI	1:	48

5.5. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5.6. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen.

5.7. Werden in der Gewinnklasse II keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II entgegen 5.6. der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I in derselben Wettrunde zugeschlagen.

5.8. Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

5.9. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

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

5.11. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.

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

5.13. Abweichend von 5.12. können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse I von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

5.14. Wird eine Wettrunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

5.15. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

6. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der DKLB zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von der DKLB in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten der DKLB einzusehen und ausdrückbar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil XI. Sofortlotterien

51

B. BESONDERER TEIL

XI. Sofortlotterien

1. Gegenstand der Sofortlotterien

1.1. Die Sofortlotterien werden in verschiedenen Serien aufgelegt. Die Auflagenhöhe der einzelnen Serien wird entsprechend mit dem jeweils geltenden Gewinnplan je Sofortlotterie gesondert festgelegt und auf den Internetseiten der DKLB bekannt gegeben.

1.2. Bei der Teilnahme an den Sofortlotterien wird jedes einzelne Los durch einen Zufallsgenerator ausgewählt.

1.3. Jedes Los enthält ein Gewinnspiel. Die Lose der Sofortlotterien bestehen aus einer Kombination von Gewinnen und Nieten.

1.4. Gewinnpläne und das Ende der jeweiligen Laufzeit der über das Internet angebotenen Sofortlotterie-Serien werden auf den Internetseiten der DKLB bekannt gegeben.

1.5. Die Spielteilnahme an den angebotenen Sofortlotterie-Serien kann zeitlich und/oder einsatzbezogen begrenzt werden. Einzelheiten werden auf den Internetseiten der DKLB bekannt gegeben.

1.6. Der Spielteilnehmer hat keinen Anspruch auf die Bereitstellung von Losen bzw. die Bereitstellung bestimmter Lose oder Losserien.

2. Spieleinsatz

2.1. Der Spieleinsatz für ein Los ist für jede angebotene Sofortlotterie-Serie auf den Internetseiten der DKLB einsehbar.

2.2. Darüber hinaus kann ein Höchstspieleinsatz und/oder eine Maximalanzahl sowie ggf. zusätzlich ein Verbot der Bevorratung (Depotverbot) pro Zeiteinheit festgelegt werden. Die jeweils geltende Limitierung wird auf den Internetseiten der DKLB bekannt gegeben.

2.3. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrages wird dem Spielteilnehmer die Höhe des Gesamtspeleinsatzes für diesen Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnentscheid

3.1. Der Spielteilnehmer erhält den Gewinnentscheid, indem er die verdeckten Spielfelder durch Anklicken des jeweiligen Feldes (virtuelles Öffnen) sichtbar macht. Das Spielergebnis wird dem Spielteilnehmer angezeigt.

3.2. Bei nicht aufgerubbelten Losen erfolgt nach einem Zeitablauf ein automatischer Gewinnentscheid. Die Frist für den automatischen Gewinnentscheid nach Zeitablauf wird auf den Internetseiten der DKLB bekannt gegeben.

3.3. Ist das Laufzeitende einer Sofortlotterie-Serie erreicht oder ein Zeitablauf eingetreten, ist ein virtuelles Aufdecken/Sichtbarmachen der verdeckten Spielfelder nicht mehr möglich.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

der Deutschen Klassenlotterie Berlin

B. Besonderer Teil

XI. Sofortlotterien

52

4. Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnwahrscheinlichkeiten

4.1. Die planmäßige Gewinnausschüttung einer Lotterie beträgt 45 % des Spielkapitals. Für jede Lotterie gilt ein besonderer Gewinnplan. Die Gewinnpläne der einzelnen Lotterien sowie eine eventuelle Anhebung der Gewinnausschüttung und die Gewinnwahrscheinlichkeit werden auf den Internetseiten der DKLB bekannt gegeben.

4.2. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.

DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts
DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß

Hansjörg Höltkemeier



**Teilnahme erst ab 18! Glücksspiel kann süchtig
machen. Infotelefon BZgA: 0800 137 27 00**