

Teilnahmebedingungen

der Deutschen Klassenlotterie Berlin für TOTO 6aus45 Auswahlwette

Stand: 9. Januar 2016 | Nr. OA 21

PRÄAMBEL

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die TOTO 6aus45 Auswahlwette mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüt-

tung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

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

I. ALLGEMEINES

§ 1 Spielsuchtprävention

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

Informationen zum Thema Spielsucht erhalten Sie in allen Annahmestellen der Deutschen Klassenlotterie Berlin oder unter www.spiel-mit-verantwortung.de bzw. www.lotto-berlin.de.

§ 2 Organisation

Die Deutsche Klassenlotterie Berlin, rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts, im Folgenden DKLB genannt, veranstaltet und führt gemäß § 2 des Gesetzes über die Deutsche Klassenlotterie Berlin und die Stiftung Deutsche Klassenlotterie Berlin (DKLB-Gesetz) in der Fassung vom 7. Juni 1974 (GVBl. S. 1338), zuletzt geändert durch Gesetz vom 15. De-

zember 2007 (GVBl. S. 604), im Land Berlin Lotterien, einschließlich Sporttoto, Sportwetten, und aller damit zusammenhängenden Ausspielungen (im Folgenden Wettrunden bzw. Ziehungen genannt) und sonstigen Geschäfte durch.

§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Wettrunden der TOTO 6aus45 Auswahlwette 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.

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

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

§ 4 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der TOTO 6aus45 Auswahlwette

(1) Im Rahmen der TOTO 6aus45 Auswahlwette wird wöchentlich eine Wettrunde – in der Regel von Samstag (Sonnabend) bis Sonntag durchgeführt.

(2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss des ersten Spieltages der Wettrunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an dieser Wettrunde teil, die dem Annahmeschluss folgt.

(3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Wettrunden wählen (Spielzeitraum).

(4) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Wettrunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Wettrunde/n teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

(5) Gegenstand 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; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

(6) Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird von der DKLB festgelegt und bekannt gegeben.

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

§ 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 an der TOTO 6aus45 Auswahlwette teilnehmen, indem er mittels der von der DKLB bereitgehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

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



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

§ 7 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

(1) Die Teilnahme an der Wettrunde ist nur mit den jeweils gültigen Spielscheinen, die die DKLB herausgegeben bzw. zugelassen hat, sowie mittels QuickTipp und in Verbindung mit einer personenbezogenen Kundenkarte (vgl. § 12) möglich.

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

(3) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig. TOTO 6aus45 Auswahlwette richtet sich ausschließlich an volljährige und nicht gesperrte Personen, d. h., dass Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen von der DKLB nicht angenommen werden. Erfolgt trotzdem eine Aushängung 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 bzw. der gesperrten Person zurückzuzahlen.

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

(4) 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.

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

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

§ 8 Teilnahme mittels Spielschein/Eingabebeleg

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

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

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

(4) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für andere von dem Spielteilnehmer durch Kreuze abzugebende Erklärungen, die auf dem Spielschein vorgesehen sind.

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

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

(7) Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der DKLB zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, und zwar so, wie sie in den von der DKLB herausgegebenen Informationen über die von der DKLB angebotenen Systeme dargestellt wird. Diese Informationen sind in den Annahmestellen erhältlich.



§ 9 Teilnahme mittels QuickTipp

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

(2) Beim QuickTipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallsgenerators durch die DKLБ vergeben.

(3) Mit einem einzelnen QuickTipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

(4) Bei Spielteilnahme mittels QuickTipp ohne Spielschein wird durch die DKLБ eine 7-stellige Spielscheinnummer (Losnummer) im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

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

§ 10 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Wettrunde € 0,65.

(2) Die DKLБ kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.

(3) Aus Gründen der Spielsuchtprävention und des Verbraucherschutzes ist der Gesamtspeleinsatz für einen Spieldauftrag auf maximal € 1.500 begrenzt. Außerdem kann die DKLБ personenbezogenen Spieleinsatzlimits festlegen.

(4) Darüber hinaus hat der Spielteilnehmer die Möglichkeit, bei der DKLБ ein persönliches Spieleinsatzlimit pro Woche zu beantragen, welches sich dann auf alle von der DKLБ angebotenen kundenkartenpflichtigen (zurzeit TOTO und KENO) Glücksspiele inklusive de-

rer Zusatzspiele bezieht. Die DKLБ teilt dem Spielteilnehmer schriftlich den Zeitpunkt des Inkrafttretens seines beantragten Spieleinsatzlimits mit.

(5) Für jeden Spieldauftrag erhebt die DKLБ eine Bearbeitungsgebühr.

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

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

§ 11 Annahmeschluss

(1) Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Wettrunden bestimmt die DKLБ.

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

§ 12 Kundenkarte, Spielersperren und Datenschutz

(1) Jeder Spielteilnehmer, der sich bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette beteiligen möchte, muss vorher bei der DKLБ eine Kundenkarte (LOTTO-/Spieler-Karte) beantragen.

(2) Die DKLБ beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind von der DKLБ Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.

(3) Eine Fremdsperre ist von der DKLБ vorzunehmen, wenn sie

- aufgrund der Wahrnehmung ihres Personals weiß oder
- aufgrund von Meldungen Dritter weiß oder
- aufgrund 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.

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

(5) Die DKLB speichert und verarbeitet die von dem Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten und die Spieldatensätze im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit und zu dem Zweck, als es zur Durchführung des Spielvertrages notwendig ist.

(6) Im Übrigen gelten die Regelungen des Berliner Landesgesetzes über das öffentliche Glücksspiel, insbesondere §§ 3 und 4 des Ausführungsgesetzes zum Glücksspielstaatsvertrag i. V. m. § 23 Glücksspielstaatsvertrag.

§ 13 Spielquittung

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

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

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

(4) Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,

- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale der DKLB vergebene Spieldatensatznummer und
- die LOTTO-/Spieler-Karten-Nummer.

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

- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
- die für die Spielteilnahme mittels QuickTipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine Spieldatensatznummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist, und
- seine LOTTO-/Spieler-Karten-Nummer vollständig und lesbar abgedruckt ist.

§ 14 Stornierung

(1) Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spieldatensatznummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des



Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

(2) Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

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

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

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

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

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

§ 15 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

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

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

(3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des 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 des ersten Fußballspieles des ersten Spieltages) gesichert ist.

(4) Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

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

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

(7) Das Recht der DKLB, bei der Gewinnauszahlung, nach § 22 Abs. 9 dieser Teilnahmebedingungen zu verfahren, bleibt unberührt.

(8) Die DKLB ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

(9) Darüber hinaus kann durch die DKLB aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

(10) Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (vgl. § 7 Abs. 3 bis 4 und Abs. 6) verstoßen wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen



Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere

- der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die DKLB erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die DKLB weitergeleitet werden,
- der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die DKLB weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
- der DKLB die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
- ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

(11) 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.

(12) 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.

(13) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKLB ist –

unbeschadet des Zugangsverzichts nach Absatz 12 – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

(14) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.

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

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 16 Umfang und Ausschluss der Haftung

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

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

(2) Absatz 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet die DKLB dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des



Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

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

(3) Die Haftungsbeschränkungen der Absätze 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der DKLB gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen, sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

(4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen auch bei den Erfüllungsgehilfen, derer sich die DKLB zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die DKLB nicht.

Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

(5) Die DKLB und ihre Erfüllungsgehilfen haften weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten haben, hervorgerufen werden.

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

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

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

(9) Mitglieder von Spielgemeinschaften müs-

sen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

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

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 17 Ermittlung der Gewinnspiele

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

(2) Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis.

(3) Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

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

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

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

(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.



(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.

(9) Für Spiele, die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben, vor Ablauf der Spielzeit im Sinne des § 17 Abs. 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“).

(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“.

(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 Spielausgangs („1“ oder „0“ oder „2“).

Diese Feststellung (Ersatzwertung) ist dann die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 18 Abs. 2.

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

(12) Ort und Zeitpunkt der Auslosung bestimmt die DKLB.

(13) Die Auslosung ist öffentlich und findet unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

§ 18 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 Gewinnspiele bzw. des Zusatzspiels und der ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).



§ 19 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.

§ 20 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

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

(3) Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen in der Auswahlwette wie folgt:

Klasse I 40 %
(6 Gewinnspiele)

Klasse II 5 %
(5 Gewinnspiele u. Zusatzspiel)

Klasse III 7,5 %
(5 Gewinnspiele)

Klasse IV 15 %
(4 Gewinnspiele)

Klasse V 7,5 %
(3 Gewinnspiele u. Zusatzspiel)

Klasse VI 25 %
(3 Gewinnspiele)

(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
Klasse V	1:	579
Klasse VI	1:	48

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

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

(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 Abs. 6 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I in derselben Wettrunde zugeschlagen.

(8) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

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

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



(11) Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.

(12) Gewinne der Gewinnklasse I von mehr als € 100.000 können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 21 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

(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.

(14) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Wettrunden durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Abs. 11 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 23).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 21 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Gewinne der Gewinnklasse I von mehr als € 100.000 werden nach Ablauf einer Woche seit dem in der Wettrunde liegenden Samstag (Sonnabend) am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

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

§ 22 Gewinnauszahlung

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

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

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

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

(5) Gewinne mit einer Gewinnquote über € 100.000 und etwaige weitere mit diesem Spielauftrag erzielte Gewinne werden entsprechend der Vorschrift des § 21 Satz 1 gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung im Hause der DKLB, Brandenburgische Str. 36, 10707 Berlin, mittels Verrechnungsscheck ausgezahlt. Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO-Karte der DKLB teilgenommen, gelten die Regelungen des Abs. 10.

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

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

(8) Zur Geltendmachung der Gewinne der Abs. 5 und 6 in der Annahmestelle hat der Spielteilnehmer das Zentralgewinn-Anforderungsformular auszufüllen. Das Zentralge-



winn-Anforderungsformular und die Spielquittung sind der Annahmestelle zu übergeben. Der Gewinnbetrag wird zu den vorgenannten Terminen auf das vom Vorlegenden der Spielquittung angegebene Konto ohne schuldhaftes Zögern überwiesen.

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

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

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

- Gewinne bis € 500, sofern sie nicht innerhalb einer Frist von 10 Wochen in der Annahmestelle abgeholt wurden, auf das in der LOTTO-Karten-Bestellung angegebene Bankkonto unter Abzug einer Bearbeitungsgebühr von € 0,75 ohne schuldhaftes Zögern überwiesen. Absatz 2 findet keine Anwendung. 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.

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 23 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 24 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

(1) Ein Spielteilnehmer kann an der TOTO 6aus45 Auswahlwette teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

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

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

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

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

(6) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKLB erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 15 Abs. 12 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

(7) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen,



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

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

§ 25 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Wettrunde am Samstag (Sonnabend), dem 9. Januar 2016.

Berlin, den 23.11.2015

DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß Hansjörg Höltkemeier

