

Teilnahmebedingungen

der Deutschen Klassenlotterie Berlin für LOTTO 6aus49

Stand: 24. November 2021 | Nr. OL 32

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 Suchtbekämpfung 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 LOTTO 6aus49 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.

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.check-dein-spiel.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 Artikel 2 des Gesetzes vom 18. März 2020 (GVBl. S. 226), im Land Berlin Lotterien, einschließlich Sporttoto, Sportwetten, und alle damit zusammenhängenden Ausspielungen (im Folgenden Ziehungen bzw. Wettrunden genannt) und sonstigen Geschäfte durch. Darüber hinaus bietet die DKLB ggf. im Rahmen des von ihr veranstalteten LOTTO 6aus49, der Lotterie SUPER 6 und Spiel 77 unter Vermittlung durch die LWS Lotterie- und Wett-Service GmbH das Spielen von Anteilen an.

§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen des LOTTO 6aus49 sind allein diese Teilnahmebedingungen der DKLB einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z.B. die ergänzenden Bedingungen für Systemspiele und Bedingungen für Sonderauslosungen) maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen/Eingabebelegen und sonstigen werblichen Aussagen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

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

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

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

§ 4 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des LOTTO 6aus49

(1) Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend), durchgeführt. 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.

(2) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstags-/Sonnabendziehungen wählen (Spielzeitraum).

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

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

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

(4) Gegenstand (Spielformel) des LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 5 Spielgeheimnis, Datenschutz

(1) Die DKLB wahrt das Spielgeheimnis.

(2) Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Ge-



gesetzliche Auskunftspflichten der DKLB bleiben hiervon unberührt.

(3) Weitere Datenschutzbestimmungen sind den gesondert verfügbaren Datenschutzhinweisen zu entnehmen, die in den Annahmestellen ausliegen.

II. SPIELVERTRAG

§ 6 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

(1) Ein Spielteilnehmer kann am LOTTO 6aus49 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) Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den von der DKLB zugelassenen Annahmestellen vermittelt.

(4) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. LOTTO 6aus49 richtet sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h., dass Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen von der DKLB nicht angenommen werden. Erfolgt trotzdem eine Aushändigung eines Spielauftrages, kommt kein Spielvertrag zustande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch die DKLB. Erhaltene Gewinne sind vom Minderjährigen zurückzuzahlen.

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

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

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

§ 7 Teilnahme mittels Spielschein/ Eingabebeleg

(1) Jeder Spielschein/Eingabebeleg dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist.

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

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

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

(5) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, in Verbindung mit LOTTO 6aus49 an der GlücksSpirale sowie deren Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ am Samstag (Sonntag) teilzunehmen. Die Teilnahme an der/den nächstfolgenden Ziehung/en der GlücksSpirale sowie deren Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ richtet sich nach der für LOTTO 6aus49 gewählten Laufzeit.

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

(7) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das



Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(8) Für den Abschluss von Systemspielen sowie für das Spielen von Anteilen an Gemeinschaftssystemen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der DKLB zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, und zwar so, wie sie in den von der DKLB herausgegebenen Informationen dargestellt wird. Diese Informationen sind in den Annahmestellen erhältlich.

§ 8 Teilnahme mittels QuickTipp

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

(2) Beim QuickTipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallsgenerators durch die DKLB vergeben. Mit einem einzelnen QuickTipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

(3) Bei Spielteilnahme mittels QuickTipp ohne Spielschein wird eine 7-stellige Spielscheinnummer (Losnummer) durch die DKLB vergeben, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist.

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

§ 9 Spielteilnahme mittels LOTTO- bzw. Kunden-Karte

(1) Jeder Spielteilnehmer kann bei der DKLB eine personenbezogene Kundenkarte (zurzeit LOTTO-, Spieler- oder Kunden-Karte) beantragen. Nähere Informationen zu den jeweiligen Anträgen und zum jeweiligen Leistungsumfang erhalten Sie in allen Annahmestellen der DKLB oder unter www.lotto-berlin.de.

(2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch mit Spielvoraussagen erfolgen, die in der Zentrale der DKLB für den

Spielteilnehmer gespeichert sind. Für die Entscheidung, mittels der mit der LOTTO- bzw. der Kunden-Karte gespeicherten Voraussagen teilzunehmen, ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich. Mit den in der Zentrale gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind. Alle weiteren erforderlichen Angaben für die Teilnahme mittels LOTTO- oder Kunden-Karte sind vom Spielteilnehmer mündlich gegenüber der Annahmestelle abzugeben.

§ 10 Anteilschein/Gemeinschaftssystem

(1) Soweit die DKLB auch die Möglichkeit der Spielteilnahme mit Anteilsscheinen anbietet, kann der Spielteilnehmer einen Spielauftrag über einen oder mehrere Anteile an einem oder mehreren Gemeinschaftssystemen erteilen. Das Gemeinschaftssystem wird aus einem oder mehreren Systemen (vgl. § 7 Abs. 8) gebildet. Bei mehreren Anteilen hat der Spielteilnehmer die Möglichkeit, durch Markierung der dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielschein Anteile gleicher oder unterschiedlicher Gemeinschaftssysteme zu erwerben. Der Spielteilnehmer ist entsprechend seiner Anteile am gesamten Gewinn des Gemeinschaftssystems beteiligt.

(2) Die mögliche Teilnahme an den Zusatzlotterien bzw. an der Lotterie GlücksSpirale sowie der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ erfolgt dagegen ungeteilt.

(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 Anteilschein zugeordneten Losnummer für die GlücksSpirale, Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“, SUPER 6 bzw. Spiel 77 abweichen kann – wird auf der Spielquittung ausgedruckt und nur diese ist maßgebend bei der Gewinnermittlung der Gewinnklasse I, III, V, VII und IX im LOTTO 6aus49.

(4) Die DKLB und die Annahmestellen sind zur

Entgegennahme der Spielaufträge nicht verpflichtet, insbesondere kann die Annahme der Spielaufträge vor Annahmeschluss (vgl. § 12) beendet werden.

§ 11 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz für einen Einzeltipp beträgt je Ziehung € 1,20.

(2) Die DKLB 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 Gesamtspielerinsatz für einen Systemspielauftrag auf maximal € 1.500,- (gewählter Einsatz × gewählte Anzahl der Ziehungen) begrenzt.

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

(5) Bei Teilnahme an LOTTO 6aus49 in Verbindung mit der GlücksSpirale wird für jede einzelne Spielart eine gesonderte Bearbeitungsgebühr erhoben.

(6) Die Höhe der jeweiligen 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.

(8) Für das Abonnementspiel gelten Sonderbedingungen.

§ 12 Annahmeschluss

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

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

§ 13 Spielquittung

(1) Nach dem Einlesen des Spielscheines/Eingabebeleges, der Spieler-Karte bzw. nach dem Einlesen der mit der LOTTO-/Kunden-Karte in der Zentrale gespeicherten abrufbaren Voraussagen oder der Abgabe eines QuickTipp und der fehlerfreien Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der DKLB wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben.

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

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

(4) Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- bei Systemspielen die Art des Systems sowie bei Anteilscheinen/Gemeinschaftssystemen zusätzlich die Zahl der Anteile und die Superzahl,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien bzw. an der Lotterie GlücksSpirale sowie der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale der DKLB vergebene Spielauftragsnummer und
- ggf. die LOTTO-/Spieler-/Kunden-Kartennummer.

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

- die auf der Spielquittung abgedruckten Vo-



raussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines/Eingabebeleges 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 bzw. an der Lotterie GlücksSpirale sowie der Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- bei Systemspielen die Art des Systems sowie bei Anteilscheinen/Gemeinschaftssystemen zusätzlich die Zahl der gewählten Anteile korrekt enthalten sind und die gesondert vergebene Superzahl vollständig und lesbar abgedruckt ist,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine Spielauftragsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist, und
- seine LOTTO-/Spieler-/Kunden-Karten-Nummer vollständig und lesbar abgedruckt ist.

§ 14 Stornierung

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

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

- nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 15 Minuten nach Spielquittungs-

ausdruck

- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens bis 5 Minuten nach Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.

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

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

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

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

§ 15 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

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

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

(3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten 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 Spei-



chermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist.

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

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

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

(7) Das Recht der DKL B bei der Gewinnauszahlung nach § 23 Abs. 10 dieser Teilnahmebedingungen zu verfahren, bleibt unberührt.

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

(9) Darüber hinaus kann durch die DKL B aus den in diesem Absatz genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebotes nach Absatz 8 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach diesem Absatz berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 6 Abs. 4 oder Abs. 5) verstoßen würde bzw. wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die DKL B erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten

Beträge für die Teilnahme am Spiel an die DKL B weitergeleitet werden,

- der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die DKL B weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
- der DKL B die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
- ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist, und
- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

(10) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der DKL B abgelehnt wurde bzw. die DKL B vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

(11) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKL B ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Absatz 10 – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

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

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

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 16 Umfang und Ausschluss der Haftung

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

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

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

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

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

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

(4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen auch bei den Erfüllungsgehilfen, derer

sich die DKLB zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die DKLB nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

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

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

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

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

(9) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

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

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 17 Ziehung der Gewinnzahlen

(1) Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonntagabend), statt; bei jeder Ziehung

- werden die jeweiligen 6 Gewinnzahlen aus

der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,

und

- wird jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 ermittelt.

(2) 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 vorhanden sind.

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

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

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

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

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

(5) Die Gewinnzahlen des LOTTO 6aus49 werden durch Aushang in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Rundfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 18 Auswertung

(1) Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinn-

ermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

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

§ 19 Gewinnplan/Gewinnklassen

Es gewinnen im LOTTO 6aus49

in der 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.

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

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

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

(3) Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Klasse I (6 Gewinnzahlen u. Superzahl)	15,0 %
---	--------

und

Gewinnbetrag der Klasse IX

(Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse IX von € 6,00)

(4) Werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, beträgt die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I nach Absatz 3 unter Anrechnung einer von der vorhergehenden Ziehung nach Absatz 9 übertragenen Gewinnausschüttung mindestens € 1 Million.

(5) Die nach Absatz 3 und 4 verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:

Klasse II (6 Gewinnzahlen)	15,0 %
Klasse III (5 Gewinnzahlen u. Superzahl)	5,2 %
Klasse IV (5 Gewinnzahlen)	15,5 %
Klasse V (4 Gewinnzahlen u. Superzahl)	4,3 %
Klasse VI	

(4 Gewinnzahlen) Klasse VII	10,2 %
(3 Gewinnzahlen u. Superzahl) Klasse VIII	8,7 %
(3 Gewinnzahlen)	41,1 %

(6) Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I und die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II ist jeweils auf € 45 Mio. beschränkt.

(7) 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
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

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

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

(10) Beträgt in der Gewinnklasse I die von der vorhergehenden Ziehung nach Absatz 9 übertragene Gewinnausschüttung € 45 Mio. oder mehr und werden in der Gewinnklasse I keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

(11) Werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt und überschreitet die Gewinnausschüttung € 45 Mio. gemäß Absatz 6, wird die über € 45 Mio. hinausgehende Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.



(12) Die Absätze 10 und 11 gelten für die Gewinnklasse II entsprechend.

(13) 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 Absatz 9 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I derselben Ziehung zugeschlagen.

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

(15) Absatz 14 findet wegen des festen Gewinnbetrags von € 6,- in der Gewinnklasse IX keine Anwendung.

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

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

(18) Die Absätze 16 und 17 finden keine Anwendung auf die Gewinnklasse IX.

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

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

(21) 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.

(22) Die durch die DKLB nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinn-

klassen I, II und III von mehr als € 100.000,- erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach § 21.

(23) Abweichend von Abs. 21 können sich die Gewinnquoten der I., der II und der III. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 21 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

(24) 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 Abs. 20 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 25).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 21 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Gewinne der I. und II. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 22 Verteilung der Gewinne bei Anteilscheinen/Gemeinschaftssystemen

(1) Der Gesamtgewinn eines Anteilschein-Spielauftrages wird gewinnklassenbezogen errechnet. Hierzu werden in einem Gemeinschaftssystem für jede Gewinnklasse alle nach § 20 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.

(2) Die Summe der jeweils nach Abs. 1 ermittelten gewinnklassenbezogenen Gewinne eines Anteilschein-Spielauftrages stellt den Gesamt-

gewinn eines Anteilschein-Spielauftrages dar.

§ 23 Gewinnauszahlung

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

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

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

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

(5) Gewinne mit einer Gewinnquote über € 100.000,- und etwaige weitere mit diesem Spielauftrag erzielte Gewinne werden entsprechend der Vorschrift des § 21 Satz 1 gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung im Hause der DKLB, Brandenburgische Str. 36, 10707 Berlin, durch Überweisung zur Auszahlung gebracht. Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO- oder einer Kunden-Karte der DKLB teilgenommen und bei der Kunden-Karte zusätzlich die Option der automatischen Gewinnauszahlung gewählt, gelten die Regelungen des Abs. 11.

(6) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe über € 500,- und etwaige weitere mit diesem Spielauftrag erzielte Gewinne (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, durch Überweisung zur Auszahlung

gebracht. Abs. 5 Satz 2 gilt entsprechend.

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

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

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

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

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

(11) Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO- oder einer Kunden-Karte der DKLB teilgenommen und bei der Kunden-Karte zusätzlich die Option der automatischen Gewinnauszahlung gewählt, werden

- Gewinne bis € 500,- sofern sie nicht innerhalb einer Frist von 10 Wochen in der Annahmestelle abgeholt wurden, mitbefreiender Wirkung auf das in der LOTTO-/Kunden-

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 angefallenen Gewinne mit dem Zeitpunkt des ersten Gewinnes, der nicht in der Annahmestelle abgeholt wurde. Im Übrigen findet Abs. 10 entsprechend Anwendung.

- Gewinne über € 500,- (einschließlich etwaiger weiterer mit diesem Spielauftrag erzielten Gewinne) entsprechend den in den jeweiligen Teilnahmebedingungen genannten Terminen für die Auszahlung der Gewinne mit befreiender Wirkung auf das in der LOTTO-/Kunden-Karten-Bestellung angegebene Bankkonto unter Abzug einer Bearbeitungsgebühr von € 0,75 ohne schuldhaftes Zögern überwiesen. Absatz 2 findet keine Anwendung. Im Übrigen findet Abs. 10 entsprechend Anwendung.

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

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 24 Ergänzende Bestimmungen

Bei Teilnahme am LOTTO 6aus49 in Verbindung mit einer anderen von der DKLB veranstalteten Spiel- oder Wettart gelten ergänzend die jeweils gültigen Teilnahmebedingungen (zurzeit die Teilnahmebedingungen für die Lotterie GlücksSpirale, Spiel 77 und SUPER 6, Zusatzlotterie „Die Sieger-Chance“ sowie die Teilnahmebedingungen für das Abonnementspiel).

§ 25 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 26 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

(1) Ein Spielteilnehmer kann am LOTTO 6aus49 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 § 16 Abs. 10 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

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



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

§ 28 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Mittwoch, den 24. November 2021.

Berlin, den 25.05.2021

DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß

Hansjörg Höltkemeier

