

# Teilnahmebedingungen

## der Deutschen Klassenlotterie Berlin für SUPER 6

Stand: 6. Januar 2016 | Nr. OLL. 22

### PRÄAMBEL

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird SUPER 6 mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche wie für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

## I. ALLGEMEINES

### § 1 Spielsuchtprävention

Die Spielangebote der Deutschen Klassenlotterie Berlin sind für viele ein harmloses Freizeitvergnügen. Für andere wird daraus bitterer Ernst: Sie werden abhängig vom Glücksspiel und ruinieren sich und ihre Familien. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Überprüfen Sie Ihr Spielverhalten, um der Spielsucht rechtzeitig vorzubeugen.

Informationen zum Thema Spielsucht erhalten Sie in allen Annahmestellen der Deutschen Klassenlotterie Berlin oder unter [www.spiel-mit-verantwortung.de](http://www.spiel-mit-verantwortung.de) bzw. [www.lotto-berlin.de](http://www.lotto-berlin.de).

### § 2 Organisation

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



Wettrunden genannt) und sonstigen Geschäfte durch.

### **§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**

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

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

(3) Diese Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.

(4) Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

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

### **§ 4 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der SUPER 6**

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

(2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags-/Sonnabendziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

(3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstags-/Sonnabendziehungen (Spielzeitraum).

(4) Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags-/Sonnabendziehung der SUPER 6 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von der DKLB durchgeführten Hauptlotterien und -wetten.

(5) An der Mittwochsziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von der DKLB durchgeführten Hauptlotterien und -wetten teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.

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

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

(8) Abweichend von Abs. 3 bis 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 des § 15 der jeweils gültigen Teilnahmebedingungen Eurojackpot vorliegen, an der jeweils gewählten Mittwochs- und/oder Samstags-/Sonnabendziehung 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.



(9) Gegenstand (Spielformel) von SUPER 6 ist die Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt III.

## § 5 Spielgeheimnis

(1) Die DKLB wahrt das Spielgeheimnis.

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

## II. SPIELVERTRAG

### § 6 Spielteilnahme

(1) Ein Spielteilnehmer kann zusätzlich zu einer Hauptlotterie bzw. -wette an der SUPER 6 teilnehmen, indem er mittels der von der DKLB bereitgehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

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

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

### § 7 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

(1) Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an den von der DKLB veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterien und -wetten unter Verwendung der für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheine sowie der Eingabebelege, die die DKLB herausgegeben bzw. zugelassen hat, und mittels QuickTipp.

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

(3) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist ge-

setzlich unzulässig. SUPER 6 richtet sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h., dass Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen von der DKLB nicht angenommen werden. Erfolgt trotzdem eine Aushändigung eines Spielauftrages, kommt kein Spielvertrag zustande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch die DKLB. Erhaltene Gewinne sind vom Minderjährigen zurückzuzahlen.

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

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

### § 8 Teilnahme mittels Spielschein/ Eingabebeleg

(1) Jeder Spielschein/Eingabebeleg dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen (Los-) Nummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen; entscheidend für die Gewinnermittlung SUPER 6 sind die sechs Endziffern der (Los-) Nummer.

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

(3) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme am Spiel SUPER 6 durch ein Kreuz im „Ja“-Feld oder im „Nein“-Feld in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen. Der Schnittpunkt der Kreuzmarkierung muss innerhalb des betreffenden Feldes liegen. Gleiches gilt für andere von dem Spielteilnehmer durch Kreuze abzugebende Erklärungen, die auf dem Spielschein vorgesehen sind.

(4) Bei mangelhafter Eintragung erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur ma-



nuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur durch das Annahmestellenpersonal vorgenommen.

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

### **§ 9 Teilnahme mittels QuickTipp**

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

(2) Bei Spielteilnahme mittels QuickTipp ohne Spielschein wird durch die DKL B eine 7-stellige (Los-) Nummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben; entscheidend für die Gewinnermittlung SUPER 6 sind die 6 Endziffern der (Los-) Nummer.

### **§ 10 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

(1) Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 1,25.

(2) Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

(3) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz, zusammen mit dem zu entrichtenden Spieleinsatz und der Bearbeitungsgebühr der Hauptlotterie oder -wette, in deren Verbindung er am SUPER 6 teilnimmt, Zug um Zug gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

### **§ 11 Annahmeschluss**

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

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

### **§ 12 Kundenkarte**

Jeder Spielteilnehmer kann bei der DKL B eine Kundenkarte (LOTTO-/Spieler-Karte) beantra-

gen und sich mit dieser in Verbindung mit einem Spielschein/QuickTipp an den Ziehungen des Spiels SUPER 6 beteiligen.

## **III. GEWINNERMITTLUNG**

### **§ 13 Ziehung der Gewinnzahl**

(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.

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

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

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

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

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 14 (2).

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

(3) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die DKL B.

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

(5) Die Gewinnzahl wird in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk, Inter-



net und Fernsehen bekannt gegeben.

## § 14 Auswertung

(1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahl.

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

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

(2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

(3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

### (4) 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  $100 \times € 100.000$  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

€ 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.

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

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

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



(8) Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet.

(9) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Absatz 8 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 20).

## IV. GEWINNAUSZAHLUNG

### § 16 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

### § 17 Gewinnauszahlung

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

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

(3) War die Unvollständigkeit der Identifikationsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen der Teilnahmebedingungen der DKLB für die mit dem jeweiligen Spielschein/Eingabebeleg bzw. mittels des jeweiligen Quick-Tipps gewählte Spiel- oder Wettart.

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

(5) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe

über € 500 werden entsprechend der Vorschrift des § 16 gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung im Hause der DKLB, Brandenburgische Straße 36, 10707 Berlin, mittels Verrechnungsscheck ausgezahlt. Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO-Karte der DKLB teilgenommen, gelten die Regelungen des Abs. 10.

(6) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe bis zu € 500 werden innerhalb der regelmäßigen Verjährungsfrist des § 195 BGB entsprechend der Vorschrift in § 16 in jeder Annahmestelle gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung ausgezahlt. Sofern eine Überweisung von Gewinnen bis € 500 in der Zentrale beantragt wird, ist eine Bearbeitungsgebühr von € 1 je Spielvertrag zu entrichten. Abs. 5 Satz 2 gilt entsprechend.

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

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

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

Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Inhabers der Spielquittung zu prüfen.

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

- Gewinne bis € 500, sofern sie nicht inner-



halb einer Frist von 10 Wochen in der Annahmestelle abgeholt wurden, auf das in der LOTTO-Karten-Bestellung angegebene Bankkonto unter Abzug einer Bearbeitungsgebühr von € 0,75 ohne schuldhaftes Zögern überwiesen; Absatz 2 findet keine Anwendung. Bei Spielteilnahme über mehrere Wochen beginnt die Frist von 10 Wochen auch für weitere in dieser Laufzeit angefallene Gewinne mit dem Zeitpunkt des ersten Gewinnes, der nicht in der Annahmestelle abgeholt wurde. Im Übrigen findet Abs. 9 entsprechend Anwendung.

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

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

## V. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

### § 18 Ergänzende Bestimmungen

(1) Im Übrigen gelten die Teilnahmebedingungen der DKLB für die mit dem jeweiligen Spielschein/Eingabebeleg bzw. mittels des jeweiligen QuickTipps gewählte Spiel- oder Wettart (zurzeit die Teilnahmebedingungen für LOTTO 6aus49, TOTO 6aus45 Auswahlwette, TOTO 13er Ergebnisswette, GlücksSpirale, Eurojackpot und die Teilnahmebedingungen für das Abonnementspiel).

(2) Dies gilt unter anderem für

- den Abschluss des Spielvertrages, der abgeschlossen ist, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des QuickTipps sowie die von der Zentrale vergebenen Da-

ten 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. bei der SUPER 6 vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahl) gesichert ist. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

- die Regelungen, wonach die DKLB berechtigt ist, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes (z. B. bei Verdacht einer strafbaren Handlung, wenn gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde oder wenn die Teilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler nicht den gesetzlichen Anforderungen entspricht) abzulehnen bzw. vom Vertrag zurückzutreten,

sowie für

- die Haftungsregelungen, wonach die DKLB für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der DKLB beauftragten Stellen schuldhaft verursacht werden, gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken nicht.

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

Absatz 2 (3. Spiegelstrich) Sätze 1 und 2 finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen,



die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

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

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

Die Haftungsbeschränkungen der vorgenannten Sätze des 3. Spiegelstriches 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.

In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, 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.

Die DKLB haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

In den Fällen, in denen eine Haftung der

DKLB und ihrer Erfüllungsgehilfen ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

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

Vereinbarungen Dritter sind für die DKLB nicht verbindlich.

Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

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

- die Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler.

Ein Spielteilnehmer kann am Zusatzspiel SUPER 6 teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Die Teilnahme an den jeweiligen Hauptlotterien bzw. -wetten ist obligatorisch.

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 Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die





jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

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

Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKLB erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, ist die DKLB wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der DKLB und ihrer Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

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

## § 19 Verjährung von Ansprüchen

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

## § 20 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Mittwoch, dem 6. Januar 2016.

Berlin, den 23.11.2015

**DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN**  
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß

Hansjörg Höltkemeier

