

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zahlenlotterie „LOTTO 6aus49“

Jan. 2010

	Präambel	2.4	Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
P1	Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:	2.5	Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für die Bekanntgabe von Bedingungen für Sonderveranstaltungen und sonstigen eventuell ergänzenden Bedingungen.
	1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,	2.6	Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
	2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,	3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des LOTTO 6aus49	
	3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,	3.1	Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Sonnabend, durchgeführt.
	4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.	3.2	Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwoch- oder Sonnabend-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
P2	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.	3.3	Bei der Spielteilnahme mit Vordatierung (Voraus-Tipp) kann der Spielteilnehmer ein Angebot für die Teilnahme an einer oder mehreren Veranstaltungen in der Zukunft abgeben, wobei die erste Teilnahme spätestens an der Mittwoch- oder Sonnabend-Ziehung erfolgt, welche acht Wochen nach der Abgabe des Angebotes durch den Spielteilnehmer folgt (Vordatierungszeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwoch- oder Sonnabend-Ziehung, welche auf den vom Spielteilnehmer gewählten Vordatierungszeitraum folgt, zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen – bei der Teilnahme an mehreren Ziehungen: erstmals – an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt; die Regelungen in Tz 13. bleiben hiervon unberührt. Die Regelungen in Tz. 3.4 gelten entsprechend.
P3	Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.	3.4	Der Spielteilnehmer kann unter Verwendung der für das LOTTO 6aus49 vom Unternehmen herausgegebenen gültigen Spielscheine gemäß den darauf angebotenen Möglichkeiten an einer oder mehreren Ziehungen teilnehmen (Spielzeitraum).
P4	Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.	3.5	In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwoch- bzw. Sonnabend-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwoch-Ziehung/en bzw. Sonnabend-Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
	I. Allgemeines	3.6	Gegenstand (Spielformel) des LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 (Gewinnzahlen) und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Zahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 (Superzahl); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt V.
	1. Organisation	4. Spielgeheimnis	
1.1	Die Lotterie „LOTTO 6aus49“ wird von der LOTTO Hamburg GmbH (im Folgenden als „Unternehmen“ bezeichnet), für die Freie und Hansestadt Hamburg als Staatslotterie veranstaltet, um für das natürliche Spielbedürfnis unter der Maßgabe der Spielsuchtprävention und des Jugendschutzes ein geordnetes, sicheres und kontrolliertes Glücksspiel anzubieten.	4.1	Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.
1.2	Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.	4.2	Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
1.3	Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.		
1.4	Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.	II. Spielteilnahme, Quick-Tipp, Kundenkarte, Spieleinsatz, Quittung, Team-Tipp	
	2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen	E1	Ein Spielteilnehmer kann am LOTTO 6aus49 teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
2.1	Für die Teilnahme an den Ziehungen des LOTTO 6aus49 sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, z. B. der auf den Systemscheinen abgedruckten Sonderbedingungen für Systemspiele, maßgebend.	E2	Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Quittung.
2.2	Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Spielschein oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.	E3	Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
2.3	Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, z. B. der auf den Systemscheinen abgedruckten Sonderbedingungen für Systemspiele, mit Abgabe des Spielscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quick-Tipp (siehe Tz 6.1) teilnehmen zu wollen, als verbindlich an. Gleiches gilt bei Teilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen für den Spielteilnehmer gespeicherten Voraussagen sowie der Abgabe eines Spielscheinersatzes, z. B. einer Quittung (Tz 11.).	5. Voraussetzungen für die Spielteilnahme	
		5.1	Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen (auch in Barcode-Form),

- mittels Quick-Tipp (siehe Tz 7.) und mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen gespeicherten Voraussagen sowie mittels Quittung (siehe Tz 8.) möglich.
- 5.2 Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
- 5.3 Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
- 5.4 Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist ausgeschlossen. Die Spielteilnahme von nach Tz 22.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen.
- 5.5 Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.
- 6. Teilnahme mittels Spielschein**
- 6.1 Jeder Spielschein 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. Bei Verwendung eines Spielscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern der Losnummer verändern.
- 6.2 Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- Die Beteiligung ist mit Normal- und Systemscheinen möglich.
- 6.3 Die Beteiligung mit einem Normalschein ist wahlweise mit 1 bis 12 Spielen möglich. Die Beteiligung mit einem Systemschein ist wahlweise mit 1 bis 6 Spielen möglich. Das Unternehmen ist berechtigt, Sonderspielscheine mit einer anderen maximalen Anzahl möglicher Spiele zu verwenden.
- 6.4 Der Spielteilnehmer hat auf dem Normalschein je Spiel 6 Zahlen eindeutig zu kennzeichnen. Bei einem Systemschein sind je nach gewählter Systemart zusätzliche Zahlen zu kennzeichnen.
- 6.5 Die Kennzeichnung muss durch Kreuze (X) in blauer oder schwarzer Farbe erfolgen, deren Schnittpunkte jeweils innerhalb eines Zahlenkästchens liegen müssen. Gleiches gilt für die sonstigen auf dem Spielschein zu setzenden Kreuze, insbesondere zur Wahl der Laufzeit sowie ggf. zur Wahl des Systems.
- 6.6 Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch und nach Vorgabe des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
- 6.7 Auch wenn die Korrektur von der Annahmestelle vorgenommen wird, gilt die Voraussage als Angebot des Spielteilnehmers auf Abschluss eines Spielvertrages.
- 6.8 Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur der verkürzten Schreibweisen bedienen, die nach den vom Unternehmen herausgegebenen Systembroschüren zugelassen sind. Die Systembroschüren liegen in den Annahmestellen aus und sind dort erhältlich.
- 7. Teilnahme mittels Quick-Tipp**
- 7.1 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quick-Tipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 7.2 Beim Quick-Tipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
- 7.3 Mit einem einzelnen Quick-Tipp können höchstens so viele Spiele gespielt oder auf einem teilweise ausgefüllten Spielschein ergänzt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
- 7.4 Bei Spielteilnahme mittels Quick-Tipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist.
- Auf Wunsch des Spielteilnehmers können die letzten beiden Ziffern der Losnummer verändert werden. Bei Verwendung eines Spielscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern verändern.
- 8. Gespeicherte Voraussagen, Kundenkarte; Teilnahme mittels Quittung**
- 8.1 Der Spielteilnehmer kann Voraussagen auch als Kundenkarteninhaber in seinen Profildaten oder auf andere Weise beim Unternehmen speichern.
- Die Voraussagen können entweder als
- vollständige eigene Voraussagen oder
 - Quick-Tipps (einmalig)
- hinterlegt werden.
- 8.2 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 8.3 Mit den in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele (Zahlenfelder) gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
- 8.4 Bei Spielteilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer/Superzahl verwendet.
- 8.5 Bei der Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherter Voraussagen wird eine Zuordnung der beim Unternehmen gespeicherten Spielauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spielteilnehmers vorgenommen.
- 8.6 Die personalisierte Kundenkarte (Typ 1) und die personalisierte Kundenkarte mit Lichtbild (Typ 2) können in jeder Annahmestelle beantragt werden. Nur Inhaber einer Kundenkarte Typ 1 können eine Kundenkarte Typ 2 beantragen.
- 8.7 Im Falle des Verlusts der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.
- 8.8 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 folgende Daten anzugeben:
- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
 - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;
 - Spielernamen;
 - Geburtsdatum;
 - Geburtsort;
 - Anschrift;
 - Anrede;
 - Passwort;
 - Antwort auf Sicherheitsfrage.
- Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.
- 8.9 Bei der Spielteilnahme mittels Quittung werden dieselben Spielauftragsdaten verwendet, die Gegenstand eines bereits gespielten Spielauftrags waren und auf der vom Spielteilnehmer verwendeten Quittung enthalten sind, insbesondere die Anzahl der Tipps und deren Inhalt sowie die Laufzeit. Eine Veränderung dieser Spielauftragsdaten ist ausgeschlossen.
- Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quittung und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 9. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 9.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel (Zahlenfeld) beträgt je Ziehung € 0,75.
- 9.2 Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann (s. Tz 6.3).
- 9.3 Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quick-Tipps kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- 9.4 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
- jeden eingelesenen Spielschein (auch in Barcode-Form);
 - jeden ohne Spielschein abgegebenen Quick-Tipp;
 - jede Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherter Voraussage;
 - jede Spielteilnahme mittels Quittung.
- 9.5 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr geht aus der Spieleinsatz- und Gebührenzusammenstellung hervor, die in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich und die Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen ist.

9.6	Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Quittung zu zahlen.	11.7	Ist die Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Quittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages innerhalb von 5 Minuten nach Erhalt der Quittung zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten, spätestens jedoch
10.	Annahmeschluss Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen und in den einzelnen Annahmestellen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn in den Annahmestellen bekannt.		- bis zum Geschäftsschluss der Annahmestelle oder - bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes.
11.	Quittung		Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Quittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück; bei der Teilnahme mit Team-Tipp sind Widerruf bzw. Rücktritt nur bezüglich des Spielvertrages insgesamt möglich, d. h. gegen Rückgabe aller Teilquittungen.
11.1	Nach Einlesen des Spielscheines, Abgabe des Quick-Tipps bzw. Einlesen der in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussage oder der Quittung und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Quittungsnummer vergeben. Bei der Spielteilnahme mit Team-Tipp vergibt die Geschäftsstelle eine Spieldauftragsnummer sowie, entsprechend der gewählten Stückelung, mehrere Quittungsnummern.	11.8	Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (siehe Tz 13.5).
11.2	Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.	11.9	Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.
11.3	In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Quittung in der Annahmestelle; bei der Spielteilnahme mit Team-Tipp werden, entsprechend der gewählten Stückelung, mehrere Quittungen ausgedruckt.	12.	Team-Tipp
11.4	Die Quittung enthält als wesentliche Bestandteile	12.1	Die Teilnahme im Team-Tipp ist keine vom Unternehmen, dem Leiter der Annahmestelle oder dessen Gehilfen gebildete Spielgemeinschaft.
	- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers und/oder die jeweiligen Voraussagen mittels Quick-Tipps sowie die Losnummer,	12.2	Die vom Unternehmen bei der Team-Tipp-Teilnahme ausgegebenen Quittungen berechtigen zur Partizipation am Gewinn zu unabhängigen Teilen. Der Gewinn wird zu gleichen Teilen auf die Anteile verteilt; Restbeträge werden nach Tz 18.12 behandelt.
	- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien (SUPER6, Spiel77) und, im Fall der Teilnahme mit Team-Tipp, der Angaben hierüber einschließlich der Anteilsnummer,	12.3	Die für die Team-Tipp-Teilnahme vom Unternehmen angebotenen Stückelungen werden in der Annahmestelle bekannt gegeben.
	- den (bei der Teilnahme mit Team-Tipp auch anteiligen) Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,		
	- die von der Geschäftsstelle vergebene Quittungsnummer und		
	- bei der Teilnahme unter Verwendung einer Kundenkarte die jeweilige Kartenummer.	13.	Abschluss und Inhalt des Spielvertrages
11.5	Bei der Spielteilnahme mit Kundenkarte erfolgt automatisch der Aufdruck der Kundenkartenummer.	13.1	Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe der Tz 13.3 annimmt.
11.6	Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob	13.2	Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
	- die auf der Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen (siehe Tz 6.7) und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,	13.3	Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quick-Tipps sowie die von der Geschäftsstelle vergebenen Daten in der Geschäftsstelle aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
	- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien und, im Fall der Teilnahme mit Team-Tipp, der Angaben hierüber einschließlich der Anteilsnummer vollständig und richtig wiedergegeben sind,	13.4	Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (siehe Tz 13.3).
	- der, bei der Teilnahme mit Team-Tipp auch anteilige, Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,	13.5	Die Quittung dient als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr sowie – bei der Teilnahme mit Team-Tipp jeweils anteilig – zur Geltendmachung des Gewinnanspruches.
	- die Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und	13.6	Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Tz 20.7 zu verfahren, bleibt unberührt.
	- bei Verwendung einer Kundenkarte die korrekte Kartenummer aufgedruckt ist.	13.7	Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
		13.8	Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
		13.9	

13.10	<p>Ein wichtiger Grund liegt u.a. vor, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, - gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.3 bis Tz 5.5) verstoßen wurde oder - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere <ul style="list-style-type: none"> • der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielteilnehmern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden, • der Spielteilnehmer nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird, • dem Unternehmen die Vermittlung nicht offen gelegt wurde, • ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Quittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und • der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat. 	14.3	Die Haftungsbeschränkungen der Tz 14.1 und Tz 14.2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aufgrund der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
		14.4	In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.
		14.5	Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen, wie z. B. Diebstahl oder Raub entstanden sind.
		14.6	Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
		14.7	In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Tz 14.4 bis 14.6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung erstattet.
		14.8	Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
		14.9	Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
13.11	Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.	14.10	Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
		14.11	Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
13.12	Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Tz 13.11 - in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.	14.12	Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.
13.13	Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung geltend machen.		
13.14	Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.		
	IV. Haftungsbestimmungen		
14.	Umfang und Ausschluss der Haftung		
14.1	Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7b BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.	15.2	Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
	Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.	15.3	Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.
14.2	Tz 14.1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.	15.4	Die Gewinnzahlen des LOTTO 6aus49 werden in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.
	Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes Handeln seiner 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).	16.	Auswertung
	Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.	16.1	Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe Tz 13.3) abgespeicherten Daten.
		16.2	Die Auswertung erfolgt auf Grund der Gewinnzahlen, der Zusatz- und der Superzahl und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).
		17.	Gewinnklassen
			Es gewinnen im LOTTO 6aus49:
			in der Klasse I ("Superklasse") die 6 Spielteilnehmer, die 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 Zusatzzahl,
			in der Klasse IV die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,
			in der Klasse V die Spielteilnehmer, die 4

in der Klasse Gewinnzahlen und die Zusatzzahl, VI die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,
 in der Klasse VII die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl,
 in der Klasse VIII die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen
 in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

18. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Verteilung der Gewinnsumme auf die Gewinnklassen und die Einzelgewinne, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

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

18.3 Die Gewinnsumme nach Tz 18.1 verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Klasse I (6 Gewinnzahlen und Superzahl)	10 %
Klasse II (6 Gewinnzahlen)	8 %
Klasse III (5 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	5 %
Klasse IV (5 Gewinnzahlen)	13 %
Klasse V (4 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	2 %
Klasse VI (4 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse VII (3 Gewinnzahlen und Zusatzzahl)	8 %
Klasse VIII (3 Gewinnzahlen)	44 %

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

Klasse I	1 :	139.838.160
Klasse II	1 :	15.537.573
Die Gewinnwahrscheinlichkeit für Gewinnklasse II berücksichtigt, dass theoretisch von 10 Spielscheinen mit unterschiedlicher Superzahl alle 6 Richtige aufweisen, jedoch nur einer eine richtige Superzahl und somit die Gewinnklasse I erzielt hat. Ohne Berücksichtigung der Superzahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit 1: 13.983.816.		
Klasse III	1 :	2.330.636
Klasse IV	1 :	55.491
Klasse V	1 :	22.197
Klasse VI	1 :	1.083
Klasse VII	1 :	812
Klasse VIII	1 :	61

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

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

18.7 Werden in einer Gewinnklasse nach 12 aufeinanderfolgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnsumme der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

18.8 Werden in der Gewinnklasse II keine Gewinne erzielt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse II entgegen Tz 18.6 der Gewinnsumme der Gewinnklasse I in derselben Ziehung zugeschlagen.

18.9 Die Gewinnsumme wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

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

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

18.12 Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Verbleibende Spitzenbeträge werden einem Ausgleichsfonds zugeführt, der dem Unternehmen für Sonderauslosungen und Gewinnreklamationen im Rahmen der gemeinsamen Veranstaltung mit anderen Unternehmen zur Verfügung steht. Bei der Team-Tipp-Teilnahme wird zusätzlich jeder auf den Spielauftrag entfallende Teilgewinn jeder Ziehung kaufmännisch auf einen durch € 0,01 teilbaren Betrag abgerundet; verbleibende Restbeträge werden dem Team-Tipp-Anteil Nr.1 zugeschlagen.

18.13 Gewinne der I. und II. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Tz 19.1 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

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

18.15 Die Höhe der Einzelgewinne in den verschiedenen Gewinnklassen und ggf. die Höhe des jeweiligen Jackpots werden in den Annahmestellen bekanntgegeben.

18.16 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 Tz 18.12 oder verfallenen Gewinnen gemäß Tz 25.1).

VI. Gewinnauszahlung

19. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

19.1 Gewinne der I. und II. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

19.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt (siehe Tz 20.5 f.).

20. Gewinnauszahlung bei Teilnahme ohne Kundenkarte

20.1 Gewinnansprüche sind unter Vorlage der Quittung, die insbesondere die vollständige Quittungsnummer enthalten muss, in einer Annahmestelle oder in der Geschäftsstelle geltend zu machen.

20.2 Ist die Quittungsnummer der Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

20.3 War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung geltend machen.

20.4 Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt oder überwiesen. Ist der Gewinn auf einer Quittung mit mehrwöchiger Laufzeit erzielt, erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit die Quittung zurück. Das gleiche gilt, falls wegen einer Sonderauslosung mit der Quittung noch weitere Gewinne erzielt werden können.

20.5 Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne ab € 1.000,- werden gegen Rückgabe der Quittung an die Geschäftsstelle und nach Angabe einer Bankverbindung unverzüglich bzw. nach Freigabe der Quoten (siehe Tz 19.2) durch die Geschäftsstelle überwiesen. Diese Gewinne können mit einem in jeder Annahmestelle erhältlichen Formular angefordert werden.

20.6 Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne unter € 1.000,- werden durch jede Annahmestelle oder durch die Geschäftsstelle gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt; sie werden dort bis 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) zur Abholung bereitgehalten, und zwar nach der jeweiligen Sonnabend-Ziehung in der Regel ab Montag, 14:30 Uhr, und nach der jeweiligen Mittwoch-Ziehung in der Regel

	ab Donnerstag, 14:30 Uhr.		
20.7	Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung den Gewinn an den Vorlegenden der Quittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Quittung zu prüfen.	22.3	Eine Fremdsperrung ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es <ul style="list-style-type: none"> - auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,
20.8	Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.		dass die betreffende Person <ul style="list-style-type: none"> - spielsuchtgefährdet oder - überschuldet ist, - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
21.	Gewinnauszahlung bei Teilnahme mittels Kundenkarte		
21.1	Bei Teilnahme mittels Kundenkarte kann der Spielteilnehmer mittels hinterlegter Anweisung bestimmen, ob Gewinne, statt in der Annahmestelle ausgezahlt (siehe Tz 21.3.) zu werden, automatisch auf seine angegebene inländische Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 21.2) werden sollen.	22.4	Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am vom Unternehmen veranstalteten LOTTO 6aus49 ausschließen lassen.
21.2	Hat sich der Kundenkarteninhaber für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden die Gewinne, gegebenenfalls nach der Freigabe der Quoten (siehe Tz 19.2), <ul style="list-style-type: none"> - nach Tz 20. behandelt oder - 28 Tage nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, auf die vom Kundenkarteninhaber hinterlegte Bankverbindung überwiesen, soweit er die Gewinne nicht nach Maßgabe der Tz 20. bereits geltend gemacht hat und die Auszahlung/Überweisung eingeleitet wurde. 	22.5	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Spielersperre gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.
		22.6	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich zu beantragen; der Spielausschluss kann zusätzlich im Internet oder über den JackPoint beantragt werden. Das Unternehmen kann von/bezüglich der zu sperrenden/auszuschließenden Person die Übermittlung von Lichtbildern sowie folgender Daten verlangen: <ul style="list-style-type: none"> - Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen; - Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen; - Geburtsdatum; - Geburtsort; - Anschrift; - Grund der Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.
21.3	Hat sich der Kundenkarteninhaber nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Gewinne <ul style="list-style-type: none"> - unter € 10.000,- gemäß der Tz 20. behandelt; - ab € 10.000,-, gegebenenfalls nach der Freigabe der Quoten (siehe Tz 19.2), <ul style="list-style-type: none"> - nach Tz 20. behandelt oder - falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, nach Tz 20. geltend gemacht hat, und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Kundenkarteninhaber neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder - falls der Kundenkarteninhaber nicht nach Spiegelstrich 1 oder 2 vorgegangen ist, 12 Wochen und 2 Werktagen nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, falls der Kundenkarteninhaber eine Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen. Ansonsten verfällt der Gewinn.	22.7	Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses übermittelten Daten zu ihrer Aufrechterhaltung zu verarbeiten, insbesondere sie zu speichern. Die Daten dürfen auch nach der Aufhebung der Spielersperre für weitere 6 Jahre gespeichert werden.
21.4	Erfolgt bei der Spielteilnahme mittels Kundenkarte die Gewinnauszahlung nach Tz 20. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 20.7, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.	22.8	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss tritt in Kraft, sobald alle erforderlichen Daten an die Geschäftsstelle übermittelt und gespeichert sind, in der Regel am ersten Werktag nach dem Eintreffen der vollständigen Spielersperren- bzw. Spielausschlussklärung bei der Geschäftsstelle.
21.5	Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.	22.9	Die Dauer der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.
		22.10	Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Spielersperre 12 Monate und für den Spielausschluss 3 Monate ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit die Aufhebung der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen.
		22.11	Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Spielersperre bzw. eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich, sofern der Antrag schriftlich erfolgte.
	VII. Spielersperre, Spieleinsatzlimit, Datenschutz		
22.	Spielersperre/Spielausschluss	23.	Spielausschluss
22.1	Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.	23.1	Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich.
22.2	Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperrungen zu verfügen.	23.2	Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.
		23.3	Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 23.1 bestimmte Spieleinsatzlimit.
		23.4	Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme.
		23.5	Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten und für alle Vertriebswege.
		23.6	Das Spieleinsatzlimit gilt pro Limitzeitraum unabhängig von Spieleinsätzen bestehender

- 23.7 Abbonementspielverträge.
Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.
- 23.8 Wird mit einem Spielauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spielauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.

24. Datenschutz

- 24.1 Die personenbezogenen Daten des Spielteilnehmers werden vom Unternehmen verarbeitet, insbesondere gespeichert. Ebenso werden bei der Verwendung der Kundenkarte sowie bei der Gewinnauszahlung von Gewinnen ab € 1.000,- die Spielauftragsdaten und die sonst nach diesen Teilnahmebedingungen anzugebenden Daten verarbeitet, insbesondere gespeichert. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als dies zur Erfüllung der vertraglichen oder gesetzlichen Pflichten, insbesondere zur Durchsetzung von Spielersperren, erforderlich ist. Zu diesem Zweck darf das Unternehmen auch die Daten des Spielteilnehmers, welche es von Dritten hierfür erhält, verarbeiten, insbesondere speichern.
- 24.2 Das Unternehmen ist berechtigt, die Daten eines Spielteilnehmers aus allen Vertriebskanälen zusammenzuführen und auch sonst zu verarbeiten, insbesondere um die Spielersperre zu gewährleisten. Zu diesem Zweck dürfen die Daten auch ausgewertet und abgeglichen werden.
- 24.3 Soweit erforderlich erklärt der Spielteilnehmer sein Einverständnis zu den in Tz 24.1 und Tz 24.2 genannten Maßnahmen durch die Spielteilnahme.
- 24.4 Der Spielteilnehmer kann sein Einverständnis zu den Maßnahmen nach Tz 24.2 jederzeit widerrufen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme gesperrt, soweit hierfür eine Identifizierung des Spielteilnehmers erforderlich ist.

VIII. Erlöschen von Ansprüchen

- 25.1 Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit; s. Tz 3.4) gerichtlich geltend gemacht werden.
- 25.2 Ebenfalls erlöschen
- alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können und auf der Verwirklichung spieltypischer Risiken beruhen
- sowie
- alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Annahmestellen, soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) gerichtlich geltend gemacht werden.
- 25.3 Tz 25.2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.

IX. Inkrafttreten

26. Diese Teilnahmebedingungen treten zu der Ziehung am Mittwoch, 6. Januar 2010 in Kraft.

LOTTO Hamburg GmbH



Spielen/Wetten kann süchtig machen. Lassen Sie es nicht dazu kommen.
Helpline Glücksspielsucht: 0800 -137 27 00 - www.spielen-ohne-sucht.de
Spiel-/Wettteilnahme erst ab 18 Jahren.