

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zahlenlotterie „Eurojackpot“

Dezember 2023

	Präambel		
P1	Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:	2.4	Spielscheinersatzes, z. B. einer Quittung (Tz 11.).
	1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,	2.5	Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
	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,	2.6	Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für die Bekanntgabe von Bedingungen für Sonderveranstaltungen und sonstigen eventuell ergänzenden Bedingungen.
	3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,	2.7	Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
	4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.	3.	Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot
P2	In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird Eurojackpot mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.	3.1	Bis einschließlich 24.03.2022 gilt: Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, durchgeführt. Ab 25.03.2022 gilt: Im Rahmen von Eurojackpot werden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, durchgeführt.
P3	Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.	3.2	Alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden und deren Spielvoraussagen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
P4	Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.	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 Ziehung erfolgt, welche acht Wochen nach der Abgabe des Angebotes durch den Spielteilnehmer folgt (Vordatierungszeitraum). Alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung, welche auf den vom Spielteilnehmer gewählten Vordatierungszeitraum folgt, zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen und deren Spielvoraussagen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt 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.
	I. Allgemeines	3.4	Der Spielteilnehmer kann unter Verwendung der für Eurojackpot vom Unternehmen herausgegebenen gültigen Spielscheine gemäß den darauf angebotenen Möglichkeiten an einer oder mehreren Ziehungen teilnehmen (Spielzeitraum).
1.	Organisation	3.5	In diesem Fall nehmen alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Dienstag- bzw. Freitag-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen und deren Spielvoraussagen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, an der/den Dienstag-Ziehung/en bzw. Freitag-Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt.
1.1	Die Lotterie „Eurojackpot“ 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.	3.6	Für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022 gilt: Gegenstand (Spielformel) von Eurojackpot ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 (Gewinnzahlen); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt V. Für Ziehungen ab dem 25.03.2022 gilt: Gegenstand (Spielformel) von Eurojackpot ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 12 (Gewinnzahlen); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt V.
1.2	Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.		
1.3	Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.		
1.4	Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.		
2.	Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen		
2.1	Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, z.B. der auf den Systemscheinen abgedruckten Sonderbedingungen für Systemspiele, maßgebend.		
2.2	Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Spielschein, der Systembroschüre oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.		
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 7.1) 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	4.	Spielgeheimnis
		4.1	Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.
		4.2	Gesetzliche Auskunftspflichten des

Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. Spielteilnahme, Quick-Tipp, Kundenkarte, Spieleinsatz, Quittung, Team-Tipp

- E1 Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- E2 Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Quittung.
- E3 Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
- 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 von nach Tz 22.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen und kann vom Unternehmen für gesperrte Personen ausgeschlossen werden.
- 5.5 Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.
- 5.6 Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann Spielteilnehmer sein. Mit der Abgabe des Spielscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quick-Tipp (siehe Tz 7.1) teilnehmen zu wollen, versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein. 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.).
- 6. Teilnahme mittels Spielschein**
- 6.1 Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten
- 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 Spielschein ist wahlweise mit 1 bis 12 Spielen möglich. Die Beteiligung mit einem Systemschein ist wahlweise mit 1 bis 6 Spielfeldern mit je nach gewählter Systemart unterschiedlicher Anzahl von Spielen möglich. Das Unternehmen ist berechtigt, Sonderspielscheine mit einer anderen maximalen Anzahl möglicher Spiele zu verwenden.
- 6.4 Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein je Spiel 5 und 2 Zahlen in den jeweils vorgesehenen Bereichen 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.
- 8. Gespeicherte Voraussagen, Kundenkarte; Teilnahme mittels Quittung**
- 8.1 Der Spielteilnehmer kann eine Kundenkarte in physischer Form oder in digitaler Form verwenden. Betreffen diese Teilnahmebedingungen mindestens auch die nicht-digitale Kundenkarte, so wird der Begriff „Kundenkarte“ verwendet.
- Der Spielteilnehmer kann Voraussagen auch als Kundenkarteninhaber in seinen Profildaten oder auf andere Weise beim Unternehmen speichern.
- Die Voraussagen können als vollständige eigene Voraussagen 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 Die personalisierte Kundenkarte (Typ 1) und die personalisierte Kundenkarte mit Lichtbild (Typ 2) können in jeder Annahmestelle beantragt werden. Die digitale Kundenkarte Typ 2 enthält kein Lichtbild. Nur Inhaber einer Kundenkarte Typ 1 oder Inhaber einer digitalen Kundenkarte können eine Kundenkarte Typ 2 beantragen.
- 8.5 Im Falle des Verlustes der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.
- 8.6 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 auf Verlangen des Unternehmens folgende Daten anzugeben:
- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
 - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;
 - Spielernamen;
 - Geburtsdatum;
 - Geburtsort;
 - Anschrift;
 - Anrede;
 - Geschlecht;
 - Staatsangehörigkeit;
 - Passwort;
 - Antwort auf Sicherheitsfrage.
- Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.
- Verzichtet das Unternehmen bei der Registrierung auf die Angabe von in Satz 1 aufgeführten Daten, hat der Spielteilnehmer diese auf Verlangen des Unternehmens zu einem späteren Zeitpunkt anzugeben.
- 8.7 Ändern sich die personenbezogenen Daten im Sinne von Tz 8.6 des Kundenkarteninhabers, so hat er diese in seinen Profildaten unverzüglich einzupflegen oder die Änderung dem Unternehmen in Schriftform zum Einpflegen mitzuteilen. Tz 8.8 und Tz 8.9 gelten entsprechend.
- 8.8 Das Unternehmen ist berechtigt, zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seiner personenbezogenen Daten einen Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA vorzunehmen. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt.

Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers

	hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung darf das Unternehmen einen Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post vornehmen.		
	Erteilt der Spielteilnehmer eine erforderliche Einwilligung nicht oder kann durch den Abgleich bei den Referenzdateien die Richtigkeit der Angaben des Spielteilnehmers nicht nachgewiesen werden, fordert das Unternehmen den Spielteilnehmer zur Beibringung geeigneter Unterlagen auf, zum Beispiel durch Vorlage des Personalausweises; das Verfahren wird auf den Web-Seiten und im SB-Terminal des Unternehmens beschrieben.		
	Das Unternehmen ist berechtigt, die beschriebenen Prüfungsverfahren regelmäßig zu wiederholen, insbesondere wenn hierzu eine öffentlich-rechtliche Verpflichtung besteht oder es aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Jugend- oder Spielerschutzes erforderlich ist.		
8.9	Sofern der Spielteilnehmer eine digitale Kundenkarte nutzen will, gelten Tz 8.4 bis Tz 8.8 entsprechend. In diesem Fall kann das Unternehmen die Angabe weiterer Daten verlangen, insbesondere <ul style="list-style-type: none"> - E-Mailadresse; - Bankverbindung, die auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt, lautet; - Mobilfunknummer. 		8.16 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.
	Das Unternehmen ist berechtigt, auch diese Daten entsprechend Tz 8.8 zu behandeln.		
8.10	Die Nutzung der digitalen Kundenkarte durch den Inhaber erfolgt durch Nutzung seines auf einem eigenen geeigneten technischen Gerät verfügbar gemachten Spielkontos.		
8.11	Ein Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Hamburg erhält eine digitale Kundenkarte automatisch bei Vollregistrierung beim Unternehmen für die Spielteilnahme im Internet. Ein Spielteilnehmer ohne Wohnsitz in Hamburg kann die digitale Kundenkarte nur mit Hilfe des Unternehmens beantragen. Die Teilnahme ist an einzelnen Glücksspielen des Unternehmens nur dann mit der digitalen Kundenkarte möglich, wenn der Spielteilnehmer alle erforderlichen spielberechtigenden Daten erfolgreich angegeben hat; die weiteren Voraussetzungen für die Spielteilnahme werden dadurch nicht berührt.		
8.12	Eine digitale Kundenkarte Typ 2 kann stets beantragt werden. Eine digitale Kundenkarte Typ 1 kann, mit Hilfe der Geschäftsstelle des Unternehmens, nur beantragen, wer bereits eine Kundenkarte Typ 1 hat, sofern keine Registrierung für die Teilnahme im Internet erfolgt. Nimmt der Spielteilnehmer beim Unternehmen bereits im Abonnement teil, kann er eine Kundenkarte Typ 2 nur mit Hilfe der Geschäftsstelle des Unternehmens beantragen; eine Kundenkarte Typ 1 kann er nicht erhalten. Das Unternehmen darf Spielteilnehmern, die bereits vor dem 15.11.2021 beim Unternehmen registriert sind, eine digitale Kundenkarte zuordnen.		
8.13	Der Spielteilnehmer kann für die Nutzung der Kundenkarte eine Bankverbindung für die Auszahlung von Gewinnen angeben; Tz 21.1 Satz 2 gilt entsprechend.		
	Der Spielteilnehmer kann für seine personalisierten Teilnahmen beim Unternehmen insgesamt nur genau eine Bankverbindung angeben.		
8.14	Bestehen Zweifel daran, dass der Spielteilnehmer der Inhaber der Kundenkarte oder zur Teilnahme an bestimmten Glücksspielen berechtigt ist, ist er auf Verlangen des Unternehmens zur Beibringung geeigneter Nachweise verpflichtet.		
8.15	Die nähere Beschreibung der Kundenkarte und der digitalen Kundenkarte und der damit verbundenen Verfahren hält das Unternehmen auf seinen Web-Seiten und in jeder Annahmestelle bereit.		
		9. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr	
		9.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 2,00.	
		9.2 Das Unternehmen kann festlegen, dass mit einem Spielschein nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann (s. Tz 6.3).	
		9.3 Für jeden Spielschein sowie für die einzelnen Quick-Tipps kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.	
		9.4 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für: <ul style="list-style-type: none"> - 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 Bei der Teilnahme mit einem Systemschein fällt der Spieleinsatz für jedes Spiel an, deren Gesamtanzahl von der gewählten Systemart abhängig ist.	
		9.6 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr geht aus der Spieleinsatz- und Gebührenzusammenstellung hervor, die in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich und die Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen ist.	
		9.7 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Quittung mit Bargeld zu zahlen. Das Unternehmen kann die Bezahlung mittels EC-Karte oder Kreditkarte erlauben.	
		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.	
		11. Quittung	
		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 Spielauftragsnummer sowie, entsprechend der gewählten Stückelung, mehrere Quittungsnummern.	
		11.2 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.	
		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.	
		11.4 Die Quittung enthält als wesentliche Bestandteile <ul style="list-style-type: none"> - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers und/oder die jeweiligen Voraussagen mittels Quick-Tipps, - die Art und den Zeitraum der Teilnahme und, im Fall der Teilnahme mit Team-Tipp, die Angaben hierüber einschließlich der Anteilnummer, - die Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien (SUPER6, Spiel77), - 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. 	
		11.5 Bei der Spielteilnahme mit Kundenkarte erfolgt automatisch der Ausdruck der Kundenkartenummer.	
		11.6 Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob <ul style="list-style-type: none"> - die auf der Quittung abgedruckten Voraussagen 	

	<p>unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen (siehe Tz 6.7) vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,</p> <ul style="list-style-type: none"> - die für die Spielteilnahme mittels Quick-Tipp erforderlichen Voraussagen bzw. die in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen vollständig und lesbar abgedruckt sind, - die Art und der Zeitraum der Teilnahme und, im Fall der Teilnahme mit Team-Tipp, der Angaben hierüber einschließlich der Anteilsnummer vollständig und richtig wiedergegeben sind, - die Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind, - der, bei der Teilnahme mit Team-Tipp auch anteilige, Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist, - die Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und - bei Verwendung einer Kundenkarte die korrekte Kartennummer aufgedruckt ist. 	<p>13.2 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 und die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und - die Spielvoraussagen rechtzeitig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.
11.7	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> - bis zum Geschäftsschluss der Annahmestelle oder - bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes. <p>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.</p>	<p>13.3 Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.</p>
	<p>11.8 Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages, deren Spielvoraussagen rechtzeitig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, maßgebend (siehe Tz 13.4).</p> <p>11.9 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.</p> <p>12. Team-Tipp</p> <p>12.1 Die Teilnahme im Team-Tipp ist keine vom Unternehmen, dem Leiter der Annahmestelle oder dessen Gehilfen gebildete Spielgemeinschaft.</p> <p>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 18.14 behandelt.</p> <p>12.3 Die für die Team-Tipp-Teilnahme vom Unternehmen angebotenen Stückelungen werden in der Annahmestelle bekannt gegeben.</p>	<p>13.4 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium für das Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend, deren Spielvoraussagen rechtzeitig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden (siehe Tz 13.2).</p> <p>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.</p> <p>13.6 Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Tz 20.8 zu verfahren, bleibt unberührt.</p> <p>13.7 Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Tz 13.9 genannten Gründe abzulehnen.</p> <p>13.8 Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus den in Tz 13.9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.</p> <p>13.9 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 13.7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 13.8 berechtigt, liegt u.a. vor, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen, - gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.3 bis Tz 5.5) verstoßen wurde bzw. wurde oder - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. 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.
13.	<p>Abschluss und Inhalt des Spielvertrages</p>	<p>13.10 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat. Im Fall der personalisierten Teilnahme benachrichtigt das Unternehmen den Spielteilnehmer zusätzlich über die von ihm zuletzt hinterlegten Kontaktdaten bzw. den gewerblichen Spielvermittler, der den Spielvertrag vermittelt hat.</p>
13.1	<p>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 13.2 annimmt.</p>	<p>13.11 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.</p>
		<p>13.12 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.</p>

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 oder an die Kontrollstellen zur gemeinsamen Poolung beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird für spieltypische Risiken ausgeschlossen; dieser Ausschluss ist zulässig gemäß § 309 Nr. 7 letzter Halbsatz BGB.
- Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- 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.
- 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).
- Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 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, Pandemien, Notstand 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.
- 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.
- 14.12 Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt. Im Fall der personalisierten Teilnahme benachrichtigt das Unternehmen den Spielteilnehmer zusätzlich über die von ihm zuletzt hinterlegten Kontaktdaten bzw. den gewerblichen Spielvermittler, der den Spielauftrag vermittelt hat.

V. Gewinnermittlung

- 15. Ziehung der Gewinnzahlen für Eurojackpot**
- 15.1 Für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022 gilt:
Für Eurojackpot findet wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, statt; bei jeder Ziehung werden
- die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,
 - die jeweiligen 2 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann.
- Für Ziehungen ab 25.03.2022 gilt:
Für Eurojackpot finden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, statt; bei jeder Ziehung werden
- die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,
 - die jeweiligen 2 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 12 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann.
- 15.2 Für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022 gilt:
Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 10 tragen, verwendet.
Für Ziehungen ab 25.03.2022 gilt:
Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 12 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 12 tragen, verwendet.
- 15.3 Für die Durchführung der Ziehung kann das Unternehmen ein anderes Unternehmen bestimmen, dessen Name und Anschrift in den Annahmestellen bekannt gegeben werden.
- 15.4 Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- 15.5 Für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022 gilt:
Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 50 Kugeln bzw. 10 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der jeweiligen Ziehungstrommel vorhanden sind.
Für Ziehungen ab 25.03.2022 gilt:
Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 50 Kugeln bzw. 12 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der jeweiligen Ziehungstrommel vorhanden sind.
- 15.6 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 Tz 16.2.
- 15.7 Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- 15.8 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen; das Unternehmen gibt sie in den Annahmestellen bekannt.
- 15.9 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
- 15.10 Die Gewinnzahlen von Eurojackpot werden in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.
- 16. Auswertung**
- 16.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Tz 13.2) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten, wenn diese rechtzeitig vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt wurden.
- 16.2 Die Auswertung erfolgt auf Grund der Gewinnzahlen und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).
- 17. Gewinnplan / Gewinnklassen**
- Für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022 gilt:
Es gewinnen bei Eurojackpot
- in der Gewinnklasse 1 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen

- „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 2 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 3 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 4 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 5 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 6 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 7 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 8 die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 9 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 10 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 11 die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 12 die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

Für Ziehungen ab 25.03.2022 gilt:

Es gewinnen bei Eurojackpot

- in der Gewinnklasse 1 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 2 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 3 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 4 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 5 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 6 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 7 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 8 die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 9 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 10 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 11 die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- in der Gewinnklasse 12 die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

18. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Verteilung der Gewinnsumme auf die Gewinnklassen und die Einzelgewinne, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

18.1 Von den Spieleinsätzen werden 50 % 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 Für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022 gilt: Die Gewinnausschüttung nach Tz 18.1 verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Gewinnklasse	Treffer	% der Gewinnausschüttung
1	5 + 2	36,00%
2	5 + 1	8,50%
3	5	3,00%
4	4 + 2	1,00%
5	4 + 1	0,90%
6	4	0,70%
7	3 + 2	0,60%
8	2 + 2	3,10%
9	3 + 1	3,00%
10	3	4,30%
11	1 + 2	7,80%
12	2 + 1	19,10%
Boosterfonds		12,00%

Für Ziehungen ab 25.03.2022 gilt:

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

Gewinnklasse	Treffer	% der Gewinnausschüttung
1	5 + 2	36,00%
2	5 + 1	8,60%
3	5	4,85%
4	4 + 2	0,80%
5	4 + 1	1,00%
6	3 + 2	1,10%
7	4	0,80%
8	2 + 2	2,55%
9	3 + 1	2,85%
10	3	5,40%
11	1 + 2	6,75%
12	2 + 1	20,30%
Boosterfonds		9,00%

18.4 Für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022 gilt: Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Gewinnklasse	Gewinnwahrscheinlichkeit
1	1 : 95.344.200
2	1 : 5.959.013
3	1 : 3.405.150
4	1 : 423.752
5	1 : 26.485
6	1 : 15.134
7	1 : 9.631
8	1 : 672
9	1 : 602
10	1 : 344
11	1 : 128
12	1 : 42

Für Ziehungen ab 25.03.2022 gilt:

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

Gewinnklasse	Gewinnwahrscheinlichkeit
1	1 : 139.838.160
2	1 : 6.991.908
3	1 : 3.107.515
4	1 : 621.503

	5	1 : 31.075	18.13	In den Boosterfonds fließen:
	6	1 : 14.125		- für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022: 12 % der
	7	1 : 13.811		Gesamtgewinnausschüttung jeder Ziehung (s. Tz 18.1
	8	1 : 985		und Tz 18.3);
	9	1 : 706		- für Ziehungen ab 25.03.2022: 9 % der
	10	1 : 314		Gesamtgewinnausschüttung jeder Ziehung (s. Tz 18.1
	11	1 : 188		und Tz 18.3);
	12	1 : 49		- die Abrundungsbeträge gemäß Tz 18.14;
				- nach Tz 27 verfallene Gewinne.
18.5	Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.			
18.6	Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.			18.14
18.7	Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen. Dies gilt auch für die Gewinnklasse 1 (s. Tz 18.11).			Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Verbleibende Spitzenbeträge werden dem Boosterfonds zugeführt. Bei der Team-Tipp-Teilnahme wird zusätzlich jeder auf den Spieldauftrag entfallende Teilgewinn jeder Ziehung kaufmännisch auf einen durch € 0,01 teilbaren Betrag abgerundet; verbleibende Restbeträge werden dem Team-Tipp-Anteil Nr.1 zugeschlagen.
18.8	Das Unternehmen kann die Summe aus der zugeschlagenen Gewinnausschüttung nach Tz 18.7 und der tatsächlich in der nächstfolgenden Ziehung hinzukommenden Gewinnausschüttung schätzen. Die geschätzte Summe heißt Jackpot. Die Schätzung ist unverbindlich.			18.15
18.9	Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.			18.16
18.10	Für Ziehungen bis einschließlich 18.03.2022 gilt: Überschreitet in einer Ziehung die Gesamtgewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 90 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen. Die Gesamtgewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 wird ebenfalls auf 90 Mio. Euro begrenzt. Wird diese Begrenzung auch in der Gewinnklasse 2 überschritten, werden die Überschüsse in der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, ausgeschüttet.			18.17
	Für Ziehungen ab 25.03.2022 gilt: Überschreitet in einer Ziehung die Gesamtgewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 120 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen. Die Gesamtgewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 wird ebenfalls auf 120 Mio. Euro begrenzt. Wird diese Begrenzung auch in der Gewinnklasse 2 überschritten, werden die Überschüsse in der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, ausgeschüttet.			18.18
18.11	In der Gewinnklasse 1 erfolgt in jeder Ziehung unabhängig von dem in der Ziehung erzielten Einsatz eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. Euro. Sollten ein oder mehrere Gewinne anfallen und der Einsatz zur Deckung der Mindestgewinnausschüttung nicht ausreichend sein, wird die entsprechende Differenz aus dem Boosterfonds zugeführt. Fällt kein Gewinn in der Gewinnklasse 1 an, wird der Mindestgewinnausschüttungsbetrag auf die nächste Ziehung übertragen (s. Tz 18.7).			Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Auspielung von verfallenen Einzelgewinnen gemäß Tz 27). Nicht nach Satz 1 verwendete verfallene Gewinne gemäß Tz 27 werden an die Freie und Hansestadt Hamburg abgeführt.
	Kann die Mindestgewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 nicht durch die erzielten Einsätze oder den Boosterfonds erreicht werden, so leisten die die Lotterie veranstaltenden / durchführenden Unternehmen die Differenz (zum Beispiel aus verfallenen Gewinnen gemäß Tz 27). Die zur Auffüllung des Boosterfonds vorgesehenen Beträge (Gewinnplan, verfallene Gewinne, Abrundungsbeträge) werden bis zum Ausgleich der von den Unternehmen geleisteten Differenzzahlungen an diese abgeführt und bestimmungsgemäß verwendet (z.B. nach Tz 18.18).			VI. Gewinnauszahlung
18.12	Übersteigt der Bestand des Boosterfonds den Betrag von 20 Mio. Euro, erfolgt eine Übertragung des den Betrag übersteigenden Anteils in der auf die Überschreitung des Betrages folgenden Ziehung in die Gewinnklasse 1.			19. Fälligkeit des Gewinnanspruchs
			19.1	Gewinne der Gewinnklassen 1 und 2 werden am zehnten Werktag nach der Ziehung, in welcher der Gewinn angefallen ist, 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 zur Abholung

- bereitgehalten, und zwar nach der jeweiligen Ziehung in der Regel ab Montag, 14:30 Uhr.
- 20.7 Das Unternehmen kann die Wertgrenze nach Tz 20.5 und Tz 20.6 für einzelne Annahmestellen ändern. Dies wird in der jeweiligen Annahmestelle bekannt gegeben.
- 20.8 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.
- 20.9 Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.
- 20.10 Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.
- 21. Gewinnauszahlung bei Teilnahme mittels Kundenkarte**
- 21.1 Für bis einschließlich 14.11.2021 abgeschlossene Spielverträge gilt:
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 Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 21.2) werden sollen. Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.
Für ab dem 15.11.2021 abgeschlossene Spielverträge gilt:
Gibt der Spielteilnehmer bei Teilnahme mittels Kundenkarte seine Bankverbindung an, so werden Gewinne, statt in der Annahmestelle ausgezahlt (siehe Tz 21.3.) zu werden, automatisch auf seine angegebene Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 21.2). Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf ihn selbst bei einem Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.
- 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),
- nach Tz 20. behandelt oder
 - bei Gewinnen ab 10.000,- €: falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.4), in dem 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 ggf. neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder
 - bei Gewinnen unter 10.000,- €: 28 Tage nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.4), in dem 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. Die Überweisung nach Satz 1 erfolgt nicht, falls der Kundenkarteninhaber beim Unternehmen zusätzlich Inhaber eines Spielerkontos zur Spielteilnahme im Internet ist und im Internet im Rahmen des Spontanspiels nach Tz 5.10 c) der Internet-Teilnahmebedingungen für Eurojackpot teilnimmt, wenn der Überweisungszeitpunkt eines Gewinnes nach Satz 1 (= 28 Tage nach Laufzeitende) fällig wird.
- [Auszug aus den Internet-Teilnahmebedingungen Eurojackpot:
- 5.10 Nach erfolgter Registrierung läuft die Verifikationsphase. In der Verifikationsphase prüft das Unternehmen die Angaben des Spielteilnehmers zu einem Teil seiner personenbezogenen Daten und seinem angegebenen Bankkonto. Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.
- a)
Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seiner personenbezogenen Daten erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt.
- Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post.
- Erteilt der Spielteilnehmer eine erforderliche Einwilligung nicht oder kann durch den Abgleich bei den Referenzdateien die Richtigkeit der Angaben des Spielteilnehmers nicht nachgewiesen werden, fordert das Unternehmen den Spielteilnehmer zur Beibringung geeigneter Unterlagen auf, zum Beispiel durch Vorlage des Personalausweises; das Verfahren wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.
- c)
Während der Verifikationsphase kann der Spielteilnehmer nur am Spontanspiel teilnehmen. Innerhalb des Spontanspiels gilt:
- Die Möglichkeit des Abschlusses von Spielverträgen ist nur innerhalb von 72 Stunden ab der Registrierung eröffnet, wobei der Tag der Registrierung mit vollen 24 Stunden mitzählt, unabhängig von der Uhrzeit der Registrierung.
 - Der Spielteilnehmer darf während dieser 72 Stunden insgesamt maximal € 100,00 einsetzen.
 - Die IP-Adressen des Spielteilnehmers werden protokolliert und bis zum erfolgreichen Abschluss der Verifikation gespeichert.
 - Die Auszahlung eines Gewinns erfolgt erst nach erfolgreichem Abschluss der Verifikation nach Tz 5.10 a).
- 21.3 Hat sich der Kundenkarteninhaber nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Gewinne
- unter € 10.000,- gemäß der Tz 20. behandelt;
 - ab € 10.000,-, gegebenenfalls nach der Freigabe der Quoten (siehe Tz 19.2),
 - nach Tz 20. behandelt oder
 - falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.4), in dem 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 letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.4), in dem sie angefallen sind, falls der Kundenkarteninhaber eine Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen.
- Ansonsten verfällt der Gewinn gemäß Tz 27.
- 21.4 Sofern für die Teilnahme mittels Kundenkarte keine Bankverbindung angegeben oder keine automatische Auszahlung gewählt worden ist, gilt Tz 21.2 zusätzlich bei der Auszahlung von Gewinnen, die bei der Teilnahme mit der Kundenkarte erzielt werden, sofern der Spielteilnehmer zusätzlich eine vom Unternehmen angebotene Lotterie im Abonnement spielt, welches bis zum 14.11.2021 abgeschlossen worden ist, wobei die

	Auszahlung der Gewinne, die er bei einer Teilnahme mittels Kundenkarte erzielt, an die für die Teilnahme im Abonnement angegebene Bankverbindung erfolgt.	22.4	Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am vom Unternehmen veranstalteten Eurojackpot ausschließen lassen.
21.5	Erfolgt bei der Spielteilnahme mittels Kundenkarte die Gewinnauszahlung nach Tz 20. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 20.8, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.		Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 22.7), entfaltet seine Wirkung für die Teilnahme im Internet und am Selbstbedienungs-Terminal (SB-Terminal) für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele, ansonsten nur für die gewählte Glücksspielart.
21.6	Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.		
21.7	Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt: Soweit der Spielteilnehmer ein Bankkonto angibt, erfolgt dies bei einer Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters nicht innerhalb des persönlichen Bereichs des Spielteilnehmers, sondern durch schriftliche Mitteilung oder per E-Mail.		Sofern im Unternehmen der begründete Verdacht besteht, dass hinsichtlich des Spielteilnehmers Tatsachen vorliegen, die eine Fremdsperre nach Tz 22.3 rechtfertigen, ohne diese jedoch hinreichend verifizieren zu können, ist das Unternehmen berechtigt, einen Spielausschluss für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele oder einzelne Glücksspielarten einzurichten.
a)	Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt: In dem persönlichen Bereich des Spielteilnehmers hinterlegt das Unternehmen eine eigene Referenzkontonummer.	22.5	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme, d.h. nicht für die anonyme Teilnahme oder die Teilnahme über einen Gewerblichen Spielvermittler.
b)	Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt: Der Spielteilnehmer ist nicht berechtigt, die im persönlichen Bereich hinterlegte Bankverbindung zu ändern, es sei denn er hinterlegt eine inländische Bankverbindung. In diesem Fall endet die Gewinnauszahlung mit einer ausländischen Bankverbindung und die Regelungen für die Gewinnauszahlung mit einer inländischen Bankverbindung sind anzuwenden.		Die Spielersperre gilt nur für vom Unternehmen angebotene Glücksspiele, an denen gesperrte Personen nicht teilnehmen dürfen (§ 8 Abs. 2 GlüStV 2021). Das Unternehmen kann die Geltung der Spielersperre auf von ihm angebotene Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen (§ 8 Abs. 2 GlüStV 2021), ausweiten, sofern dies dem Spielerschutz oder der Spielsuchtprävention dient.
c)	Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt: Hat der Spielteilnehmer die Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters angegeben, so gilt: - die Gewinne des Spielteilnehmers werden nicht binnen der üblichen Frist (s. Tz 19), sondern binnen 14 Tagen auf das vom Spielteilnehmer angegebenen Bankkonto ausgezahlt. - die Gewinne können für einen vom Unternehmen festgelegten Teilnahmezeitraum zusammengefasst ausgezahlt werden, unabhängig von der Art des Glücksspiels.	22.6	Für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen nicht teilnehmen dürfen, erfolgt der Abgleich mit dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem spätestens unmittelbar vor dem möglichen Abschluss des Spielvertrages. Das gilt auch für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen und auf die das Unternehmen die Geltung der Spielersperre ausgeweitet hat. Für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen und für die das Unternehmen die Geltung der Spielersperre noch nicht ausgeweitet hat, kann das Unternehmen regelmäßig, in der Regel jährlich, einen Abgleich für alle Spielteilnehmer vornehmen, die in den letzten 12 Monaten an einem solchen Glücksspiel teilgenommen haben.
21.8	Das Verfahren und der Teilnahmezeitraum werden in der Annahmestelle bekanntgegeben. Das Unternehmen ist zur Aufrechnung berechtigt. Dies gilt insbesondere für Gewinnauszahlungsansprüche des Spielteilnehmers gegenüber Ansprüchen des Unternehmens auf Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Es gelten die gesetzlichen Bestimmungen.	22.7	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich oder per E-Mail zu beantragen; der Spielausschluss kann alternativ im Internet oder über das SB-Terminal beantragt werden. Das Unternehmen kann von/bezüglich der zu sperrenden/auszuschließenden Person die Übermittlung von Lichtbildern sowie folgender Daten verlangen: - Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen; - Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen; - Geburtsdatum; - Geburtsort; - Anschrift; - Grund der Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.
	VII. Spielersperre, Spieleinsatzlimit, Früherkennung, Datenschutz, Verbraucherstreitbeilegung		
22.	Spielersperre/Spielausschluss		
22.1	Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.		
22.2	Das Unternehmen - ermöglicht Personen, sich auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre); - leitet Verfahren zur Fremdsperre ein bzw. unterstützt solche.	22.8	Das Unternehmen ist berechtigt, die für die 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.
22.3	Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es - auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,	22.9	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.
	dass die betreffende Person	22.10	Die Dauer der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.
	- spielsuchtgefährdet oder - überschuldet ist, - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.	22.11	Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Spielersperre in der Regel ein Jahr, auf Antrag verkürzbar auf bis zu 3 Monate, und für den Spielausschluss 1 Woche ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit schriftlich die Aufhebung der Spielersperre gegenüber der für die Führung der Sperrdatei zuständigen Behörde bzw. des Spielausschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen. Das Verfahren ist im SB-Terminal

beschrieben.
22.12 Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten einer Spielersperre bzw. das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich.

23. Spieleinsatzlimit

- 23.1 Aus Gründen der Spielsuchtprävention ist die Einrichtung von Spieleinsatzlimits möglich. Das Spieleinsatzlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme einsetzen kann.
- 23.2 Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Das Unternehmen informiert in der Annahmestelle über das Spieleinsatzlimit.
- 23.3 Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich.
- 23.4 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.
- 23.5 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 23.2 bestimmte (Teil-)Spieleinsatzlimit.
- 23.6 Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement.
- 23.7 Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Glücksspielarten.
- 23.8 Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.
- 23.9 Wird mit einem Spieldauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spieldauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
- 23.10 Zusätzlich zu dem Spieleinsatzlimit für die Teilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement kann das Unternehmen ein zentrales Spieleinsatzlimit (Zentrallimit) über sämtliche Vertriebswege bei personalisierter Teilnahme einrichten. Ist das Zentrallimit in einem (Teil-)Limitzeitraum geringer als ein anderes Limit, so geht das Zentrallimit vor.

24. Früherkennung

- 24.1 Zur Erfüllung der Ziele des § 1 GlüStV 2021 darf das Unternehmen das Spielverhalten des Spielteilnehmers beobachten und analysieren. Das Unternehmen darf dabei insbesondere einen Vergleich zum Durchschnitt vergleichbarer Spielteilnehmer sowie eine Relation zu einem für den Spielteilnehmer festgelegten Einzahlung-, Spieleinsatz- und/oder Verlustlimit vornehmen. Sofern begründete Hinweise vorliegen, die eine Gefährdung des Spielteilnehmers und/oder der Ziele des § 1 GlüStV 2021 überwiegend wahrscheinlich erscheinen lassen, darf das Unternehmen zudem seine Beobachtung und Analyse vertiefen.
- 24.2 Die aus den Maßnahmen nach Tz 24.1 gewonnenen Daten dürfen zur Erfüllung der Ziele des § 1 GlüStV 2021 verarbeitet werden; das umfasst insbesondere die Intervention gegenüber dem Spielteilnehmer und die Weitergabe an Behörden und Gerichte.
- 24.3 Einzelheiten werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.

25. Datenschutz

Es wird auf die für die Spielteilnahme sowie sonstigen Tätigkeiten des Unternehmens geltenden Regelungen zum Datenschutz verwiesen, die in jeder Annahmestelle, in der Geschäftsstelle sowie auf den Web-Seiten des Unternehmens erhältlich sind.

26. Allgemeine Informationspflicht nach § 36 Abs. 1 Nr. 1 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Das Unternehmen ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

VIII. Erlöschen von Ansprüchen

27. Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.
Für den Beginn der Verjährung aller Ziehungen eines Spieldauftrages zählt die letzte Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit; s. Tz 3.4) des Spieldauftrages.

IX. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

- 28.1 Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- 28.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte gewerbliche Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 28.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 28.4 Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete gewerbliche Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (in der Regel: elektronische) Benachrichtigung mit einem der Quittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Im Übrigen gelten die Bestimmungen zum Abschluss und Inhalt des Spielvertrages des Abschnitts III.
- 28.5 Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.
- 28.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem gewerblichen Spielvermittler.
- 28.7 Ist kein Spielvertrag zustandegekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens und seiner 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.
- 28.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt benannte Bankkonto des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders überwiesen.

X. Inkrafttreten

29. Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Freitag, dem 22. Dezember 2023.

LOTTO Hamburg GmbH

**Teilnahme ab 18.
Spielen kann süchtig machen.
Hilfe unter [check-dein-spiel.de](https://www.check-dein-spiel.de)
Whitelisted/GlüStV 2021**