

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zahlenlotterie „Eurojackpot“

Mai 2019

<p>Präambel</p> <p>P1 Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen, 2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken, 3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten, 4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden. <p>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.</p> <p>P3 Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.</p> <p>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.</p> <p>I. Allgemeines</p> <p>1. Organisation</p> <p>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.</p> <p>1.2 Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.</p> <p>1.3 Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.</p> <p>1.4 Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.</p> <p>2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen</p> <p>2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.</p> <p>2.2 Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Spielschein oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.</p> <p>2.3 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen, 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 Spielscheinersatzes, z. B. einer Quittung (Tz 11.).</p> <p>2.4 Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.</p>	<p>2.5</p> <p>2.6</p> <p>2.7</p> <p>3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot</p> <p>3.1</p> <p>3.2</p> <p>3.3</p> <p>3.4</p> <p>3.5</p> <p>3.6</p> <p>4. Spielgeheimnis</p> <p>4.1</p> <p>4.2</p> <p>II. Spielteilnahme, Quick-Tipp, Kundenkarte, Spieleinsatz, Quittung, Team-Tipp</p> <p>E1</p> <p>E2</p> <p>E3</p>	<p>Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für die Bekanntgabe von Bedingungen für Sonderveranstaltungen und sonstigen eventuell ergänzenden Bedingungen.</p> <p>Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.</p> <p>Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.</p> <p>Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, durchgeführt.</p> <p>Alle Spielaufträge, 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.</p> <p>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 Spielaufträge, 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.</p> <p>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).</p> <p>In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen und deren Spielvoraussagen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.</p> <p>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.</p> <p>Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.</p> <p>Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.</p> <p>Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.</p> <p>Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Quittung.</p> <p>Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.</p>
---	--	---

- 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.
- 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.
- 6.3 Die Beteiligung mit einem Spielschein ist wahlweise mit 1 bis 12 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.
- 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.
- 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.
- 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 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. Nur Inhaber einer Kundenkarte Typ 1 können eine Kundenkarte Typ 2 beantragen.
- 8.5 Im Falle des Verlusts 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 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.
- 8.7 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 schriftlich zum Einpflegen mitzuteilen. Tz 8.8 gilt entsprechend.
- 8.8 Das Unternehmen ist berechtigt, zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seines Geburtsdatums einen Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA vorzunehmen, zu welcher der Spielteilnehmer seine Einwilligung erklärt haben muss. 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.
- 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 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:
- 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 mit Bargeld zu zahlen. Das Unternehmen kann die Bezahlung mittels EC-Karte oder Kreditkarte erlauben.	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. 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.	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.	11.8	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).
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,	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.
	- die Art und den Zeitraum der Teilnahme und, im Fall der Teilnahme mit Team-Tipp, die Angaben hierüber einschließlich der Anteilsnummer,	12.3	Die für die Team-Tipp-Teilnahme vom Unternehmen angebotenen Stückelungen werden in der Annahmestelle bekannt gegeben.
	- 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 Kartennummer.		
11.5	Bei der Spielteilnahme mit Kundenkarte erfolgt automatisch der Ausdruck der Kundenkartennummer.	13.	Abschluss und Inhalt des Spielvertrages
11.6	Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob	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.
	- die auf der Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen (siehe Tz 6.7) vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,	13.2	Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
	- 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 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 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 Spielvoraussagen rechtzeitig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.
	- die Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,	13.3	Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
	- der, bei der Teilnahme mit Team-Tipp auch anteilige, Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,	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).
	- die Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und	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.
	- bei Verwendung einer Kundenkarte die korrekte Kartennummer aufgedruckt ist.	13.6	Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Tz 20.7 zu verfahren, bleibt unberührt.
		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.
		13.8	Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer

<p>13.9</p> <p>13.10</p> <p>13.11</p> <p>13.12</p> <p>14.</p> <p>14.1</p>	<p>aus den in Tz 13.9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. 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 würde 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. <p>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> <p>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>Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.</p> <p>IV. Haftungsbestimmungen</p> <p>14. Umfang und Ausschluss der Haftung</p> <p>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.</p> <p>Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.</p>	<p>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.</p> <p>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 schuldhafte 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).</p> <p>Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>14.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen, wie z. B. Diebstahl oder Raub entstanden sind.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>14.8 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.</p> <p>14.9 Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.</p> <p>14.10 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.</p> <p>14.11 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.</p> <p>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 zusätzliche über die von ihm zuletzt hinterlegten Kontaktdaten bzw. den gewerblichen Spielvermittler, der den Spielauftrag vermittelt hat.</p> <p>V. Gewinnermittlung</p> <p>15. Ziehung der Gewinnzahlen für Eurojackpot</p> <p>15.1 Für Eurojackpot findet wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, statt; bei jeder Ziehung werden</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>15.2 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.</p> <p>15.3 Für die Durchführung der Ziehung kann das Unternehmen ein anderes Unternehmen bestimmen, dessen Name und Anschrift in den Annahmestellen bekannt gegeben werden.</p> <p>15.4 Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.</p> <p>15.5 Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 50 Kugeln</p>
---	---	--

- 15.6 bzw. 10 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der jeweiligen Ziehungstrommel vorhanden sind. Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach 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.

17. Gewinnplan / Gewinnklassen

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.

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 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%

- 18.4 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

- 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.

- 18.7 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).

- 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.

- 18.9 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.

- 18.10 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.

- 18.11 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).

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 25.1 Satz 1). 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).	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.
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.	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.
18.13	In den Boosterfonds fließen: - 12 % der Gesamtgewinnausschüttung jeder Ziehung (s. Tz 18.1 und Tz 18.3); - die Abrundungsbeträge gemäß Tz 18.14; - nach Tz 25.1 Satz 2 verfallene Gewinne.	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.
18.14	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 Spielauftrag entfallende Teilgewinn jeder Ziehung kaufmännisch auf einen durch € 0,01 teilbaren Betrag abgerundet; verbleibende Restbeträge werden dem Team-Tipp-Anteil Nr.1 zugeschlagen.	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.
18.15	Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).	20.9	Bei Gewinnausschüttungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.
18.16	Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.	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.
18.17	Die Höhe der Einzelgewinne in den verschiedenen Gewinnklassen und ggf. die Höhe des jeweiligen Jackpots werden in den Annahmestellen bekanntgegeben.		
18.18	Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verfallenen Einzelgewinnen gemäß Tz 25.1 Satz 1). Nicht nach Satz 1 verwendete verfallene Gewinne gemäß Tz 25.1 werden an die Freie und Hansestadt Hamburg abgeführt.		
	VI. Gewinnauszahlung		
	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.		
		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 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.
		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 - 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.
		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 Werktage 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 25.1.
		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 20.8, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.

21.5	Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.	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.
21.6	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.	22.9	Die Dauer der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.
a)	In dem persönlichen Bereich des Spielteilnehmers hinterlegt das Unternehmen eine eigene Referenzkontonummer.	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. Über die Aufhebung entscheidet das Unternehmen. Die gesperrte/ausgeschlossene Person hat die vom Unternehmen vorgesehenen Formulare zu verwenden und durch Beibringung geeigneter Unterlagen nachzuweisen, dass keine Gründe für die Aufrechterhaltung der Spielsperre bzw. des Spielausschlusses mehr vorliegen. Das Verfahren ist im SB-Terminal beschrieben.
b)	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.	22.11	Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Spielersperre bzw. eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich.
c)	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.	23.	Spieleinsatzlimit
	Das Verfahren und der Teilnahmezeitraum werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.	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.
21.7	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.	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.
	VII. Spielersperre, Spieleinsatzlimit, Datenschutz, Verbraucherstreitbeilegung	23.3	Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich.
22.	Spielersperre/Spielausschluss	23.4	Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.
22.1	Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.	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.
22.2	Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.	23.6	Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement.
22.4	Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am vom Unternehmen veranstalteten Eurojackpot ausschließen lassen.	23.7	Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten.
	Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 22.6), entfaltet seine Wirkung für die Teilnahme im Internet und am Selbstbedienungsterminal (SB-Terminal) für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele, ansonsten nur für die gewählte Glücksspielart.	23.8	Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettunde, für die sie getätigt wurden.
22.5	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Spielersperre gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.	23.9	Wird mit einem Spielauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spielauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
22.6	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich 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.	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.
22.7	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.	24.	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.
		25.	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	
		26.	Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen. Für den Beginn der Verjährung aller Ziehungen eines Spielauftrages zählt die letzte Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit; s. Tz 3.4) des Spielauftrages.

IX. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

- 27.1 Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- 27.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte gewerbliche Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 27.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 27.4 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.
- 27.5 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.
- 27.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem gewerblichen Spielvermittler.
- 27.7 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.
- 27.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt benannte Bankkonto des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders überwiesen.

X. Inkrafttreten

28. Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Freitag, dem 3. Mai 2019.

LOTTO Hamburg GmbH

**Teilnahme ab 18.
Spielen kann süchtig machen.
Hilfe unter 0800 – 137 27**