

Internet- Teilnahmebedingungen

der
Thüringer Lotterieverwaltung

Vertriebsweg: Internet

Stand: 11. November 2015

Inhalt

Präambel	3
A Allgemeiner Teil.....	3
I Allgemeines	3
II Spielvertrag.....	4
III Haftungsbestimmungen	8
IV Gewinnermittlung	9
V Gewinnauszahlung	9
VI Erlöschen von Ansprüchen	10
VII Schlussbestimmungen	10
B Besonderer Teil.....	11
I LOTTO 6aus49.....	11
II Eurojackpot.....	13
III GlücksSpirale	16
IV KENO	18
V Spiel77	21
VI Super6.....	23
VII plus5	25
C Schlussbestimmungen.....	26
I Inkrafttreten/Außerkräftreten	26

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,
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, werden die in Abschnitt B aufgeführten öffentlichen Glücksspiele allein oder gemeinsam mit anderen deutschen Unternehmen oder im Fall von Eurojackpot mit weiteren europäischen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet und durchgeführt.

Bei der Durchführung von Eurojackpot werden zwei Kontrollzentren eingesetzt, eins in Nordrhein-Westfalen und eins in Dänemark, an die jeweils vor der Ziehung der Gewinnzahlen alle gespielten Zahlenkombinationen übermittelt werden.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit den anderen Unternehmen findet 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.

A Allgemeiner Teil

I Allgemeines

§ 1 Organisation

- (1) Der Freistaat Thüringen veranstaltet entsprechend den Bestimmungen des Thüringer Glücksspielgesetzes in seiner jeweils gültigen Fassung öffentliche Glücksspiele. Diese Aufgabe wird gemäß Erlass des Thüringer Finanzministeriums vom 27. Februar 1991, zuletzt geändert am 3. November 1998, von der Thüringer Lotterieverwaltung (TLV) wahrgenommen.
- (2) Die technische Durchführung der öffentlichen Glücksspiele 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, öffentliche Glücksspiele mit anderen deutschen Lotto- und Totounternehmen bzw. im Fall von Eurojackpot mit anderen 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) Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen in der aktuell gültigen Fassung ein-

schließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Sonderbedingungen für Systemspiele, Dauerspielbestimmungen und Kundenkartenbestimmungen) spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.

- (2) Die Teilnahmebedingungen und ergänzende Bedingungen sind im Internet unter www.lotto-thueringen.de einzusehen bzw. ausdrückbar. Die TLV/LTG behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

§ 3 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 an den öffentlichen Glücksspielen teilnehmen, indem er mittels des von der TLV/LTG bereitgehaltenen Internetauftritts ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung (Spielquittung) auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt und den Regelungen im Besonderen Teil zwischen dem Spielteilnehmer und der TLV zustande.

§ 4 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt nur mit den von der TLV/LTG jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren im Internetauftritt der TLV/LTG.
- (2) Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterien (Spiel77, Super6, plus5) ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an den von der TLV/LTG veranstalteten/durchgeführten Hauptglücksspielen. Zu diesen Hauptglücksspielen zählen derzeit im Internet LOTTO 6aus49, GlücksSpirale und KENO.
- (3) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
- (4) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Hauptwohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet der TLV/LTG zulässig. Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten falsche Angaben macht, kann die TLV/LTG gemäß § 11 Absatz 5 von einem darauf basierenden Spielvertrag zurücktreten oder diesen wegen Täuschung/Irrtums anfechten.
- (5) 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 Zugangssparameter für die Spielteilnahmen (Anmelden („Login“) und Abmelden („Logout“)) gibt der Spielteilnehmer im Rahmen seiner Registrierung seine E-Mail-Adresse an und legt ein frei wählbares Passwort fest. Dieses kann später vom Spielteilnehmer nach Bedarf geändert werden. Die TLV/LTG hat das Recht, aus wichtigen Gründen eine Registrierung zu verweigern. Jeder Spielteilnehmer darf sich nur mit einem Benutzerkonto registrieren.
- (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 prüft zunächst, die Alters- und Adressangaben des Spielteilnehmers, mittels SCHUFA-IdentitätsCheck-Jugendschutz. Danach werden die angegebenen Kontodaten per SCHUFA-Kontonummern-Check überprüft. Mit der für die Registrierung notwendigen Auskunftseinholung durch die TLV/LTG erklärt sich der Spielteilnehmer einverstanden. Nach erfolgreicher Prüfung wird dem Spielteilnehmer an seine hinterlegte Mobilfunknummer eine Transaktionsnummer (TAN) per Short Message Service (SMS) gesendet. Nach der Eingabe dieser TAN wird ein Cent auf das vom Kunden angegebene Bankkonto überwiesen, dessen Buchungstext einen von der LTG vergebenen 6-stelligen Freischaltcodes enthält. Nach Eingabe dieses Freischaltcodes ist das Kundenprofil aktiviert und die Registrierung und Identifizierung sind abgeschlossen. Nach erfolgreicher Registrierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungsmail.

- (7) Waren der SCHUFA-IdentitätsCheck-Jugendschutz und/oder der SCHUFA-Kontonummern-Check nicht erfolgreich, kann sich der Spielteilnehmer per Annahmestellen-Identverfahren identifizieren. Dafür muss das angezeigte Formular ausgedruckt und unterschrieben in einer Annahmestelle in Thüringen abgegeben werden. Diese überprüft die Identität des Spielteilnehmers und leitet das Formular bei positiver Identitätsfeststellung zur Freischaltung an die LTG weiter. Nach Freischaltung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungsmail.
- (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/LTG kann Spielteilnehmern vor Abschluss des Identifizierungsverfahrens die sofortige Spielteilnahme bis zu maximal 150,00 € ermöglichen (Spontanspiel). Beim Spontanspiel ist die Spielteilnahme sofort möglich. Die Inanspruchnahme des Spontanspiels erfordert eine positive Identitätsprüfung durch den SCHUFA-IdentitätsCheck Jugendschutz und den SCHUFA Kontonummern-Check. Nach Ablauf von 14 Tagen ist eine Gewinnauszahlung nur nach erfolgreicher Identifizierung per Annahmestellen-Identverfahren möglich. Ist der Identifizierungsprozess nach Ablauf der 14 Tage nicht abgeschlossen, ist eine Spielteilnahme nicht mehr möglich. Voraussetzung für eine Gewinnauszahlung ist der vollständige Abschluss der Identifizierung. Die Identifizierung muss grundsätzlich innerhalb von 14 Tagen nach der erstmaligen Registrierung erfolgen. Vor diesem Zeitpunkt besteht eine 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 angegebenen E-Mail-Adresse und dem gewählten Passwort. Der Kunde muss vor jeder Spielscheinabgabe die Teilnahmebedingungen akzeptieren. Ein angemeldeter Kunde kann sich jederzeit wieder abmelden („Logout“). Erfolgt während einer Sitzung innerhalb eines bestimmten Zeitraumes keine Aktivität, so erfolgt eine automatische Abmeldung („Logout“).
- (11) Jeder Bezahlvorgang wird über das Spielkonto abgewickelt. 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.

§ 5 Spielteilnahme

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer. Die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale und der Zusatzlotterie Spiel77 erfolgt durch die Voraussage von einer oder mehreren 7-stelligen Losnummer/-n durch den Spielteilnehmer. Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterie Super6 erfolgt durch die Voraussage von sechs Endziffern einer 7-stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer. Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterie plus5 erfolgt durch die Voraussage einer 5-stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer.
- (2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die TLV/LTG Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen (Quicktipp).
- (3) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Teilnahme an den Ziehungen auch automatisch bis auf Widerruf erfolgen (Abo).
- (4) Die 7-stellige bzw. 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 wird durch die TLV/LTG vergeben. Diese kann durch den Spielteilnehmer verändert werden.
- (5) 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.
- (6) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Ab-

schluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Absatz 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

§ 6 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Die Höhe der Spieleinsätze für die von der TLV/LTG angebotenen Glücksspiele sind dem Besonderen Teil zu entnehmen.
- (2) Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden. Bei der GlücksSpirale kann jedes Los wahlweise als Einzel-Los oder als Mehrwochen-Los gespielt werden.
- (3) Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- (4) Für jeden Spielauftrag kann die TLV/LTG eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird im Internet unter www.lotto-thueringen.de bekannt gegeben. Für die Zusatzlotterien Spiel77, Super6 und plus5 wird keine gesonderte Bearbeitungsgebühr erhoben.
- (5) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

§ 7 Zahlungsverkehr über das Spielkonto

- (1) Das im Rahmen der Registrierung unter § 4 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 TLV/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 TLV/LTG bekanntgegeben.

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

§ 8 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die TLV/LTG und dieser wird auf dem Internetauftritt der TLV/LTG bekannt gegeben.

§ 9 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. Voraussetzung ist die widerrufliche Ermächtigung, die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren vor Beginn jeder Teilnahmeperiode vom Spielkonto des Spielteilnehmers 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 Abos 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.

§ 10 Spielbenachrichtigung/Spielquittung

- (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 (Spielauftragsnummer) vergeben. Die Spielauftragsnummer 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 der Losnummer,
 - der Art der Teilnahme und der Anzahl der vom Spielteilnehmer festgelegten Ziehungen (Laufzeit) einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
 - der Art des Systems bei Systemspielen,
 - der Laufzeit als Datumsangabe,
 - dem Spieleinsatz inkl. Bearbeitungsgebühr und
 - der von der LTG vergebenen Identifikationsnummer.
- (3) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des § 12.

§ 11 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 Absatzes 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 die Daten im Fall von Eurojackpot zusätzlich richtig und vollständig an die Kontrollzentren übermittelt wurden. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (3) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Ver-

schluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend. Bei Eurojackpot müssen die Spielvoraussagen zusätzlich fehlerfrei und rechtzeitig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt werden.

- (4) Die TLV/LTG ist berechtigt, ein bei der TLV/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.
- (6) Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn
 - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (siehe § 4 Absatz 3 und 4) verstoßen wurdeoder
 - 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/LTG erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die TLV/LTG weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die TLV/LTG weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - der TLV/LTG die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
- (7) Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann die TLV/LTG den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.
- (8) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der TLV/LTG abgelehnt wurde bzw. die TLV/LTG vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- (9) Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch die TLV/LTG – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Absatz 8 – unter seiner der TLV/LTG bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- (10) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- (11) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des § 12.

III Haftungsbestimmungen

§ 12 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) Absatz 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 (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet die TLV/LTG nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

- (3) Die Haftungsbeschränkungen nach Absatz 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer 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.
- (6) Die TLV/LTG haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- (7) In den Fällen, in denen eine Haftung der TLV/LTG und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Absätzen 4 bis 6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.
- (8) Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der LTG beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (9) Vereinbarungen Dritter sind für die TLV/LTG nicht verbindlich.
- (10) Die Haftungsregeln 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

§ 13 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter. 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 § 14 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründungen protokolliert.
- (2) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die TLV/LTG und veröffentlicht die Angaben im Internet, unter www.lotto-thueringen.de sowie in der Kundenzeitschrift. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

§ 14 Auswertung

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 11 Absatz 2) abgespeicherten Daten, wenn diese zusätzlich bei Eurojackpot rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt wurden.
- (2) Die Auswertung erfolgt auf Basis der Gewinnzahlen und der Superzahl, der Gewinnpläne und der ergänzenden Bedingungen (z. B. Sonderbedingungen für Systemspiele LOTTO 6aus49).

V Gewinnauszahlung

§ 15 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne bei Lotto 6aus49 der 1. und 2. Gewinnklasse und bei Eurojackpot der 1., 2. und 3. Gewinnklasse sowie bei Spiel77 der 1. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

Bei der GlücksSpirale werden Gewinne der 7. Gewinnklasse (Rentengewinne) nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des § 35 Absatz 3 zur Auszahlung gebracht.

- (2) Alle anderen Gewinne (inklusive KENO-Gewinne) werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 16 Gewinnauszahlung

- (1) Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung. Das Konto muss auf den Namen des Spielteilnehmers lauten.
- (2) Eine Gutschrift auf das Spielkonto ist nicht möglich.
- (3) Spielteilnehmer der GlücksSpirale, die einen Einzelgewinn der Gewinnklasse 7 erzielt haben, erhalten eine gesonderte Benachrichtigung.

VI Verjährung von Ansprüchen

§ 17 Umfang und Zeitpunkt

Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

VII Schlussbestimmungen

§ 18 Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- (1) Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Namens-, 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.

§ 19 Datenschutz

- (1) Die im Internetauftritt der TLV/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 Erhebung, Verarbeitung und Nutzung der personenbezogenen Daten ein und kann jederzeit Auskunft über seine bei der TLV/LTG gespeicherten Daten verlangen.

§ 20 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.

B Besonderer Teil

I LOTTO 6aus49

§ 21 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des LOTTO 6aus49

- (1) Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/-en bzw. Samstagsziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (4) Gegenstand (Spielformel) von LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 24, 25 und 26.

§ 22 Spielteilnahme

Die 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist, wird durch die TLV/LTG vergeben. Diese kann durch den Spielteilnehmer verändert werden.

§ 23 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 1,00 €.

§ 24 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, 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 es wird jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 ermittelt.
- (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.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 49 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln vorhanden sind.

§ 25 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen im LOTTO 6aus49:

in der Klasse 1	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 2	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen

in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen
in der Klasse 9	Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 26 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:
Klasse 1 (6 Gewinnzahlen und Superzahl) 12,80 % und Gewinnbetrag der
Klasse 9 (Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse 9 von 5,00 €).

- (4) Die verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:

Klasse 2 (6 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse 3 (5 Gewinnzahlen und Superzahl)	5 %
Klasse 4 (5 Gewinnzahlen)	15 %
Klasse 5 (4 Gewinnzahlen und Superzahl)	5 %
Klasse 6 (4 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse 7 (3 Gewinnzahlen und Superzahl)	10 %
Klasse 8 (3 Gewinnzahlen)	45 %

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

Klasse 1	1	:	139.838.160
Klasse 2	1	:	15.537.573

Die Gewinnwahrscheinlichkeit für Gewinnklasse 2 berücksichtigt, dass theoretisch von 10 Spielscheinen mit unterschiedlicher Superzahl alle 6 Richtige aufweisen, jedoch nur einer eine richtige Superzahl und somit die Gewinnklasse 1 erzielt hat. Ohne Berücksichtigung der Superzahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit 1 : 13.983.816.

Klasse 3	1	:	542.008
Klasse 4	1	:	60.223
Klasse 5	1	:	10.324

Klasse 6	1	:	1.147
Klasse 7	1	:	567
Klasse 8	1	:	63
Klasse 9	1	:	76

- (6) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (7) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- (8) 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 nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
- (9) Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 entgegen Absatz 7 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 in derselben Ziehung zugeschlagen.
- (10) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- (11) Absatz 10 findet wegen des festen Gewinnbetrags von 5,00 € in der Gewinnklasse 9 keine Anwendung.
- (12) 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.
- (13) Absatz 12 findet keine Anwendung auf die Gewinnklasse 9.
- (14) In Abhängigkeit von der Anzahl der Gewinne in den anderen Gewinnklassen kann die Gewinnklasse 9 den Gewinnbetrag in den anderen Gewinnklassen überschreiten.
- (15) Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet.
- (16) Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 15 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.
- (17) 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) 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 Absatz 15 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 17 Absatz 1).

II Eurojackpot

§ 27 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

- (1) Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung – in der Regel am Freitag – durchgeführt.
- (2) Alle Spelaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur TLV/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 Spelaufträge, 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 werden, und die gleichzeitige Voraussage von 2 Zahlen, die jeweils aus der Zahlenreihe von 1 bis 10 (2aus10) ausgelost werden (Gewinnzahlen). Die Gewinnermittlung richtet

sich nach §§ 13, 14, 29, 30 und 31.

§ 28 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 €.

§ 29 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 10 gezogen. Innerhalb einer jeden Zahlenreihe wird jede Zahl nur einmal gezogen.
- (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.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 50 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln vorhanden sind.

§ 30 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die die 5 Gewinnzahlen bei 5aus50 und gleichzeitig die 2 Gewinnzahlen bei 2aus10 (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 2 + 2 Gewinnzahlen
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 3 + 1 Gewinnzahlen
in der Klasse 10	die Spielteilnehmer, die 3 + 0 Gewinnzahlen
in der Klasse 11	die Spielteilnehmer, die 1 + 2 Gewinnzahlen
in der Klasse 12	die Spielteilnehmer, die 2 + 1 Gewinnzahlen

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 31 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Von der Gewinnausschüttung werden 12 % 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 Verteilung der Gewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Gewinnklasse	Treffer	Gewinnausschüttung in %
1	5 + 2	36,00
2	5 + 1	8,50
3	5 + 0	3,00
4	4 + 2	1,00
5	4 + 1	0,90
6	4 + 0	0,70
7	3 + 2	0,60
8	3 + 1	3,10
9	2 + 2	3,00
10	3 + 0	4,30
11	1 + 2	7,80
12	2 + 1	19,10
Boosterfonds		12,00
Insgesamt:		100,00

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

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

- (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 Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- (10) 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.
- (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 er-

reichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 12 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Abrundung erhaltenen Beträge (siehe Absatz 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 Gewinnausschüttung 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 Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. €, so wird die Gewinnausschüttung 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 mehreren 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 Gewinnausschüttungen 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.

III GlückSpirale

§ 32 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlückSpirale

- (1) Im Rahmen der GlückSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Samstagsziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (4) Gegenstand (Spielformel) der GlückSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 34 und 35.

§ 33 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt 5,00 € je Ziehung.

§ 34 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für die GlückSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.
- (2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (3) Die Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 35 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je 10,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je 20,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je 50,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je 500,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je 5.000,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je 100.000,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 10 Mio. € begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 500,00 €) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x 100.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Gewinnklasse 7 („monatliche Sofortrente von 7.500,00 €“)

Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine Sofortrente bei einem Versicherungsunternehmen von 7.500,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

1. Die TLV/LTG zahlt mit befreiender Wirkung 2.010.000,00 € an ein von ihm benanntes Versicherungsunternehmen zugunsten des Gewinners.
2. Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 20.100.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 50,00 €) ermittelt, wird die befreiende Zahlung an das Versicherungsunternehmen in Höhe von 10 x 2.010.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt. Entsprechend mindert sich die in Absatz 3, Gewinnklasse 7, Satz 2, genannte Sofortrente.

3. Die Verpflichtung der TLV/LTG ist auf die Zahlung des Betrages gemäß 1. oder 2. beschränkt. Der Gewinner erhält von dem Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages.
 4. Die TLV/LTG ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem Versicherungsunternehmen mitzuteilen.
 5. Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das Versicherungsunternehmen gezahlten Betrages wählen. Anfallende Zinsen erhält der Gewinner. Die Entscheidung ist dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.
- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (5) 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 Gewinnen gemäß § 17 Absatz 1).

IV KENO

§ 36 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

- (1) Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur LTG 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 Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (4) Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 38, 39 und 40.

§ 37 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,00 €, 2,00 €, 5,00 € oder 10,00 €.

§ 38 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.
- (2) Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 oder ein Ziehungsgerät mit 70 gleichartigen Kugeln die insgesamt die Zahlen 1 bis 70 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 70 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 39 Gewinnplan/KENO-Typen und Gewinnklassen

- (1) Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ 2 bis 10) untergliedert.
- (2) Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl gewählter Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.
- (3) Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben.

- (4) Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
- (5) Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

KENO-Typ	Gewinnklasse
(= Anzahl gewählter Voraussagen)	(= Anzahl richtiger Voraussagen)
10	10, 9, 8, 7, 6, 5, 0
9	9, 8, 7, 6, 5, 0
8	8, 7, 6, 5, 4, 0
7	7, 6, 5, 4
6	6, 5, 4, 3
5	5, 4, 3
4	4, 3, 2
3	3, 2
2	2

§ 40 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.
- (4) Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabellenspalte.
- (5) Die Gewinne verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1 € Einsatz	Fester Gewinn bei 2 € Einsatz	Fester Gewinn bei 5 € Einsatz	Fester Gewinn bei 10 € Einsatz	Chance 1 zu
10	10	100.000	200.000	500.000	1.000.000	2.147.181
	9	1.000	2.000	5.000	10.000	47.238
	8	100	200	500	1.000	2.571
	7	15	30	75	150	261
	6	5	10	25	50	44
	5	2	4	10	20	12
	0	2	4	10	20	39
9	9	50.000	100.000	250.000	500.000	387.197
	8	1.000	2.000	5.000	10.000	10.325
	7	20	40	100	200	685
	6	5	10	25	50	86
	5	2	4	10	20	18
	0	2	4	10	20	26
8	8	10.000	20.000	50.000	100.000	74.941
	7	100	200	500	1.000	2.436

KENO-Typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1 € Einsatz	Fester Gewinn bei 2 € Einsatz	Fester Gewinn bei 5 € Einsatz	Fester Gewinn bei 10 € Einsatz	Chance 1 zu
	6	15	30	75	150	199
	5	2	4	10	20	31
	4	1	2	5	10	8
	0	1	2	5	10	18
7	7	1.000	2.000	5.000	10.000	15.464
	6	100	200	500	1.000	619
	5	12	24	60	120	63
	4	1	2	5	10	13
6	6	500	1.000	2.500	5.000	3.383
	5	15	30	75	150	169
	4	2	4	10	20	22
	3	1	2	5	10	6
5	5	100	200	500	1.000	781
	4	7	14	35	70	50
	3	2	4	10	20	9
4	4	22	44	110	220	189
	3	2	4	10	20	16
	2	1	2	5	10	4
3	3	16	32	80	160	48
	2	1	2	5	10	6
2	2	6	12	30	60	13

- (6) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (7) Die Gewinnbeträge der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9 können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt: Zunächst werden – unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes – sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. bei KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.
- (8) Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 100.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (9) Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 50.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (10) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Absatz 8 und Absatz 9 zusammengezählt und nach Er-

rechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

- (11) Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt in Folge von Absatz 8 oder Absatz 9 ein derartiger Fall ein,
- wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert
- und
- die Summe durch 2 dividiert.
- (12) Das Ergebnis von Absatz 11 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
- (13) Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (14) Sollte die nach Absatz 8 und/oder Absatz 9 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.
- (15) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller KENO-Typen:

KENO-Typ	10	1	:	2.147.181
	9	1	:	387.197
	8	1	:	74.941
	7	1	:	15.464
	6	1	:	3.383
	5	1	:	781
	4	1	:	189
	3	1	:	48
	2	1	:	13

- (16) Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z.B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Absatz 14 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 17 Absatz 1).

V Spiel77

§ 41 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Spiel77

- (1) Im Rahmen von Spiel77 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehungen (Spielzeitraum).
- (4) Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstagsziehung von Spiel77 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von der TLV/LTG durchgeführten Hauptglücksspielen nach Absatz 5 und 6.
- (5) An der Mittwochsziehung von Spiel77 können nur die Teilnehmer der von der TLV/LTG durchgeführten Hauptglücksspiele teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
- (6) An der Samstagsziehung von Spiel77 können nur die Teilnehmer der von der TLV/LTG durchgeführten Hauptglücksspiele teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Samstag oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.

- (7) In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/-en bzw. Samstagsziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (8) Gegenstand (Spielformel) von Spiel77 ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 43 und 44.

§ 42 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 2,50 €.

§ 43 Ziehung der Gewinnzahl

- (1) Für Spiel77 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- (2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 44 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 42,40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

- Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, im Mindestfall 177.777,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.
- Für die Gewinnklasse 1 werden 7,11 % des Gesamtbetrages der jeweiligen Einsätze als Gewinnausschüttung bereitgestellt.
- Die Gewinnausschüttung wird auf die Gewinne dieser Klasse gleichmäßig verteilt, und zwar derart, dass der Gewinn 177.777,00 €, 277.777,00 €, 377.777,00 € usw. (d. h. jeweils volle 100.000,00 € mehr) beträgt.
- Der Gewinn in Gewinnklasse 1 kann sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 15 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.
- Werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- Werden in der Gewinnklasse 1 nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen und die Gewinnausschüttung wird innerhalb dieser Gewinnklasse gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- Werden mehr als 50 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 50 x 177.777,00 € oder – wenn diese höher ist – auf die gemäß den Spiegelstrichen 2 und 5 festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit den 6 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 77.777,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 7.777,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 777,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 77,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 17,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 7

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, 5,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (5) 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.
- (6) Der einzelne Gewinn wird auf einen durch 0,10 € teilbaren Betrag abgerundet.
- (7) 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 Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 17 Absatz 1).

VI Super6

§ 45 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Super6

- (1) Im Rahmen von Super6 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehungen (Spielzeitraum).
- (4) Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstagsziehung von Super6 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von der TLV/LTG durchgeführten Hauptglücksspielen nach Absatz 5 und 6.
- (5) An der Mittwochsziehung von Super6 können nur die Teilnehmer der von der TLV/LTG durchgeführten Hauptglücksspiele teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
- (6) An der Samstagsziehung von Super6 können nur die Teilnehmer der von der TLV/LTG durchgeführten

Hauptglücksspiele teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Samstag oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.

- (7) In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (8) Gegenstand (Spielformel) von Super6 ist die Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 47 und 48.

§ 46 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 1,25 €.

§ 47 Ziehung der Gewinnzahl

- (1) Für Super6 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 6-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- (2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 48 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

- Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 100.000,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.000.
- Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 100 x 100.000,00 € begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 6.666,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 666,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 66,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 6,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, 2,50 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (5) 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.
- (6) Der einzelne Gewinn wird auf einen durch 0,10 € teilbaren Betrag abgerundet.
- (7) 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 Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 17 Absatz 1).

VII plus5

§ 49 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von plus5

- (1) Im Rahmen von plus5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tagesziehungen (Spielzeitraum).
- (4) Die Teilnahme an den Ziehungen von plus5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von der TLV/LTG durchgeführten Hauptlotterie KENO nach Absatz 5.
- (5) An der Ziehung von plus5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der von der TLV/LTG durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt.
- (6) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Tagesziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Tagesziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (7) Gegenstand (Spielformel) von plus5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 51 und 52.

§ 50 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 0,75 €.

§ 51 Ziehung der Gewinnzahl

- (1) Für plus5 findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung wird eine 5-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- (2) Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die gezogene 5-stellige Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.

§ 52 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % als Gewinnausschüttung nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse	Richtige Endziffern	Feste Quote in €	Chance 1 zu
I	5	5.000,00	100.000
II	4	500,00	11.111
III	3	50,00	1.111
IV	2	5,00	111
V	1	2,00	11

C Schlussbestimmungen

I Inkrafttreten/Außerkräftreten

§ 53 Inkrafttreten

Der § 4 dieser Internet-Teilnahmebedingungen gilt erstmals ab dem 8. Dezember 2015.

Die übrigen Bestimmungen dieser Internet-Teilnahmebedingungen gelten erstmals ab dem 4. Januar 2016.

§ 54 Außerkräfttreten

Die Internet-Teilnahmebedingungen der Thüringer Lotterieverwaltung vom 5. November 2014 treten gleichzeitig außer Kraft.

Erfurt, den 11. November 2015

THÜRINGER LOTTERIEVERWALTUNG