

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zahlenlotterie „LOTTO 6aus49“

April 2020

Präambel

P1 Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

P2 In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird LOTTO 6aus49 mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

P3 Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

P4 Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. Allgemeines

1. Organisation

- 1.1 Die Lotterie „LOTTO 6aus49“ wird von der LOTTO Hamburg GmbH (im Folgenden als „Unternehmen“ bezeichnet), für die Freie und Hansestadt Hamburg als Staatslotterie veranstaltet, um für das natürliche Spielbedürfnis unter der Maßgabe der Spielsuchtprävention und des Jugendschutzes ein geordnetes, sicheres und kontrolliertes Glücksspiel anzubieten.
- 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 des LOTTO 6aus49 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 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

2.4 Spielscheinersatzes, z. B. einer Quittung (Tz 11.). Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.

2.5 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für die Bekanntgabe von Bedingungen für Sonderveranstaltungen und sonstigen eventuell ergänzenden Bedingungen.

2.6 Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

2.7 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des LOTTO 6aus49

3.1 Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Sonnabend, durchgeführt.

3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwoch- oder Sonnabend-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

3.3 Bei der Spielteilnahme mit Vordatierung (Voraus-Tipp) kann der Spielteilnehmer ein Angebot für die Teilnahme an einer oder mehreren Veranstaltungen in der Zukunft abgeben, wobei die erste Teilnahme spätestens an der Mittwoch- oder Sonnabend-Ziehung erfolgt, welche acht Wochen nach der Abgabe des Angebotes durch den Spielteilnehmer folgt (Vordatierungszeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwoch- oder Sonnabend-Ziehung, welche auf den vom Spielteilnehmer gewählten Vordatierungszeitraum folgt, zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen – bei der Teilnahme an mehreren Ziehungen: erstmals – an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt; die Regelungen in Tz 13. bleiben hiervon unberührt. Die Regelungen in Tz. 3.4 gelten entsprechend.

3.4 Der Spielteilnehmer kann unter Verwendung der für das LOTTO 6aus49 vom Unternehmen herausgegebenen gültigen Spielscheine gemäß den darauf angebotenen Möglichkeiten an einer oder mehreren Ziehungen teilnehmen (Spielzeitraum).

3.5 In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwoch- bzw. Sonnabend-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwoch-Ziehung/en bzw. Sonnabend-Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

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

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 am LOTTO 6aus49 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 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 und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist. Bei Verwendung eines Spielscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern der Losnummer verändern.
- 6.2 Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- Die Beteiligung ist mit Normal- und Systemscheinen möglich.
- 6.3 Die Beteiligung mit einem Normalschein ist wahlweise mit 1 bis 15 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 Normalschein je Spiel 6 Zahlen eindeutig zu kennzeichnen. Bei einem Systemschein sind je nach gewählter Systemart zusätzliche Zahlen zu kennzeichnen.
- 6.5 Die Kennzeichnung muss durch Kreuze (X) in blauer oder schwarzer Farbe erfolgen, deren Schnittpunkte jeweils innerhalb eines Zahlenkästchens liegen müssen. Gleiches gilt für die sonstigen auf dem Spielschein zu setzenden Kreuze, insbesondere zur Wahl der Laufzeit sowie ggf. zur Wahl des Systems.
- 6.6 Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch und nach Vorgabe des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
- 6.7 Auch wenn die Korrektur von der Annahmestelle vorgenommen wird, gilt die Voraussage als Angebot des Spielteilnehmers auf Abschluss eines Spielvertrages.
- 6.8 Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur der verkürzten Schreibweisen bedienen, die nach den vom Unternehmen herausgegebenen Systembroschüren zugelassen sind. Die Systembroschüren liegen in den Annahmestellen aus und sind dort erhältlich.

7. Teilnahme mittels Quick-Tipp

- 7.1 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quick-Tipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

- 7.2 Beim Quick-Tipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
- 7.3 Mit einem einzelnen Quick-Tipp können höchstens so viele Spiele gespielt oder auf einem teilweise ausgefüllten Spielschein ergänzt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
- 7.4 Bei Spielteilnahme mittels Quick-Tipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist.

Auf Wunsch des Spielteilnehmers können die letzten beiden Ziffern der Losnummer verändert werden. Bei Verwendung eines Spielscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern verändern.

8. Gespeicherte Voraussagen, Kundenkarte; Teilnahme mittels Quittung

- 8.1 Der Spielteilnehmer kann Voraussagen auch als Kundenkarteninhaber in seinen Profildaten oder auf andere Weise beim Unternehmen speichern.
- 8.2 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 8.3 Mit den in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele (Zahlenfelder) gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
- 8.4 Bei Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer/Superzahl verwendet.
- 8.5 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.
- 8.6 Im Falle des Verlusts der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.
- 8.7 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 folgende Daten anzugeben:
- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
 - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;
 - Spielername;
 - Geburtsdatum;
 - Geburtsort;
 - Anschrift;
 - Anrede;
 - Passwort;
 - Antwort auf Sicherheitsfrage.
- Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.
- 8.8 Ändern sich die personenbezogenen Daten im Sinne von Tz 8.7 des Kundenkarteninhabers, so hat er diese in seinen Profildaten unverzüglich einzupflegen oder die Änderung dem Unternehmen schriftlich zum Einpflegen mitzuteilen. Tz 8.9 gilt entsprechend.
- 8.9 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.
- 8.10 Bei der Spielteilnahme mittels Quittung werden dieselben Spielauftragsdaten verwendet, die

- Gegenstand eines bereits gespielten Spielauftrags waren und auf der vom Spielteilnehmer verwendeten Quittung enthalten sind, insbesondere die Anzahl der Tipps und deren Inhalt sowie die Laufzeit. Eine Veränderung dieser Spielauftragsdaten ist ausgeschlossen.
- Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quittung und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 9. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 9.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel (Zahlenfeld) beträgt je Ziehung
- für die Ziehungen bis einschließlich 19.09.2020 € 1,00;
 - für die Ziehungen beginnend am 23.09.2020 € 1,20.
- 9.2 Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann (s. Tz 6.3).
- 9.3 Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quick-Tipps kann ein Höchstesatz festgelegt werden.
- 9.4 Bei der Teilnahme mit einem Systemschein fällt der Spieleinsatz für jedes Spiel an, deren Gesamtanzahl von der gewählten Systemart abhängig ist.
- 9.5 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
- jeden eingelesebenen 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.
- 9.6 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
- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers und/oder die jeweiligen Voraussagen mittels Quick-Tipps sowie die Losnummer,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien (SUPER6, Spiel77) und, im Fall der Teilnahme mit Team-Tipp, der Angaben hierüber einschließlich der Anteilsnummer,
 - 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 Aufdruck der Kundenkartennummer.
- 11.6 Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob
- die auf der Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen (siehe Tz 6.7) und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quick-Tipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer bzw. die in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen einschließlich Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
 - die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien und, im Fall der Teilnahme mit Team-Tipp, der Angaben hierüber einschließlich der Anteilsnummer vollständig und richtig wiedergegeben sind,
 - 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.
- 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
- 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.
- 11.8 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 maßgebend (siehe Tz 13.4).
- 11.9 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.
- 12. Team-Tipp**
- 12.1 Die Teilnahme im Team-Tipp ist keine vom Unternehmen, dem Leiter der Annahmestelle oder dessen Gehilfen gebildete Spielgemeinschaft.
- 12.2 Die vom Unternehmen bei der Team-Tipp-Teilnahme ausgegebenen Quittungen berechtigen zur Partizipation am Gewinn zu unabhängigen Teilen. Der Gewinn wird zu gleichen Teilen auf die Anteile verteilt; Restbeträge werden nach Tz 18.12 behandelt.
- 12.3 Die für die Team-Tipp-Teilnahme vom Unternehmen

angebotenen Stückelungen werden in der Annahmestelle bekannt gegeben.

III. Spielvertrag

13. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 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 13.2 annimmt.
- 13.2 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quick-Tipps sowie die von der Geschäftsstelle vergebenen Daten in der Geschäftsstelle aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind und die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
- 13.3 Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 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 (siehe Tz 13.2).
- 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.
- 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 aus den in Tz 13.9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 13.9 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 13.7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 13.8 berechtigt, liegt vor, wenn
- 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
 - 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.
- 13.10 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.

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.

13.12 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.

IV. Haftungsbestimmungen

14. Umfang und Ausschluss der Haftung

14.1 Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird 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 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).

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 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.

V. Gewinnermittlung

- 15. Ziehung der Gewinnzahlen für LOTTO 6aus49**
- 15.1 Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Sonnabend statt; bei jeder Ziehung
- werden die jeweiligen 6 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann
- und
- wird jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 ermittelt.
- 15.2 Hierfür werden Ziehungsgeräte und 49 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 49 bzw. insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- 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 Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 49 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln bzw. 10 Kugeln in der jeweiligen Ziehungsstrommel 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 des LOTTO 6aus49 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.
- 16.2 Die Auswertung erfolgt auf Grund der Gewinnzahlen, der Superzahl und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).
- 17. Gewinnklassen**
- Es gewinnen im LOTTO 6aus49:
- in der Klasse I die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen in einem Spiel richtig vorausgesagt haben und deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen 1-stelligen Superzahl übereinstimmt;
 - in der Klasse II die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen,
 - in der Klasse III die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Superzahl,
 - in der Klasse IV die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,
 - in der Klasse V die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Superzahl,
 - in der Klasse VI die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,
 - in der Klasse VII die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Superzahl,
 - in der Klasse VIII die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen,
 - in der Klasse IX die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl, in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

- 18. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Verteilung der Gewinnausschüttung 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 die Ziehungen bis einschließlich 19.09.2020 gilt:
- Bei der Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung nach Tz 18.1 werden zunächst für die
- | | |
|---|--------|
| Klasse I (6 Gewinnzahlen und Superzahl) | 12,8 % |
|---|--------|
- abgezogen sowie der
- Gewinnbetrag der Klasse IX (Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse IX von € 5,00).
- Für die Ziehungen beginnend am 23.09.2020 gilt:
- Bei der Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung nach Tz 18.1 werden zunächst für die
- | | |
|---|--------|
| Klasse I (6 Gewinnzahlen und Superzahl) | 15,0 % |
|---|--------|
- abgezogen sowie der
- Gewinnbetrag der Klasse IX (Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse IX von € 6,00).
- 18.4 Für die Ziehungen beginnend am 23.09.2020 gilt:
- Werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, beträgt die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I nach Tz 18.3 unter Anrechnung einer von der vorhergehenden Ziehung nach Tz 18.9 übertragenen Gewinnausschüttung mindestens € 1 Million.
- 18.5 Für die Ziehungen bis einschließlich 19.09.2020 gilt:
- Die verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:
- | | |
|---|------|
| Klasse II (6 Gewinnzahlen) | 10 % |
| Klasse III (5 Gewinnzahlen und Superzahl) | 5 % |
| Klasse IV (5 Gewinnzahlen) | 15 % |
| Klasse V (4 Gewinnzahlen und Superzahl) | 5 % |
| Klasse VI (4 Gewinnzahlen) | 10 % |
| Klasse VII (3 Gewinnzahlen und Superzahl) | 10 % |
| Klasse VIII (3 Gewinnzahlen) | 45 % |
- Für die Ziehungen beginnend am 23.09.2020 gilt:
- Die nach Tz 18.3 und Tz 18.4 verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:
- | | |
|---|--------|
| Klasse II (6 Gewinnzahlen) | 15 % |
| Klasse III (5 Gewinnzahlen und Superzahl) | 5,2 % |
| Klasse IV (5 Gewinnzahlen) | 15,5 % |
| Klasse V (4 Gewinnzahlen und Superzahl) | 4,3 % |
| Klasse VI (4 Gewinnzahlen) | 10,2 % |
| Klasse VII (3 Gewinnzahlen und Superzahl) | 8,7 % |
| Klasse VIII (3 Gewinnzahlen) | 41,1 % |
- 18.6 Für die Ziehungen beginnend am 23.09.2020 gilt:
- Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I und die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II ist jeweils auf € 45 Mio. beschränkt.

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

Klasse I	1 :	139.838.160
Klasse II	1 :	15.537.573
		Die Gewinnwahrscheinlichkeit für Gewinnklasse II berücksichtigt, dass theoretisch von 10 Spielscheinen mit unterschiedlicher Superzahl alle 6 Richtige aufweisen, jedoch nur einer eine richtige Superzahl und somit die Gewinnklasse I erzielt hat. Ohne Berücksichtigung der Superzahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit 1: 13.983.816.
Klasse III	1 :	542.008
Klasse IV	1 :	60.223
Klasse V	1 :	10.324
Klasse VI	1 :	1.147
Klasse VII	1 :	567
Klasse VIII	1 :	63
Klasse IX	1 :	76

- 18.8 Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

- 18.9 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

- 18.10 Das Unternehmen kann die Summe aus der zugeschlagenen Gewinnausschüttung nach Tz 18.9 und der tatsächlich in der nächstfolgenden Ziehung hinzukommenden Gewinnausschüttung schätzen. Die geschätzte Summe heißt Jackpot. Die Schätzung ist unverbindlich.

- 18.11 Für die Ziehungen bis einschließlich 19.09.2020 gilt:

Werden in einer Gewinnklasse nach 12 aufeinanderfolgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
Für die Ziehungen beginnend am 23.09.2020 gilt:

Beträgt in der Gewinnklasse I die von der vorhergehenden Ziehung nach Tz 18.9 übertragene Gewinnausschüttung € 45 Mio. oder mehr und werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

- 18.12 Für die Ziehungen beginnend am 23.09.2020 gilt:

Werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt und überschreitet die Gewinnausschüttung € 45 Mio. gemäß Tz 18.6, wird die über € 45 Mio. hinausgehende Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

- 18.13 Für die Ziehungen beginnend am 23.09.2020 gilt:

Tz 18.11 und Tz 18.12 gelten für die Gewinnklasse II entsprechend.

- 18.14 Werden in der Gewinnklasse II keine Gewinne erzielt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II entgegen Tz 18.9 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I in derselben Ziehung zugeschlagen.

- 18.15 Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

- 18.16 Tz 18.15 findet in der Gewinnklasse IX wegen des festen Gewinnbetrages von
- für die Ziehungen bis einschließlich 19.09.2020 € 5,00 und
- für Ziehungen beginnend am 23.09.2020 € 6,00 keine Anwendung.

- 18.17 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

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

- 18.19 Tz 18.17 und Tz 18.18 finden keine Anwendung auf die Gewinnklasse IX. In Abhängigkeit von der Anzahl der Gewinne in den anderen Gewinnklassen kann die Gewinnklasse IX den Gewinnbetrag in den anderen Gewinnklassen überschreiten.

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

- 18.21 Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

- 18.22 Abweichend von Tz 18.21 können sich die Gewinnquoten der I. und II. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Tz 19.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

- 18.23 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.

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

- 18.25 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Tz 18.20 oder verfallenen Gewinnen gemäß Tz 26.). Nicht nach Satz 1 verwendete verfallene Gewinne gemäß Tz 26. werden an die Freie und Hansestadt Hamburg abgeführt.

VI. Gewinnauszahlung

19. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

- 19.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausbezahlt (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 Sonnabend-Ziehung in der Regel ab Montag, 14:30 Uhr, und nach der jeweiligen Mittwoch-Ziehung in der Regel ab Donnerstag, 14:30 Uhr.
- 20.7 Das Unternehmen kann 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 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.
- 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.
- 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.
- a) In dem persönlichen Bereich des Spielteilnehmers hinterlegt das Unternehmen eine eigene Referenzkontonummer.
- 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.
- 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.
- Das Verfahren und der Teilnahmezeitraum werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.
- 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.

VII. Spielersperre, Spieleinsatzlimit, Datenschutz, Verbraucherstreitbeilegung

22. Spielersperre/Spielausschluss

- 22.1 Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.
- 22.2 Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.
- 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,

	dass die betreffende Person	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.
	- spielsuchtgefährdet oder		
	- überschuldet ist,		
	- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder	23.6	Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement.
	- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.	23.7	Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten.
22.4	Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am vom Unternehmen veranstalteten LOTTO 6aus49 ausschließen lassen.	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.
	Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 22.6), 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.	23.9	Wird mit einem Spielauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spielauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
22.5	Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Spielersperre gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.	23.10	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.
22.6	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:	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.
	- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;		
	- Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen;	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.
	- Geburtsdatum;		
	- Geburtsort;		
	- Anschrift;		
	- Grund der Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.		
22.7	Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses übermittelten Daten zu ihrer Aufrechterhaltung zu verarbeiten, insbesondere sie zu speichern. Die Daten dürfen auch nach der Aufhebung der Spielersperre für weitere 6 Jahre gespeichert werden.	26.	VIII. Erlöschen von Ansprüchen 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.
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.		
22.9	Die Dauer der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.	27.1	IX. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler Ein Spielteilnehmer kann am LOTTO 6aus49 teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
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 Spielersperre bzw. des Spielausschlusses mehr vorliegen. Das Verfahren ist im SB-Terminal beschrieben.	27.2	Der vom Spielteilnehmer beauftragte gewerbliche Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
22.11	Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Spielersperre bzw. eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich.	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.
23. Spieleinsatzlimit		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.
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.	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.
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.	27.7	Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, 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.
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.		

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 Mittwoch, dem 1. April 2020.

LOTTO Hamburg GmbH

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