

Internet-Teilnahmebedingungen Eurojackpot

PRÄAMBEL

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird Eurojackpot zu den nachfolgenden Bedingungen mit Unternehmen, die dem Deutschen Lotto- und Totoblock angehören, sowie weiteren europäischen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung veranstaltet/durchgeführt. Zur Durchführung der Lotterie werden zwei Kontrollzentren eingesetzt, ein Kontrollzentrum in Nordrhein-Westfalen und eins in Dänemark, an die jeweils vor der Ziehung der Gewinnzahlen alle gespielten Zahlenkombinationen übermittelt werden.

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

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.

I ALLGEMEINES

§ 1 Organisation

- (1) Der Freistaat Thüringen veranstaltet entsprechend den Bestimmungen des Thüringer Glücksspielgesetzes und der hierzu von der zuständigen Behörde des Freistaates Thüringen erteilten Genehmigung in seiner jeweils gültigen Fassung öffentliche Glücksspiele. Diese Aufgabe wird gemäß Erlass des Thüringer Finanzministeriums vom 27. Februar 1991 von der Thüringer Lotterieverwaltung (TLV) wahrgenommen.
- (2) Die technische Durchführung der Lotterie Eurojackpot ist der Lotterie-Treuhandgesellschaft mbH Thüringen, Fröhliche-Mann-Straße 3b, 98528 Suhl (LTG), übertragen. Vertragliche Beziehungen zwischen der LTG und dem Spielteilnehmer werden hierdurch nicht begründet. Die LTG wird ausschließlich im Namen und für Rechnung der TLV tätig.
- (3) Die TLV/LTG ist berechtigt, Eurojackpot mit anderen in- und ausländischen Unternehmen gemeinsam zu veranstalten bzw. durchzuführen.
- (4) Die LTG unterhält zum Vertrieb der von der TLV angebotenen öffentlichen Glücksspiele Annahmestellen sowie den Internetauftritt www.lotto-thueringen.de. Das Vertriebsgebiet umfasst den Freistaat Thüringen.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot sind die Teilnahmebedingungen der TLV einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Dauerspielbestimmungen, Kundenkartenbestimmungen) in ihrer jeweils gültigen Fassung maßgebend. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Dauerspielbestimmun-

gen, Kundenkartenbestimmungen) spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.

- (2) Die Teilnahmebedingungen sind im Internetauftritt der LTG einzusehen bzw. ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Die TLV behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

- (1) Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung – in der Regel am Freitag – durchgeführt.
- (2) Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur LTG und zu den Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur LTG und den Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (4) Gegenstand von Eurojackpot (Spielformel) ist die Voraussage von 5 Zahlen, die jeweils aus der Zahlenreihe 1 bis 50 (5aus50) ausgelost und die gleichzeitige Voraussage von 2 Zahlen, die jeweils aus der Zahlenreihe von 1 bis 8 (2aus8) ausgelost werden (Gewinnzahlen). Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 4 Spielgeheimnis

Die TLV/LTG wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten der TLV/LTG bleiben hiervon unberührt.

II SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels des von der LTG bereitgehaltenen Internetauftritts ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und der TLV zustande.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von der TLV/LTG jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren im Internetauftritt der LTG möglich.
- (2) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
- (3) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet der TLV/LTG zulässig. Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten falsche Angaben macht, kann die TLV/LTG gem. § 12 (5) von einem darauf basierenden Spielvertrag zurücktreten oder diesen wegen Täuschung / Irrtums anfechten.
- (4) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren unter Angabe der für die Spielabwicklung erforderlichen Daten auf elektronischem Wege zu registrieren. Als Zugangsparemeter für die Spielteilnahmen (Anmelden („Login“) und Abmelden („Logout“)) wählt der Spielteilnehmer im Rahmen seiner Registrierung seine E-Mail Adresse sowie ein frei wählbares Passwort. Dieses kann später vom Spielteilnehmer nach Bedarf geändert werden. Nach erfolgreicher Registrierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungsmail. Die TLV/LTG hat das Recht, aus wichtigen Gründen eine Registrierung zu verweigern.
- (5) Bei der Registrierung erhält der Spielteilnehmer vor der ersten Spielteilnahme einen Einmalfreischalt-

code derzeit entweder per eingeschriebenen Brief (eigenhändig) oder über ein mit dem Registrierungsprozess untrennbar verknüpftes Annahmestellen-Identverfahren. Nach der Eingabe des Einmalfreischaltcodes ist der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme freigeschaltet.

- (6) Zur Sicherstellung der Identifizierung und Authentifizierung sind die folgenden Pflichtangaben erforderlich: Familienname, Vorname(n), Geburtsdatum, Geburtsort, Straße, Hausnummer, Postleitzahl, Wohnort, E-Mail-Adresse und Mobilfunknummer. Die TLV/LTG ist berechtigt, die Alters- und Adressangaben des Spielteilnehmers zu prüfen, insbesondere mittels SCHUFA Identitätscheck. Mit der für die Registrierung notwendigen Auskunftseinholung durch die TLV/LTG erklärt sich der Spielteilnehmer einverstanden. Nach erfolgreicher Prüfung erhält der Spielteilnehmer auf seine hinterlegte Mobilfunknummer eine Transaktionsnummer (TAN) per Short Message Service (SMS). Mit der Eingabe dieser TAN wird das Kundenprofil aktiviert und die Registrierung ist abgeschlossen. Nach erfolgreicher Registrierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungsmail.
- (7) Sofern die von der TLV/LTG zur Identifizierung und / oder Authentifizierung gewählten Verfahren (IdentitätsCheck Premium mit postalischer Übersendung eines Einmalfreischaltcodes und / oder Annahmestellen-Identverfahren) nicht erfolgreich ist / sind, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.
- (8) Die LTG richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto (Guthabenkonto) ein. Eine Spielteilnahme ist nur im Rahmen des Guthabens auf dem Spielkonto unter Einhaltung der gesetzten Spieleinsatzlimits möglich. Eine Verzinsung des Guthabens auf dem Spielkonto erfolgt nicht. Alle Transaktionen des Guthabenkontos werden protokolliert.
- (9) Die TLV kann Spielteilnehmern vor Abschluss des Identifizierungs- und Authentifizierungsverfahren die sofortige Spielteilnahme bis zu max. 150,00 € ermöglichen (Spontanspiel). Beim Spontanspiel ist die Spielteilnahme bei Bezahlung über das Spielkonto sofort möglich. Voraussetzung für eine Abschöpfung des Spielkontos beim Spontanspiel, insbesondere eine Gewinnabschöpfung, ist der vollständige Abschluss der Identifizierung und Authentifizierung. Dieser muss innerhalb von 14 Tagen erfolgen. Vor diesem Zeitpunkt besteht Auszahlungssperre. Im Rahmen des Spontanspiels ist die IP-Adresse des Spielteilnehmers zu protokollieren. Die Angabe und Verifizierung der Mobilfunknummer des Spielteilnehmers sind erforderlich.
- (10) Die Anmeldung („Login“) für eine Spielteilnahme erfolgt mit der bei der Registrierung gewählten E-Mail-Adresse und dem gewählten Passwort. Sofern sich die Teilnahmebedingungen seit der letzten Anmeldung („Login“) geändert haben, muss der Spielteilnehmer diese in der neuen Version akzeptieren, bevor er sich anmelden („Login“) kann. Ein angemeldeter Kunde kann sich jederzeit wieder abmelden („Logout“). Erfolgt innerhalb einer Sitzung keine Aktivität, so erfolgt eine automatische Abmeldung („Logout“).
- (11) Jeder Bezahlvorgang wird über das Spielkonto abgewickelt. Die Bezahlung bei erstmaliger Spielteilnahme ist per Kreditkarte nach erfolgter Registrierung sofort möglich. Das Aufladen des Spielkontos ist per Lastschrift, Überweisung oder Kreditkarte möglich.
- (12) Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internetangebotes der TLV/LTG bekannt gemacht.
- (13) Die TLV/LTG ist berechtigt, den Spielteilnehmer automatisch zu deregistrieren, soweit auf dem Spielkonto binnen einer Frist von 12 Monaten keinerlei Kontobewegung (Spieleinsätze, Gewinngutschriften, Überweisungen, Lastschriften) stattgefunden hat. Der Spielteilnehmer wird vorab auf die Deregistrierung hingewiesen.

§ 6 Spielteilnahme

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- (2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die TLV / LTG Voraussagen mittels eines Zufallsgenerators vorschlagen.
- (3) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Teilnahme an den Ziehungen auch automatisch bis auf Widerruf erfolgen (Abo).
- (4) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von der

TLV/LTG vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.

- (5) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 d Abs. 4 Nr. 4 BGB nicht möglich.

§ 7 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 2,00.
- (2) Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden.
- (3) Für jeden Spielauftrag und / oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- (4) Für jeden Spielauftrag erhebt die TLV eine Bearbeitungsgebühr. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird im Internet der LTG bekannt gegeben.
- (5) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

§ 8 Zahlungsverkehr über das Spielkonto

- (1) Das im Rahmen der Registrierung unter § 5 eingerichtete Spielkonto ermöglicht die Aufladung per Kreditkarte, Lastschriftinzug oder Banküberweisung. Die TLV/LTG behält sich vor, aus wichtigen Gründen Spielteilnehmern Zahlungsarten zu verweigern.

- (2) Zahlungsverkehr über Kreditkarte

Für das Aufladen über Kreditkarte werden entsprechende Verfahren mit einem Sicherheitsschlüssel nach dem jeweiligen Stand der Informationstechnik angeboten. Die jeweils von der TLV/LTG akzeptierten Kreditkarten, sowie die geltenden Sicherheitsstandards werden auf dem Internetauftritt der LTG zur Auswahl gestellt.

Eine erfolgreiche Aufladung kann nur stattfinden, wenn die Kreditkarte nicht gesperrt ist.

Der durch das Aufladen per Kreditkarte jeweils dem Spielkonto gutgeschriebene Betrag kann nur für die Bezahlung der Spielteilnahme verwendet, nicht aber abgeschöpft werden (Spieleinsatzbindung).

- (3) Zahlungsverkehr per Lastschriftinzug oder Überweisung

Mit jedem Basis-Lastschriftauftrag erteilt der Spielteilnehmer der TLV/LTG die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Bankkonto bei einem Kreditinstitut durchzuführen. Das Bankkonto muss auf den Namen des Spielteilnehmers lauten.

Bei Banküberweisungen auf das Spielkonto ist im Verwendungszweck die Internet-Kundennummer anzugeben. Die Bankverbindung wird auf dem Internetauftritt der LTG bekanntgegeben.

- (4) Kreditkartenzahlungen und Lastschriften werden auf dem Spielkonto sofort, Überweisungen erst nach Eintreffen des Geldbetrags auf dem Sammelkonto der TLV/LTG dem Spielkonto verbucht und zur Spieleinsatzzahlung zur Verfügung gestellt.

§ 9 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die TLV/LTG. Er wird auf dem Internetauftritt der LTG bekannt gegeben. Die TLV/LTG kann den Annahmeschluss für einzelne oder für alle Spielarten auch ohne Bekanntmachung festsetzen bzw. ändern.

§ 10 Abo-Spielteilnahmen im Internet

- (1) Das Abo bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spielauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen, solange sein Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist. Voraussetzung ist die widerrufliche Ermächtigung, die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren vor Beginn jeder Teilnahmepériode vom Spielkonto des Spielteil-

nehmers abzubuchen.

- (2) Der Spielteilnehmer hat bei der Bezahlung der Abo-Spielaufträge die Wahl zwischen Abbuchung vom Spielkonto oder der Abbuchung vom Bankkonto (Basis-Lastschrift).
- (3) Bei der Wahl des Basis-Lastschriftverfahrens erfolgt der Einzug der Spieleinsätze und der Bearbeitungsgebühren zwei Tage vor der jeweiligen Ziehung.
- (4) Der Spielteilnehmer kann für jedes Abo, bei dem die Bezahlung des Spielauftrages über das Spielkonto erfolgt eine E-Mail-Benachrichtigung wählen, wenn zur Abgabe des Folgespielauftrages kein ausreichendes Guthaben mehr auf dem Spielkonto vorhanden ist.
- (5) Die Abo-Spielteilnahme kann von beiden Seiten jederzeit zum Ende einer Teilnahmeperiode durch Deaktivierung des Abo's beendet werden. Ohne Kündigung verlängert sich die Spielteilnahme um jeweils eine weitere Teilnahmeperiode.
- (6) Die Abo-Spielteilnahme endet automatisch, wenn die Bezahlung des Spielauftrages scheitert. Für die weitere Abo-Spielteilnahme muss ein neuer Abo-Spielauftrag aktiviert werden.
- (7) Der Anspruch des Spielteilnehmers auf Teilnahme an bestimmten Ziehungen ist ausgeschlossen.
- (8) Der Spielteilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, die Voraussetzungen für das Abo zu erfüllen, insbesondere für eine ausreichende Deckung seines Spiel- bzw. Bankkontos zu sorgen. Eine Haftung der TLV/LTG ist ausgeschlossen.

§ 11 Spielbenachrichtigung

- (1) Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur LTG wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der LTG von dieser eine Identifikationsnummer vergeben. Die Identifikationsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der LTG gespeicherten Daten.
- (2) Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer informiert. Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu
 - den Geschäftsangaben der TLV/LTG
 - den jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
 - der Art und den Zeitraum der Teilnahme (Laufzeit),
 - der Laufzeit als Datumsangabe,
 - der Annahmestellenummer,
 - dem Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr sowie
 - der von der LTG vergebenen Identifikationsnummer.
- (3) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- (1) Der Spielvertrag wird zwischen der TLV und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die TLV das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des (2) annimmt. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die TLV angenommen wurde.
- (2) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der LTG vergebenen Daten in der LTG aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig, (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist und richtig und vollständig an die Kontrollzentren übermittelt wurden. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (3) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend, soweit die Spielvoraussetzungen fehler-

frei und rechtzeitig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.

- (4) Die TLV/LTG ist berechtigt, ein bei der LTG eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- (5) Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn
 - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (siehe § 5 Abs. 2) verstoßen wurde oder
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die TLV erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die TLV weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die TLV weitergeleiteten Betrag hingewiesen wird,
 - der TLV/LTG die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht bekannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwaltung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
- (6) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der TLV abgelehnt wurde bzw. die TLV vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- (7) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die TLV ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Abs. 6 – unter seiner der TLV/LTG bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- (8) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
- (9) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnittes III.

III HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 13 Umfang und Ausschluss der Haftung

- (1) Bei spieltypischen Risiken ist die Haftung der TLV/LTG für Schäden ausgeschlossen, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur LTG beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht worden sind (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB). Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für die TLV/LTG und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- (2) Abs. 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 die TLV/LTG dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalspflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalspflichten, haftet die TLV/LTG nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- (3) Die Haftungsbeschränkungen nach Abs. 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich ei-

ner von der TLV/LTG gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

- (4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich die TLV/LTG zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die TLV/LTG nicht.
- (5) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind. Die TLV/LTG haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhe oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- (6) In den Fällen, in denen eine Haftung der TLV/LTG und ihrer Erfüllungsgehilfen nach Abs. 4 bis 5 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- (7) Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der LTG beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (8) Vereinbarungen Dritter sind für die TLV/LTG nicht verbindlich.
- (9) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- (10) Die Haftungsregelungen gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (11) Die Haftung der TLV/LTG ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV GEWINNERMITTLUNG

§ 14 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für Eurojackpot findet wöchentlich eine Ziehung – in der Regel am Freitag – statt. Bei jeder Ziehung werden jeweils 5 Gewinnzahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 50 und zusätzlich jeweils 2 Zahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 8 gezogen. Innerhalb einer jeden Zahlenreihe wird jede Zahl nur einmal gezogen.
- (2) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die TLV/LTG. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

§ 15 Auswertung

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten, wenn diese rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt wurden.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

§ 16 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die die 5 Gewinnzahlen bei 5aus50 und gleichzeitig die 2 Gewinnzahlen bei 2aus8 (5 + 2 Gewinnzahlen),
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 5 + 1 Gewinnzahlen,
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 + 0 Gewinnzahlen,
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 + 2 Gewinnzahlen,
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 + 1 Gewinnzahlen,
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 + 0 Gewinnzahlen,
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 + 2 Gewinnzahlen,

in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 3 + 1 Gewinnzahlen,
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 2 + 2 Gewinnzahlen,
in der Klasse 10	die Spielteilnehmer, die 3 + 0 Gewinnzahlen,
in der Klasse 11	die Spielteilnehmer, die 1 + 2 Gewinnzahlen und
in der Klasse 12	die Spielteilnehmer, die 2 + 1 Gewinnzahlen

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 17 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Von der Gewinnsumme werden 22 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den folgenden Absätzen erläutert wird.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Gewinnsumme verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Gewinnklasse	Treffer	% der Gewinnausschüttung
1	5 + 2	22,00
2	5 + 1	5,00
3	5 + 0	1,30
4	4 + 2	1,20
5	4 + 1	0,95
6	4 + 0	0,60
7	3 + 2	0,85
8	3 + 1	4,10
9	2 + 2	3,45
10	3 + 0	3,60
11	1 + 2	12,00
12	2 + 1	22,95
Boosterfonds		22,00
Insgesamt:		100,00

- (4) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf volle Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1 : 59.325.280
Klasse 2	1 : 4.943.773
Klasse 3	1 : 3.955.019
Klasse 4	1 : 263.668
Klasse 5	1 : 21.972
Klasse 6	1 : 17.578
Klasse 7	1 : 5.992
Klasse 8	1 : 499
Klasse 9	1 : 418
Klasse 10	1 : 399
Klasse 11	1 : 80
Klasse 12	1 : 35

- (5) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (6) Die Gewinnausschüttung wird entsprechend dem festgelegten Prozentsatz auf die Gewinnklassen aufgeteilt.

- (7) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnausschüttung durch die Anzahl der Gewinner in der Ziehung geteilt.
- (8) Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet (Quotenabrundungen). Die Beträge, die sich durch die Abrundung ergeben, werden dem Boosterfonds zugeschlagen.
- (9) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnsumme der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).
- (10) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (11) Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von € 90 Mio., wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.
- (12) Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 die Grenze von € 90 Mio., wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
- (13) In Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung eine Gewinnausschüttung von mindestens € 10 Mio. unabhängig von den geleisteten Spieleinsätzen (Mindestausschüttung). Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 22,00 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Abrundung erhaltenen Beträge (s. Abs. 8) und die nicht abgeholten Gewinne der Gewinnklasse 1 nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist für die Geltendmachung des Anspruchs auf Auszahlung des Gewinns.
- (14) Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von € 10 Mio. liegt, wird die Ausschüttung der Gewinnklasse 1 bis zur Höhe der Mindestausschüttung mit den im Boosterfonds liegenden Beträgen gefüllt. Gibt es keinen Gewinner in Gewinnklasse 1, wird die Mindestausschüttung von € 10 Mio. der nächsten Ziehung/Veranstaltung zugeführt.
- (15) Erreicht die Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht € 10 Mio. so wird die Gewinnsumme durch die an der Poolung beteiligten Unternehmen auf € 10 Mio. aufgestockt. Zuführungen zum Boosterfonds durch Quotenabrundungen, nicht abgeholte Gewinne und nach dem Gewinnplan erhöhen den Boosterfonds solange nicht, bis Aufstockungen der an der Poolung beteiligten Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangenen Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.
- (16) Sofern das Guthaben des Boosterfonds den Betrag von € 20 Mio. übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung des € 20 Mio.-Betrages folgt, ausgeschüttet. Dieser übersteigende Betrag wird der Gewinnklasse 1 zugeführt.
- (17) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (18) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Zusatz- und Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden. Für Zusatz- und Sonderauslosungen gelten gesonderte Bestimmungen.

V GEWINNAUSZAHLUNG

§ 18 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,-- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- (2) Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 19 Gewinnauszahlung

- (1) Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
- (2) Eine Gutschrift auf das Spielkonto ist nicht möglich.

VI ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN

§ 20 Umfang und Zeitpunkt

- (1) Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (siehe § 3 Abs. 3) gerichtlich geltend gemacht werden.
- (2) Ebenfalls erlöschen
 - alle Schadenersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können und auf der Verwirklichung spieltypischer Risiken beruhensowie
 - alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen die TLV/LTG sowie ihre Gebiets- und Annahmestellen, soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.
- (3) Abs. 2 gilt nicht für Schadenersatzansprüche aufgrund vorsätzlichen Handelns.

VII SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 21 Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- (1) Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen.
- (2) Schriftliche Erklärungen der TLV/LTG an die letzte der TLV/LTG bekannt gegebene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

§ 22 Datenschutz

- (1) Die im Internetauftritt der LTG vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten werden für die Durchführung des Spielbetriebes, die Betreuung des Spielteilnehmers sowie für den Vollzug der gesetzlich vorgeschriebenen Spielersperre im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen von der LTG erhoben, verarbeitet und genutzt.
- (2) Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit, wie dies zu den in Absatz 1 genannten Zwecken erforderlich oder sonst nach Rechtsvorschriften zulässig ist.
- (3) Gesetzliche Auskunftspflichten der TLV/LTG bleiben hiervon unberührt.
- (4) Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Speicherung der personenbezogenen Daten ein und kann jederzeit Auskunft über seine bei der LTG gespeicherten Daten verlangen.
- (5) Die TLV/LTG speichert und verarbeitet die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit, als es für die Durchführung des Spielvertrages notwendig ist.

§ 23 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

- (1) Das Anmelde-Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten.
- (2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

VIII INKRAFTTRETEN

24 Inkrafttreten

- (1) Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Freitag, dem 6. Juni 2014.
- (2) Die Teilnahmebedingungen der Thüringer Lotterieverwaltung vom 1. Februar 2013 treten gleichzeitig außer Kraft.

Erfurt, den 12. März 2014

THÜRINGER LOTTERIEVERWALTUNG