



Teilnahmebedingungen

der Deutschen Klassenlotterie Berlin für plus 5

Stand: 24. November 2021
Nr. p5 17

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 plus 5 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.

§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von plus 5 sind allein diese Teilnahmebedingungen der DKLB einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen 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.

(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 von plus 5

(1) Im Rahmen von plus 5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.

(2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-

ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

(3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tagesziehungen (Spielzeitraum).

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

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

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

(7) Gegenstand (Spielformel) von plus 5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt III.

§ 5 Spielgeheimnis, Datenschutz

(1) Die DKLB wahrt das Spielgeheimnis.

(2) Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftsverpflichtungen 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 zusätzlich zur Hauptlotterie KENO an plus 5 teilnehmen,



indem er mittels der von der DKLB bereit gehaltenen 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 ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an der von der DKLB veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterie KENO in Verbindung mit einer personenbezogenen Kundenkarte (vgl. § 9).

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

(5) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig. plus 5 richtet sich ausschließlich an volljährige und nicht gesperrte Personen, d. h., dass Angebote von minderjährigen oder gesperrten Personen auf den Abschluss von Spielverträgen von der DKLB nicht angenommen werden. Erfolgt trotzdem eine Aushändigung eines Spielauftrages, kommt kein Spielvertrag zu Stande 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. von 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.

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

(7) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt II. und im Abschnitt V. 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 5-stelligen (Los-) Nummer im Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 versehen.

(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 an plus 5 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 manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur durch das Annahmestellenpersonal vorgenommen.

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

§ 8 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 DKLB eine 5-stellige (Los-) Nummer im Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 für plus 5 vergeben.

§ 9 Spielteilnahme mittels LOTTO-/Spieler-/Kunden-Karte

(1) Die Teilnahme an plus5 ist nur unter Verwendung einer LOTTO-, Spieler- oder Kunden-



Karte möglich. 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 Spielchein 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 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 0,75.

(2) Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

(3) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz zusammen mit dem zu entrichtenden Spieleinsatz und der Bearbeitungsgebühr von KENO, in deren Verbindung er an plus 5 teilnimmt, Zug um Zug gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

(4) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, bei der DKLB ein persönliches Spieleinsatzlimit pro Woche zu beantragen, welches sich dann auf alle von der DKLB angebotenen kundenkartenpflichtigen (zurzeit TOTO und KENO) Glücksspiele inklusive derer Zusatzspiele bezieht. Die DKLB teilt dem Spielteilnehmer schriftlich den Zeitpunkt des Inkrafttretens seines beantragten Spieleinsatzlimits mit.

§ 11 Annahmeschluss

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

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

§ 12 Spielersperren

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

(2) Eine Fremdsperre ist von der DKLB 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.

(3) Die DKLB teilt dem Spielteilnehmer schriftlich den Zeitpunkt des Inkrafttretens der Selbst-/Fremdsperre mit. Nähere Informationen und Anträge zur Selbst-/Fremdsperre erhalten Sie in allen Annahmestellen der DKLB oder unter www.lotto-berlin.de.

(4) Im Übrigen gelten die Regelungen des Glücksspielstaatsvertrages und des Berliner Landesgesetzes über das öffentliche Glücksspiel in der jeweils gültigen Fassung.



III. GEWINNERMITTLUNG

§ 13 Ziehung der Gewinnzahl

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

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

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

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

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

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 14 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 Gewinnzahl wird in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 14 Auswertung

(1) Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen

oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahl.

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

(1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % 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 gerundet auf ganze Zahlen angegeben.

(3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

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

€ 5.000,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 2

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

€ 500,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 3

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

€ 50,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.



Gewinnklasse 4

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

€ 5,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 5

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

€ 2,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

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

(5) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen gemäß § 19).

IV. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 16 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Die Gewinne werden nach der Gewinnfeststellung 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 QuickTips gewählte Hauptlotterie.

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

(5) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe über € 500,- und etwaige weitere mit diesem Spelauftrag erzielte Gewinne werden entsprechend der Vorschrift des § 16 gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung im Hause der DKLB, Brandenburgische Straße 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. 10.

(6) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe bis zu € 500,- werden innerhalb der regelmäßigen Verjährungsfrist des § 195 BGB entsprechend der Vorschrift des §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 nach 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 Vorle-



gende 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- 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, 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. 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. 9 entsprechend Anwendung.
- Gewinne über € 500,- (einschließlich etwaiger weiterer mit diesem Spielauftrag erzielten Gewinne) entsprechend den in diesen Teilnahmebedingungen genannten Terminen für die Auszahlung der Gewinne 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. 9 entsprechend Anwendung.

(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 Spielauftrag gewählte Hauptlotterie (zurzeit die Teilnahmebedingungen für KENO sowie 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 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. bei plus 5 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 der nachfolgenden Gründe abzulehnen bzw. vom Vertrag zurückzutreten:
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen würde bzw. wurde oder
 - wenn die Teilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte,

der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt,

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 haftet.

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, Pandemien, Notstand 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, wird 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 plus 5 teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Die Teilnahme an der Hauptlotterie KENO 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. aus-

geschlossen, 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, den 24. November 2021.

Berlin, den 25.05.2021

DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß

Hansjörg Höltkemeier