

**TEILNAHMEBEDINGUNGEN
der Bremer Toto und Lotto GmbH**

über den Vertriebsweg

**INTERNET einschließlich mobiler Dienste
(Internet-Teilnahmebedingungen)**

- A. Allgemeiner Teil**
- B. Besonderer Teil**
 - I. LOTTO 6aus49**
 - II. Eurojackpot**
 - III. GlücksSpirale**
 - IV. KENO**
 - V. 13 – Der Fußballtipp**
 - VI. BINGO! – Die Umweltlotterie**
 - VII. Spiel 77**
 - VIII. SUPER 6**
 - IX. plus 5**
- C. Inkrafttreten**

Stand: 8. Januar 2024

Spielen kann süchtig machen.

Infos in Annahmestellen und unter www.lotto-bremen.de | Kostenfreie, anonyme Fachberatung: BZgA 0800 1 372700
Minderjährigen ist die Spielteilnahme gesetzlich verboten.

A. ALLGEMEINER TEIL

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

- das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
- 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,
- den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
- 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 LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, KENO, 13-Der Fußballtipp, BINGO! – Die Umweltlotterie, Spiel 77, SUPER 6 sowie plus 5 mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / durchgeführt.

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

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

1. Organisation

Die Bremer Toto und Lotto GmbH (im Folgenden „Unternehmen“ genannt) veranstaltet LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, SUPER 6, Spiel 77, KENO, plus 5, BINGO! – Die Umweltlotterie, TOTO 13er Ergebnisswette, TOTO 6aus45 Auswahlwette im Land Bremen gemäß den gesetzlichen Bestimmungen.

Die Lotterien LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, SUPER 6, Spiel 77, 13 – Der Fußballtipp, BINGO! – Die Umweltlotterie, KENO und plus 5 werden außerdem über das Internet einschließlich mobiler Dienste vertrieben.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

2.1. Für die Teilnahme an den Ziehungen über den Vertriebsweg Internet sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens (im Folgenden kurz Internet-Teilnahmebedingungen genannt) einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.

2.2. Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit der Registrierung sowie vor jedem Abschluss eines Spielvertrags, spätestens mit Abgabe eines Spielangebotes als verbindlich an.

2.3. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Internet-Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bestimmungen.

2.4. Das Unternehmen behält sich vor, diese Teilnahmebedingungen und ggf. ergänzende Bedingungen jederzeit zu ändern, insbesondere an veränderte rechtliche und technische Verhältnisse anzupassen.

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

3. Spielgeheimnis

3.1 Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.

3.2 Bei der Spielart „BINGO! – Die Umweltlotterie“ gilt die Einwilligung als erteilt, wenn der Spielteilnehmer sich fernmündlich für die Teilnahme an einem Telefonspiel im Rahmen der Fernsehsendung für die Lotterie BINGO! meldet oder in dieser Sendung selbst auftritt. Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn das Unternehmen in besonderen Fällen Name und Anschrift an das mit der Realisierung der Gewinnauszahlung/Gewinnübergabe beauftragte Unternehmen übermittelt. Personenbezogene Daten werden bei den Unternehmen – unter Beachtung der jeweils gültigen gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz – ausschließlich in dem Umfang verarbeitet und genutzt, wie es die Durchführung des Spiel-

betriebs erfordert. Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Verarbeitung und Nutzung der personenbezogenen Daten ein.

3.3. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

4. Registrierung, Spielteilnahme, Spielkonto

4.1. Die Registrierung und Spielteilnahme im Internetspielsystem des Unternehmens ist nur für Personen mit Wohnsitz im Land Bremen zulässig.

4.2. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig und wird durch Identifizierung und Authentifizierung ausgeschlossen. Die von dem Unternehmen angebotenen Glücksspiele richten sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h. Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden von dem Unternehmen nicht angenommen. Sollte trotzdem eine Annahme erfolgen, kommt kein Spielvertrag zu Stande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch das Unternehmen. Erhaltene Gewinne sind zurückzuzahlen.

4.3. Die Spielteilnahme gesperrter Spieler an der Spielart KENO sowie der Zusatzlotterie plus 5 ist gesetzlich unzulässig. Demgemäß werden bei der Spielart KENO (und der Zusatzlotterie plus 5) vor jeder Spielteilnahme die Daten des Spielteilnehmers mit der bundesweit übergreifenden Sperrdatei abgeglichen. Laut Sperrdatei gesperrte Personen sind von der Spielteilnahme bei KENO und plus 5 ausgeschlossen.

4.4. Die Spielteilnahme

- des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
- ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,
- ist bei Teilnahme auch an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann,
- ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,
- ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den GlüStV 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.

4.5. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren und die Richtigkeit der dabei erhobenen personenbezogenen Daten regelmäßig zu bestätigen. Hierbei verpflichtet sich

der Spielteilnehmer, seine Angaben vollständig und wahrheitsgemäß zu machen. Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten falsche Angaben macht, kann das Unternehmen einen darauf basierenden Spielvertrag wegen Täuschung anfechten. Ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht dann nicht.

4.6. Dabei sind gesetzliche Vorgaben zur Identifizierung und Authentifizierung sowie zur Limitierung zu beachten. Für die Auskunftseinholungen hat das Unternehmen die datenschutzrechtlichen Vorgaben der DSGVO und der Dienstleister zu beachten.

Dem Spielteilnehmer ist zu jeder Zeit die Möglichkeit einzuräumen, tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, darf eine weitere Spielteilnahme nicht ermöglicht werden. Einzahlungen über das gewählte Einzahlungslimit sind nicht möglich. Den Spielteilnehmern ist zu jeder Zeit die Möglichkeit zu geben, ein Limit neu festzulegen. Will ein Spieler das Limit erhöhen, so wird die Erhöhung erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam. Wenn Limits verringert werden, greifen die neuen Limits sofort.

4.7. Der Spielteilnehmer willigt in die zur Identifizierung erforderliche Auskunftseinholung bei den von dem Unternehmen beauftragten Dienstleistern ein bzw. ermöglicht selbst durch die zur Verfügung stehenden Identifizierungsverfahren die Feststellung seiner Identität durch Vorlage seines gültigen Personalausweises.

4.8. Sofern die Identifizierung des Spielteilnehmers anhand der festgelegten Verfahren nicht erfolgreich durchgeführt werden konnte, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.

4.9. Bereits vor Abschluss der vollständigen Identifizierung kann das Unternehmen dem Spielteilnehmer eine sofortige Spielteilnahme bis zu 100,- € ermöglichen (sog. Spontanspiel).

Ein Auszahlungsanspruch im Gewinnfall entsteht in diesen Fällen allerdings nur dann, wenn der Spielteilnehmer die Registrierung durch das vorgesehene Identifizierungsverfahren innerhalb von 72 Stunden abschließt. Der Anspruch des Unternehmens auf den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bleibt davon unberührt. Schließt der Spielteilnehmer die Registrierung nicht innerhalb der gesetzlich vorgeschriebenen Frist von 72 Stunden ab, wird das Spielkonto des Spielteilnehmers deregistriert. Sofern die Registrierung einschließlich der festgelegten Identifizierungsverfahren nicht erfolgreich durchgeführt werden konnte, ist eine Spielteilnahme nicht mehr möglich.

4.10. Im Rahmen der Registrierung gibt der Spielteilnehmer seine E-Mail-Adresse und ein persönliches Passwort an, die er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben muss.

4.11. Jeder Spielteilnehmer darf sich nur einmal bei dem Unternehmen registrieren.

4.12. Der Spielteilnehmer hat seine Erklärungen zur Teilnahme elektronisch abzugeben.

4.13. Die Teilnahme

- am LOTTO 6aus49, Eurojackpot und KENO erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.

- an der GlücksSpirale, am Spiel 77 und an SUPER 6 erfolgt durch die von dem Unternehmen vergebene 7-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, wobei für die Gewinnermittlung bei SUPER 6 lediglich die sechs Endziffern entscheidend sind.
- an 13 – Der Fußballtipp erfolgt durch die Voraussage des Ausgangs von 13 Fußballspielen.
- an BINGO! erfolgt durch eine vom Unternehmen vergebene BINGO-Matrix mit 5x5 BINGO!-Zahlen aus dem Zahlenbereich 1 bis 75 sowie einer BINGO!- Serien- und Losnummer.
- an plus 5 erfolgt durch die von dem Unternehmen vergebene 5-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

Die Losnummer, mit Ausnahme der BINGO! – Serien- und Losnummer, kann durch den Spielteilnehmer vor Abgabe des Spielauftrags geändert werden.

4.14. Bei Teilnahme mit Dauerschein wird der Spielauftrag für die auf die erste Teilnahme folgenden Ziehungen jeweils einen Tag vor der Ziehung automatisch abgegeben.

4.15. Bei Abgabe eines Jackpot-Jägers wird:

- wenn die gewünschte Jackpothöhe bereits erreicht ist, der Spielauftrag sofort abgegeben,
- wenn die gewünschte Jackpothöhe nicht erreicht ist, der Spielauftrag einen Tag vor der Ziehung abgegeben, bei der die Jackpothöhe erreicht ist.

4.16. Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von dem Unternehmen vergebene Kunden-ID.

4.17. Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto des Spielteilnehmers protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

4.18. Eingezahltes Guthaben auf dem Spielkonto kann grundsätzlich nur für die Bezahlung von Spielaufträgen verwendet werden. In Ausnahmefällen wird das Unternehmen auf Wunsch des Spielteilnehmers die Auszahlung von eingezahltem Guthaben vornehmen, sofern der Verdacht des Missbrauchs ausgeschlossen werden kann. Das Unternehmen behält sich bei der Wiederauszahlung von eingezahltem Guthaben das Recht vor, allfällige Gebühren, insbesondere für Kreditkartentransaktionen, einzubehalten.

4.19. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, Mindest- und Höchstbeträge für die Zahlung mit Kreditkarten und Lastschriftverfahren festzulegen. Wünscht der Spielteilnehmer ausnahmsweise die Auszahlung eines mittels Kreditkarte eingezahlten Guthabens

nach Ziff. 4.15, stellt das Unternehmen die angefallenen Kreditkartengebühren in Höhe von 3 % des überwiesenen Betrags zzgl. Bearbeitungsgebühr, mindestens jedoch € 5,00, in Rechnung.

4.20. Auf das Spielkonto darf maximal ein Guthaben von € 1.100,00 eingezahlt werden und maximal ein Guthaben in Höhe von € 1.100,00 auf dem Spielkonto vorhanden sein. Über das Maximalguthaben hinausgehende Beträge werden dem Spielteilnehmer zurück überwiesen.

4.21. Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchstesatzgrenzen je Spielteilnehmer. Jeder Spielteilnehmer muss sich bei Registrierung ein individuelles Einzahlungslimit pro Monat setzen. Jeder Spielteilnehmer kann sich außerdem ein individuelles Spieleinsatzlimit setzen, welches er jederzeit verändern kann. Niedrigere Spieleinsatzlimits werden vom System sofort automatisch berücksichtigt; höhere Spieleinsatzlimits werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.

4.22. Hat der Spielteilnehmer seit mehr als 365 Tagen keinen Spielauftrag mehr abgegeben, wird sein Spielkonto geschlossen und ein etwaiges Guthaben auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

5. Voraussagen des Spielteilnehmers und Spielzeitraum

5.1. Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebotes sind die Voraussagen/Tipps und die sonstigen Vorgaben (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in den betreffenden Eingabefeldern zu treffen.

5.2. Auf Wunsch des Spielteilnehmers, und soweit das jeweilige Spielangebot technisch vorgesehen, kann das Unternehmen die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator) vorschlagen (Quicktipp).

5.3. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spielauftrag entsprechend den Systemvorgaben vordatieren zu lassen. Der Spielauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen. Der Spielteilnehmer kann auch die Wiederholung der Teilnahme seines Spielauftrags automatisch durch das Online-System wählen.

Beim Jackpot-Jäger hat der Spielteilnehmer darüber hinaus die Möglichkeit, nach Maßgabe der Ziffer 19 festzulegen, dass der Spielauftrag erst ab einer bestimmten Jackpothöhe erneut automatisch gespielt werden soll.

5.4. Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen/Tipps etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

5.5. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen/Tipps sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussagen/Tipps überlässt.

5.6. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen/Tipps bzw. der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen/Tipps oder der anderen von dem Spielteilnehmer abzugebenden Erklärungen vornehmen. Nach Abgabe des Spielauftrages ist eine Korrektur der Voraussagen/Tipps/Dauerspieloptionen etc. nicht möglich.

5.7 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

5.8. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages oder ein Rücktritt vom Spielvertrag gem. § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

6. Annahme und Annahmeschluss

6.1. Das Unternehmen ist zur Entgegennahme der Spielaufträge nicht verpflichtet.

6.2. Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und wird auf den Internetseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

7. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

7.1. Die Höhe der Spieleinsätze und der Bearbeitungsgebühren für die von dem Unternehmen angebotenen Glücksspiele sind dem Besonderen Teil zu entnehmen.

7.2. Bei jeder Spielteilnahme besteht das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

7.3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr für die von ihm gewählten Spiele mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen (Fälligkeit).

7.4. Die Zahlung erfolgt durch die von dem Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten, die für den Spielteilnehmer auf den Internetseiten des Unternehmens ersichtlich sind.

7.5 Im Rahmen des SEPA-Lastschriftverfahrens erfolgt die gesetzlich vorgesehene Abbuchungsankündigung (sog. „pre-notification“) nach Abgabe des Spielauftrages in der Spielbenachrichtigungs-Mail. Der Spielteilnehmer erklärt sich daher ausdrücklich damit einverstanden, dass die pre-notification unter Umständen nur einen Tag vor der jeweiligen Abbuchung erfolgt.

7.6 Bei Teilnahme mit Dauerschein wird der Spieleinsatz für die auf die erste Teilnahme folgenden Ziehungen jeweils einen Tag vor der Ziehung automatisch eingezogen bzw. belastet.

7.7 Bei Abgabe eines Jackpot-Jägers wird:

- wenn die gewünschte Jackpothöhe bereits erreicht ist, der Spieleinsatz sofort eingezogen bzw. belastet,
- wenn die gewünschte Jackpothöhe nicht erreicht ist, der Spieleinsatz einen Tag vor der Ziehung eingezogen bzw. belastet, bei der die Jackpothöhe erreicht ist.

7.8. Höchstesatzgrenzen je Spielteilnehmer siehe Ziffern 4.17 und 4.18.

8. Spielbenachrichtigung

8.1. Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben. Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrags zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.

8.2. Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer informiert (Spielbenachrichtigung).

8.3. Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu (Mindestinhalt der Spielbenachrichtigung)

- den Geschäftsangaben des Unternehmens,
- den jeweiligen Voraussagen sowie den Losnummern bzw. Seriennummern
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielauftragsnummer.

9. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

9.1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Ziffer 9.2. annimmt.

9.2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten des Spielauftrages und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.

Beim Eurojackpot müssen die abgespeicherten Daten außerdem rechtzeitig und fehlerfrei vor Beginn der Ziehung an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt worden sein.

- der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Konto des Unternehmens gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.

9.3. Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen, müssen die Voraussetzungen gemäß Ziffer 9.2. zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.

9.4. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

9.5. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.

9.6. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Ziff. 9.8 genannten Gründe abzulehnen.

9.7. Darüber hinaus kann durch das Unternehmen aus den in Ziff. 9.8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

9.8. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Ziff. 9.6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Ziff. 9.7 berechtigt, liegt u. a. vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss nach Ziffer 4.2., 4.3. oder 4.4 verstoßen würde bzw. wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
 - der Spielteilnehmer nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufs befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

9.9. Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.

9.10. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.

9.11. Im Übrigen gelten die Haftungsregeln unter Ziffer 10.

10. Umfang und Ausschluss der Haftung

10.1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.

Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

10.2. Ziffer 10.1. findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

10.3. Die Haftungsbeschränkungen in Ziffer 10.1. und Ziffer 10.2. gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von dem Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusage fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

10.4. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen auch bei den Erfüllungsgehilfen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

10.5. Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

10.6. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Ziffer 10.4. und 10.5. ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

10.7. Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, welcher Art auch immer, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß Ziffer 17. entstehen.

10.8. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

10.9. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

10.10. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

10.11. Im Übrigen gelten die gesetzlichen Haftungsregeln.

11. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen

11.1. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen werden von dem Unternehmen festgelegt.

11.2. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

11.3. Die Gewinnzahlen bzw. Gewinntippreihen der von dem Unternehmen angebotenen Glücksspiele werden auf den Internetseiten des Unternehmens sowie gegebenenfalls durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekannt gegeben. Auf Wunsch werden dem Spielteilnehmer die Gewinnzahlen auch an seine angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

12. Auswertung

12.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Ziff. 9.2) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

12.2. Die Auswertung erfolgt auf Grund der ermittelten Gewinnzahlen und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntippreihen und Auswertungsschemata). Die ergänzenden Bedingungen für Systeme sind auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar.

13. Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

13.1. Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn, die Höhe und die Zusammensetzung informieren. Die ab-rufbereiten Daten betreffen Ziehungen, die bis zu 365 Tage zurückliegen.

13.2. Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die vom Spielteilnehmer angegebene E-Mail-Adresse, sofern er dies wünscht.

14. Gewinnauszahlung

14.1. Gewinne mit einer Gewinnquote von mehr als € 100.000, - sowie Gewinne der GlücksSpirale der Gewinnklasse 7 (20-Jahres-Rentengewinn oder Sofortbetrag) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung bzw. beim 13- Der Fußballtipp nach Ablauf ei-ner Woche seit dem in der Wettrunde liegenden Samstag am zweiten bundesweiten Werk-tag fällig und zur Auszahlung gebracht.

Alle anderen Gewinne werden unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung oh-
ne schuldhaftes Zögern auf das angegebene Bankkonto des Spielteilnehmers überwiesen,
soweit sie einen Betrag von 1.100,- € übersteigen.

14.2. Alle Gewinne bis zu einer Höchstgrenze von 1.100,- € werden dem Spielteilnehmer
auf sein Spielkonto gutgeschrieben. Die über die Grenze von 1.100,- € hinausgehenden
Beträge werden dem Spielteilnehmer auf das angegebene Bankkonto des Spielteilneh-
mers überwiesen.

14.3. Mit Gutschrift des Gewinns auf das angegebene Bankkonto des Spielteilnehmers gilt
der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

14.4. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteil-
nehmers.

15. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

15.1. Der Spielteilnehmer hat Änderungen seiner bei der Registrierung angegebenen Kun-
dendaten (Anschrift und Bankverbindung) unverzüglich zu aktualisieren.

15.2. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt
gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als
diesem zugegangen, es sei denn, diese Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

16. Datenschutz

16.1. Der Spielteilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass seine personenbezoge-
nen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet
werden.

16.2. Das Unternehmen informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Internet in den Datenschutzhinweisen, die auf den Internetseiten des Unternehmens veröffentlicht sind.

17. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

17.1. Die Zugangsdaten – insbesondere das Passwort – sind von dem Spielteilnehmer geheim zu halten und insbesondere nicht an Minderjährige weiterzugeben.

17.2. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten auf Grund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

18. Verjährung von Ansprüchen

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

19. Ergänzende Bedingungen für die Dauerspiele (Dauerschein und Jackpot-Jäger)

19.1. Das Dauerspiel bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spelauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen, solange sein Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist bzw. der Einziehungsauftrag erfolgreich ist und der Spielteilnehmer seinen Dauerschein bzw. Jackpot-Jäger-Schein nicht deaktiviert/löscht.

19.2. Beim Jackpot-Jäger wird der Spelauftrag anstatt einer ständigen Wiederholung nur dann vom Spielsystem für die Teilnahme aktiviert, wenn der Jackpot für LOTTO 6aus49 und Eurojackpot in der Gewinnklasse 1 eine bestimmte Mindesthöhe erreicht hat. Die Mindesthöhe wird vom Spielteilnehmer eigens in dem dafür vorgesehenen Feld festgelegt. Der Spielzeitraum für den Jackpot-Jäger beginnt mit der ersten Ziehung frühestens am Tag nach Abgabe des Spelauftrags, bei welcher der vom Spielteilnehmer gewählte Jackpotbetrag erreicht oder überschritten ist. Der Jackpotbetrag entspricht der vom Unternehmen vor der Ziehung bekannt gegebenen erwarteten Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1. Die tatsächliche, nach der Ziehung ermittelte Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1 hat keinen Einfluss auf die Bestimmung des Jackpotbetrages und des Teilnahmezeitpunktes. Der Teilnahmezeitraum verlängert sich im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits jeweils um eine Ziehung, solange der gewählte Jackpotbetrag erreicht oder überschritten wird, das Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist bzw. der Einziehungsauftrag erfolgreich ist und der Spelauftrag nicht zuvor deaktiviert/gelöscht wurde.

19.3. Wenn das Dauerspiel wegen nicht ausreichendem Guthaben auf dem Spielkonto, mangels Kontodeckung oder wegen Überschreitens des Spieleinsatzlimits beendet wird, erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse.

19.4. Nach Beendigung des bereits bezahlten Spielscheins oder beim Jackpot-Jäger vor der ersten Teilnahme, wenn zum Zeitpunkt der Abgabe des Spelauftrages die vom Spiel-

teilnehmer festgelegte Jackpothöhe nicht erreicht ist, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel auch selbst durch Deaktivierung/Löschung beenden. Es wird dann kein Spielauftrag mehr abgegeben. Erfolgt die Ziehung am

- Freitag, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel bis zum vorangegangenen Mittwoch
- Samstag, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel bis zum vorangegangenen Donnerstag
- Mittwoch, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel bis zum vorangegangenen Montag

deaktivieren/löschen. Das Unternehmen behält sich vor, die Möglichkeit zur Deaktivierung/Löschung zeitlich einzuschränken.

19.5. Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer (Abgabe des Spielauftrages) ist eine Änderung des Dauerspielauftrags, insbesondere die Änderung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der persönlich gewählten Jackpothöhe, der Losnummer sowie der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an der GlücksSpirale und/oder den Zusatzlotterien ausgeschlossen. Ausschließlich die Beendigung des Dauerspiels durch Deaktivierung/Löschung und der Abschluss eines neuen Dauerspielauftrags ermöglicht die neue Bestimmung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der persönlich gewählten Jackpothöhe, der Losnummer und der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an der GlücksSpirale und/oder den Zusatzlotterien. Änderungen der Teilnahmebedingungen werden dem Spielteilnehmer spätestens 2 Wochen vor Inkrafttreten der Änderung der Teilnahmebedingungen per E-Mail an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse mitgeteilt. Ist der Spielteilnehmer mit den Änderungen nicht einverstanden, hat er die Möglichkeit das Dauerspiel durch Deaktivierung/Löschung nach Maßgabe des Punkt 19.3 zu beenden.

Erklärung gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Die Bremer Toto und Lotto GmbH nimmt derzeit nicht an den Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teil. Eine gesetzliche Verpflichtung zur Teilnahme besteht nicht.

B. BESONDERER TEIL

I. LOTTO 6aus49

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von LOTTO 6aus49

1.1. Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend), durchgeführt.

1.2. Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- und Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstags- (Sonnabend-)Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgt. Es besteht die Möglichkeit der Vordatierung. Bei der Inanspruchnahme der Vordatierung gilt die erste Teilnahme entsprechend dem vom Spielteilnehmer gewählten Ziehungstag.

1.4. 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 Ziffer 7.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer kann am LOTTO 6aus49 teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten 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 Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten des Unternehmens möglich.

2.3. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.

2.4. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen.

2.5. Die 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist, wird durch das Unternehmen vergeben, kann aber durch den Spielteilnehmer manuell noch geändert werden.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

3.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 1,20.

3.2. Pro Spelauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden. Für jeden Spelauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

3.3. Für jeden Spelauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Internetseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

3.4. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

4. Ziehung der Gewinnzahlen

4.1. Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) statt.

4.2. Bei jeder Ziehung werden

- die jeweiligen 6 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,
- jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 ermittelt.

4.3. 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.

4.4. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

4.5. 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.

4.6. Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Ziffer 5.

4.7. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

4.8. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen, sie werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Ziff. A 9.2) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen, der Superzahl und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).

6. 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	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

7. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

7.1. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

7.2. Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Klasse 1	(6 Gewinnzahlen und Superzahl)	15,0 %
und		
Gewinnbetrag der Klasse 9	(Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse 9 von € 6,00)	

7.3. Werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, beträgt die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 nach Ziffer 7.2 unter Anrechnung einer von der vorhergehenden Ziehung nach Ziffer 7.6 übertragenen Gewinnausschüttung mindestens € 1 Million.

Die nach Ziffer 7.2. und 7.3. verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt

Klasse 2	(6 Gewinnzahlen)	15,0 %
Klasse 3	(5 Gewinnzahlen und Superzahl)	5,2 %
Klasse 4	(5 Gewinnzahlen)	15,5%
Klasse 5	(4 Gewinnzahlen und Superzahl)	4,3%
Klasse 6	(4 Gewinnzahlen)	10,2 %
Klasse 7	(3 Gewinnzahlen und Superzahl)	8,7%
Klasse 8	(3 Gewinnzahlen)	41,1 %

Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 und die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 ist jeweils auf € 45 Mio. beschränkt.

7.4. 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
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

7.5. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

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

7.7. Beträgt in der Gewinnklasse 1 die von der vorhergehenden Ziehung nach Ziffer 7.6. übertragene Gewinnausschüttung € 45 Mio. oder mehr und werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

Werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt und überschreitet die Gewinnausschüttung € 45 Mio. gemäß Ziffer 7.3., wird die über € 45 Mio. hinausgehende Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen. Satz 1 und 2 von Ziffer 7.7. gelten für die Gewinnklasse 2 entsprechend.

7.8. Wird in der Gewinnklasse 2 kein Gewinn ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 entgegen Ziffer 7.6. der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 derselben Ziehung zugeschlagen.

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

7.10. Ziffer 7.9. findet wegen des festen Gewinnbetrags von € 6,00 in der Gewinnklasse 9 keine Anwendung.

7.11. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

7.12. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

7.13. Ziffern 7.11. und 7.12. finden keine Anwendung auf die Gewinnklasse 9.

7.14. In Abhängigkeit von der Anzahl der Gewinne in den anderen Gewinnklassen kann die Gewinnklasse 9 den Gewinnbetrag in den anderen Gewinnklassen überschreiten.

7.15. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.

7.16. Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung), die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklassen 1, 2 und 3 von mehr als € 100.000,- erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Ziffer 8.1.

7.17. Abweichend von Ziff. 7.16. können sich die Gewinnquoten der 1., der 2. und der 3. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,00 ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Ziffer 8.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

7.18. 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.

7.19. 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 Ziffer 7.15. oder verfallenen Gewinnen gemäß Ziffer A. 18.).

8. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

8.1. Gewinne der 1., der 2. und der 3. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

8.2. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

8.3. Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

8.4. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

8.5. Festgestellte Gewinnansprüche, die innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

9. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von dem Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von dem Unternehmen in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar.

II. Eurojackpot

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

1.1. Im Rahmen von Eurojackpot werden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, durchgeführt.

1.2. Alle Spelaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Dienstags- bzw. Freitagsziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden und deren Spielvoraussagen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, nehmen an der Dienstags- oder Freitagsziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Dienstags- und/oder Freitagsziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spelaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Dienstags bzw. Freitagsziehung/en zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und deren Spielvoraussagen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, an der/den Dienstagsziehung/en bzw. Freitagsziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen. Es besteht die Möglichkeit der Vordatierung. Bei der Inanspruchnahme der Vordatierung gilt die erste Teilnahme entsprechend dem vom Spielteilnehmer gewählten Ziehungstag.

1.4. Gegenstand (Spielformel) von Eurojackpot ist die Voraussage von fünf Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von zwei Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 12; die Gewinnermittlung richtet sich nach Ziffer 6.

1.5 Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, in Verbindung mit Eurojackpot an der Lotterie GlücksSpirale am Samstag (Sonnabend) sowie an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 am Samstag (Sonnabend) und/oder am Mittwoch teilzunehmen. Die Teilnahme an der/den Ziehung/en der Lotterie GlücksSpirale und/oder SUPER 6 und Spiel 77 richtet sich nach den jeweils gültigen Teilnahmebedingungen dieser Lotterien. Die Teilnahme an der Lotterie GlücksSpirale sowie an den Zusatzlotterien erfolgt zeitlich nach der Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

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

2.2. Das Unternehmen kann für die Spielscheine festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann. Außerdem kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

2.3. Für jeden Spelauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Internetseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

2.4. Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

2.5. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

3. Ziehung der Gewinnzahlen

3.1. Für Eurojackpot findet wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, statt.

3.2. Bei jeder Ziehung werden

- die jeweiligen fünf Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,
- die jeweiligen zwei Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 12 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann.

3.3. Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 12 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 12 tragen, verwendet.

3.4. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter (Draw Manager). Der Ziehungsleiter ist für den ordnungsgemäßen Ablauf der Ziehung verantwortlich und erteilt insbesondere die Freigabe für den Beginn der Ziehung. Der Ziehungsleiter und die Ziehungsaufsicht (Official Supervisor) stellen gemeinsam die gezogenen Gewinnzahlen fest. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Ziffer 4, 5 und 6.

3.5. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen, sie werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen bekannt gegeben. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

3.6 Die Gewinnzahlen des Eurojackpot werden in den Annahmestellen und/oder durch Presse, Rundfunk und Fernsehen sowie im Internet (www.eurojackpot.de und www.lotto-bremen.de) bekannt gegeben.

4. Auswertung

Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Ziff. A 9.2) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten, wenn diese rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt wurden. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

5. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

in Gewinnklasse 1	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 12
in Gewinnklasse 2	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 12,
in Gewinnklasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50,
in Gewinnklasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 12,
in Gewinnklasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 12,
in Gewinnklasse 6	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 12,
in Gewinnklasse 7	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50
in Gewinnklasse 8	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 12,
in Gewinnklasse 9	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 12,
in Gewinnklasse 10	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50,
in Gewinnklasse 11	die Spielteilnehmer, die eine Gewinnzahl 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 12,
in Gewinnklasse 12	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 12

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

6.1. Von den Spieleinsätzen werden 50 % als Gewinnausschüttung nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Von der Gewinnausschüttung werden 9 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den folgenden Absätzen erläutert wird. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

6.2. Die Gewinnsumme verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Gewinnklasse 1	(5 + 2 Treffer)	36,00 %
Gewinnklasse 2	(5 + 1 Treffer)	8,60 %
Gewinnklasse 3	(5 + 0 Treffer)	4,85 %
Gewinnklasse 4	(4 + 2 Treffer)	0,80 %
Gewinnklasse 5	(4 + 1 Treffer)	1,00 %
Gewinnklasse 6	(3 + 2 Treffer)	1,10 %
Gewinnklasse 7	(4 + 0 Treffer)	0,80 %
Gewinnklasse 8	(2 + 2 Treffer)	2,55 %
Gewinnklasse 9	(3 + 1 Treffer)	2,85 %

Gewinnklasse 10	(3 + 0 Treffer)	5,40 %
Gewinnklasse 11	(1 + 2 Treffer)	6,75 %
Gewinnklasse 12	(2 + 1 Treffer)	20,30 %
Boosterfonds		9,00 %
Insgesamt		100%

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

Gewinnklasse 1	1 :	139.838.160
Gewinnklasse 2	1 :	6.991.908
Gewinnklasse 3	1 :	3.107.515
Gewinnklasse 4	1 :	621.503
Gewinnklasse 5	1 :	31.075
Gewinnklasse 6	1 :	14.125
Gewinnklasse 7	1 :	13.811
Gewinnklasse 8	1 :	985
Gewinnklasse 9	1 :	706
Gewinnklasse 10	1 :	314
Gewinnklasse 11	1 :	188
Gewinnklasse 12	1 :	49

6.4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

6.5. Die Gewinnausschüttung wird entsprechend dem festgelegten Prozentsatz auf die Gewinnklassen aufgeteilt.

6.6. Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnausschüttung durch die Anzahl der Gewinner in jeder Ziehung geteilt.

6.7. 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.

6.8. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Die Abrundungsbeträge werden dem Boosterfonds zugeschlagen.

6.9. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen. Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 120 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen. Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 wird ebenfalls auf 120 Mio. Euro begrenzt. Wird diese Begrenzung auch in der Gewinnklasse 2 überschritten, werden die Überschüsse in der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, ausgeschüttet.

6.10. In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung im Gewinnfall eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. Euro unabhängig von den ermittelten Spieleinsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 9 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge (vgl. 6.8) und die nicht abgeholten Gewinne ab 10 Mio. Euro nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist für die Geltendmachung des Anspruchs auf Auszahlung des Gewinns.

6.11. 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. Euro 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. Euro der nächsten Ziehung zugeführt.

Erreicht die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. Euro, so wird die Gewinnausschüttung durch die Unternehmen auf 10 Mio. Euro aufgestockt. Zuführungen zum Boosterfonds durch Quotenabrundungen, nicht abgeholte Gewinne und nach dem Gewinnplan erhöhen den Boosterfonds so lange nicht, bis Aufstockungen der Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

6.12. Sofern der Bestand des Boosterfonds den Betrag von 20 Mio. Euro übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung des 20 Mio. Euro Betrages folgt, ausgeschüttet. Dieser übersteigende Betrag wird der Gewinnklasse 1 zugeführt.

6.13. Bei der gemeinsamen Durchführung der Ziehung mit anderen Unternehmen wird die Gewinnausschüttung der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

6.14. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Extraauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

7. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

7.1. Gewinne mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag zur Auszahlung gebracht. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

7.2. Angefallene Gewinne, deren Einzelquote 10 Millionen Euro und mehr beträgt und die vom Spielteilnehmer nicht (fristgerecht) geltend gemacht wurden, werden nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist dem Boosterfonds zugeführt.

7.3. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

7.4. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

7.5. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

7.6. Festgestellte Gewinnansprüche, die innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

9. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von dem Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von dem Unternehmen in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar.

III. GlücksSpirale

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

1.1. Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung am Samstag (Sonntag) durchgeführt.

1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstags- (Sonntag-) Ziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.4. Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999, die Gewinnermittlung richtet sich nach Ziffer 6.

1.5 Bei der Teilnahme an der GlücksSpirale zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot gilt folgendes: Bei der ersten Teilnahme an der Glücksspirale zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrages – alle Spielaufträge an der Ziehung der Glücksspirale teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen der Glücksspirale nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt der 1. Satz entsprechend.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten 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 Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten möglich.

2.3. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von einer 7-stelligen Losnummer/n durch den Spielteilnehmer.

2.4. Die 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 wird durch das Unternehmen vergeben, kann aber durch den Spielteilnehmer manuell noch geändert werden.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 3.1. Der Spieleinsatz für ein GlücksSpirale-Los beträgt € 5,00 je Ziehung.
- 3.2. Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- 3.3. Für jeden Spielauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Internetseiten des Unternehmens bekannt gegeben.
- 3.4. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

4. Ziehung der Gewinnzahlen

- 4.1. Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag (Sonnabend) eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.
- 4.2. Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- 4.3. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- 4.4. Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.
- 4.5. 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 Ziffer 5.
- 4.6. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- 4.7. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen, sie werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

5. Auswertung

- 5.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (Ziff. A 9.2) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

6.1. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

6.2. Die Gewinnausschüttung wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinnklasse 1

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

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 € 25,-.

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummern in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je € 100,-.

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 € 1.000,-.

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 € 10.000,-.

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,-.

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf € 10.000.000,00 begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 500,-) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x € 100.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Gewinnklasse 7

(„20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 10.000,- oder Sofortbetrag in Höhe von 2.100.000,-“)

Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von € 10.000,- für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von € 2.100.000,-.

- € 10.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00 (Sofortbetrag € 2.100.000,-)
- € 5.000,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50 (Sofortbetrag € 1.050.000,-)
- € 2.000,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00 (Sofortbetrag € 420.000,-)

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf € 21.000.000,00 begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als € 50,-) ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x € 2.100.000,- auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt. Entsprechend mindert sich der monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.

Der Gewinner hat dem Unternehmen innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnanfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will. Eine Kombination aus der 20-Jahres-Rente und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen. Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen bei Wahl der 20-Jahres-Rente, stehen dem Unternehmen zu. Die Entscheidung ist dem Unternehmen schriftlich mitzuteilen.

6.3. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

6.4. Die durch das Unternehmen nach Ziff. B III 6.2 (Gewinnklasse 7) öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 7 von mehr als € 100.000,- erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Ziffer B. III.7..

6.5. Abweichend von Ziff. B III 6.4 können sich die Gewinnquoten der 7. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Ziff. B III. 7. 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

6.6. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

7. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

7.1. Gewinne der Gewinnklasse 7 (20-Jahres-Rentengewinn oder Sofortbetrag) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe der Ziffern B. III 6.2 Gewinnklasse 7 zur Auszahlung gebracht.

7.2. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

7.3. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

7.4. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

7.5. Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der Gewinnklasse 7 erzielt haben, erhalten eine gesonderte Benachrichtigung.

7.6. Festgestellte Gewinnansprüche, die innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

IV. KENO

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

1.1. Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.

1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgt.

1.4. 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 Ziffer B IV. 7.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer kann an KENO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten 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 Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten des Unternehmens möglich.

2.3. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.

2.4. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen.

2.5. Die 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 wird durch das Unternehmen vergeben, kann aber durch den Spielteilnehmer manuell noch geändert werden.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

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

3.2. Pro Spieldauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden. Für jeden Spieldauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

3.3. Für jeden Spieldauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Internetseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

3.4. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

4. Ziehung der Gewinnzahlen

4.1. Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.

4.2. Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 oder ein Ziehungsgerät mit 70 gleichartigen Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1-70 tragen, verwendet.

4.3. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das, die Ziehung durchführende, Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

4.4. Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorganges der Ziehung alle 70 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungsstrommel vorhanden sind.

4.5. 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 Ziffer 5.

4.6. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

4.7. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen, sie werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (Ziff. A 9.2) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen KENO-Typen.

6. Gewinnplan, KENO-Typen und Gewinnklassen

6.1. Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ 2 bis 10) untergliedert.

6.2. Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl gewählter Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.

6.3. Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben. Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.

6.4. Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

6.5. Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

KENO-Typ (= Anzahl gewählter Voraussagen)	Gewinnklasse (= 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

7. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

7.1. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

7.2. Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.

7.3. Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

7.4. Die Gewinne bei € 1,00 Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	100.000,00
	9	1.000,00
	8	100,00
	7	15,00
	6	5,00
	5	2,00
	0	2,00
9	9	50.000,00
	8	1.000,00
	7	20,00
	6	5,00
	0	2,00
8	8	10.000,00
	7	100,00
	6	15,00
	5	2,00
	4	1,00
	0	1,00
7	7	1.000,00
	6	100,00
	5	12,00
	4	1,00
6	6	500,00
	5	15,00
	4	2,00
	3	1,00
5	5	100,00
	4	7,00
	3	2,00
4	4	22,00
	3	2,00
	2	1,00
3	3	16,00
	2	1,00
2	2	6,00

7.5. Die Gewinne bei € 2,00 Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	200.000,00
	9	2.000,00
	8	200,00
	7	30,00
	6	10,00
	5	4,00
	0	4,00
9	9	100.000,00
	8	2.000,00
	7	40,00
	6	10,00
	5	4,00
	0	4,00
8	8	20.000,00
	7	200,00
	6	30,00
	5	4,00
	4	2,00
	0	2,00
7	7	2.000,00
	6	200,00
	5	24,00
	4	2,00
6	6	1.000,00
	5	30,00
	4	4,00
	3	2,00
5	5	200,00
	4	14,00
	3	4,00
4	4	44,00
	3	4,00
	2	2,00
3	3	32,00
	2	2,00
2	2	12,00

7.6. Die Gewinne bei € 5,00 Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	500.000,00
	9	5.000,00
	8	500,00
	7	75,00
	6	25,00
	5	10,00
	0	10,00
9	9	250.000,00
	8	5.000,00
	7	100,00
	6	25,00
	5	10,00
	0	10,00
8	8	50.000,00
	7	500,00
	6	75,00
	5	10,00
	4	5,00
	0	5,00
7	7	5.000,00
	6	500,00
	5	60,00
	4	5,00
6	6	2.500,00
	5	75,00
	4	10,00
	3	5,00
5	5	500,00
	4	35,00
	3	10,00
4	4	110,00
	3	10,00
	2	5,00
3	3	80,00
	2	5,00
2	2	30,00

7.7. Die Gewinne bei € 10,00 Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	1.000.000,00
	9	10.000,00
	8	1.000,00
	7	150,00
	6	50,00
	5	20,00
	0	20,00
9	9	500.000,00
	8	10.000,00
	7	200,00
	6	50,00
	5	20,00
	0	20,00
8	8	100.000,00
	7	1.000,00
	6	150,00
	5	20,00
	4	10,00
	0	10,00
7	7	10.000,00
	6	1.000,00
	5	120,00
	4	10,00
6	6	5.000,00
	5	150,00
	4	20,00
	3	10,00
5	5	1.000,00
	4	70,00
	3	20,00
4	4	220,00
	3	20,00
	2	10,00
3	3	160,00
	2	10,00
2	2	60,00

7.8. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

7.9. 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. der KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.

7.10. 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.

7.11. 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.

7.12. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach 7.10. und 7.11. zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

7.13. Für jeden KENO-Typ gilt, dass die Quote einer Gewinnklasse die Quote einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt in Folge der Ziffern 7.10. und 7.11. dennoch 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.

7.14. Das Ergebnis von Ziffer 7.13. ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

7.15. Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

7.16. Sollte die nach Ziffer 7.10 und 7.11. errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch € 1,00 teilbaren Betrag abgerundet.

7.17 Die durch das Unternehmen nach Ziff. B IV 7.10 und 7.11 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

7.18. 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

7.19. Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

8. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

8.1. Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung fällig und ohne schuldhaftes Zögern auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

8.2. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

8.3. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

8.4. Festgestellte Gewinnansprüche, die innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

V. 13- Der Fußballtipp

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von 13 – Der Fußballtipp

1.1. Im Rahmen von 13 – Der Fußballtipp wird wöchentlich eine Wettrunde – in der Regel von Samstag (Sonnabend) bis Sonntag – durchgeführt. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss des ersten Spieltages der Wettrunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an dieser Wettrunde teil.

1.2. Gegenstand von 13 – Der Fußballtipp (Spielformel: TOTO 13er-Ergebniswette) ist die Voraussage des Ausgangs von 13 Fußballspielen, ggf. mit Handicap (Spielplan), wobei zwischen dem Sieg des in den Spielpaarungen erstgenannten Vereins, dem unentschiedenen Ergebnis und dem Sieg des in den Spielpaarungen zweitgenannten Vereines zu wählen ist (1-0-2); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt 4.

1.3. Von den 13 Fußballspielen können Fußballspiele mit einem sogenannten Handicap angeboten werden, bei denen einer Mannschaft ein rechnerischer Vorteil (Handicap) in Form von Toren gewährt wird.

1.4. Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird einschließlich der den Fußballspielen gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps von dem Unternehmen festgelegt und bekannt gegeben, wobei die Handicaps nach der Bekanntgabe nicht mehr geändert werden. Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer kann an 13 – Der Fußballtipp teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten 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 Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

2.2. Die Teilnahme an der Wettrunde ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten möglich.

2.3 Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Fußballspieles Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Wettrunde ausgeschlossen. Der Spielteilnehmer erklärt mit Abgabe des Spielauftrages, vom Ausgang des jeweiligen Wettereignisses keine Kenntnis zu haben.

2.4 Die Teilnahme erfolgt durch Auswahl der jeweiligen Spielpaarung und Voraussage des Ausgangs.

2.5. Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer vom Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von dem Unternehmen in der Spielanleitung festgelegt sind.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

3.1. Der Spieleinsatz für einen Tipp beträgt je Wettrunde € 0,50.

3.2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Tipps gespielt werden. Für die einzelnen Spielscheine kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

3.3. Für jeden Spielschein kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Internetseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

3.4. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

4. Ermittlung der Gewinntippreihen

4.1. Bei 13 – Der Fußballtipp wird die Gewinntippreihe in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele entschieden. Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis, wobei ein gegebenenfalls zugewiesenes Handicap berücksichtigt wird. Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt. Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird. Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei 13 – Der Fußballtipp ohne Bedeutung. Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet. Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.

4.2. Für Spiele,

- die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben,
- vor Ablauf der Spielzeit im Sinne von Ziff. 4.1 abgebrochen worden sind, sowie
- für Spiele, die an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden haben,

gilt gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung („1“, „0“ oder „2“).

4.3. Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von dem Unternehmen bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der

Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten (einschließlich eines gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps) zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spielausgang (Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit unter Berücksichtigung eines gegebenenfalls zugewiesenen Handicaps zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.

Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

Für den Ablauf der Auslosung bestimmt das die Auslosung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelauslosungsvorgangs in der Ziehungstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Auslosung und die Feststellung der gezogenen Zahlen und des diesen Zahlen zugeordneten Spielausgangs („1“ oder „0“ oder „2“). Diese Feststellung (Ersatzwertung) ist dann die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Ziff. 5.2.

Besondere Vorkommnisse im Auslosungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert. Ort und Zeitpunkt der Auslosung bestimmt das Unternehmen, sie werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen bekannt gegeben. Die Auslosung ist öffentlich und findet unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (Ziff A 9.2) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinntippreihe und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntabellen und Auswertungsschemata).

6. Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen bei 13 – Der Fußballtipp

- | | |
|-----------------|--|
| in der Klasse 1 | die Spielteilnehmer, die einen Tipp mit 0 Fehlern, |
| in der Klasse 2 | die Spielteilnehmer, die einen Tipp mit 1 Fehler, |
| in der Klasse 3 | die Spielteilnehmer, die einen Tipp mit 2 Fehlern, |

in der Klasse 4 die Spielteilnehmer, die einen Tipp mit 3 Fehlern erzielt haben.

7. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung)

7.1. Von den Spieleinsätzen werden 60 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen bei 13 – Der Fußballtipp wie folgt:

Klasse 1	(0 Fehler)	35 %
Klasse 2	(1 Fehler)	20 %
Klasse 3	(2 Fehler)	20 %
Klasse 4	(3 Fehler)	25 %

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

Klasse 1	1:	1.594.323
Klasse 2	1:	61.320
Klasse 3	1:	5.110
Klasse 4	1:	697

7.3. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

7.4. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen. 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 Ziff. 7.4 Satz 1 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 in derselben Wettrunde zugeschlagen.

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

7.6. 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.

7.7. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet.

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

7.9. Abweichend von Ziffer B V 7.8 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 1 von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß B V. 8.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

7.10. Wird eine Wettrunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

7.11. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Wettrunden durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Ziff. 7.7 oder verfallenen Gewinnen gemäß A. Ziff. 19).

8. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

8.1. Gewinne mit einer Gewinnquote über € 100.000,00 werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

8.2. Alle anderen Gewinne werden unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

8.3. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

8.4. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

8.5. Festgestellte Gewinnansprüche, die innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

VI. BINGO!– Die Umweltlotterie

1. Teilnahmezeitpunkt von BINGO!

1.1. Im Rahmen von BINGO! wird wöchentlich eine Veranstaltung durchgeführt. Ist der Annahmeschluss für die Lotterie BINGO! auf den Samstag festgelegt, gilt als Tag der Veranstaltung (für die bis zum Annahmeschluss zur Zentrale des Unternehmens übertragenen Spieldaten) der dem Annahmeschluss folgende Sonntag. Wird der Annahmeschluss vom Unternehmen für alle oder einzelne Lotterien vorverlegt, gilt als Tag der Veranstaltung der Sonntag, der dem vorgelegten Annahmeschluss folgt. Dem Annahmeschluss folgend, in der Regel am Sonntag, werden im Rahmen einer Fernsehsendung (zurzeit im NDR-Fernsehen, Sendungsbeginn in der Regel ab 17:00 Uhr) die Gewinne der Lotterie BINGO! ermittelt bzw. bekannt gegeben.

1.2. Alle Lose, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die im Vorfeld ausgesucht wurde.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer kann an der Lotterie BINGO! teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege.

2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten möglich. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

2.3. Die Teilnahme an der jeweiligen Veranstaltung ist mittels eines Quick-Tipp-Loses auf der Internetseite des Unternehmens möglich. Das Los dient zur Übermittlung der Datensätze des jeweiligen Spelauftrags in die Zentrale des Unternehmens.

2.4. Bei der Spielteilnahme werden neben der BINGO!-Matrix mit 5x5 BINGO!-Zahlen aus dem Zahlenbereich 1 bis 75 (Kombination aus den Buchstaben B,I,N,G,O und den dazugehörigen Zahlensektoren B=1-15, I=16-30, N=31-45, G= 46-60, O=61-75; begrenzt auf max. sieben Zahlen je Zahlensektor) auch die BINGO!- Serien- und Losnummer sowie eine 7-stellige Spielscheinnummer zur möglichen Teilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 und der Zusatzlotterie SUPER 6 durch das Unternehmen voreingestellt.

2.5. Die Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer vierstelligen Seriennummer fortlaufend durchnummeriert. Die Lose einer Serie werden mit einer fünfstelligen Losnummer im Zahlenbereich von 10.001 bis 60.000 versehen. Die Losnummer dient der Zuordnung des Loses zu den in der Zentrale des Unternehmens hin-

terlegten Daten, die die Zahlen des BINGO!-Spielfeldes eines jeden Loses enthalten. Eine Veränderung der jeweiligen BINGO!-Serien- oder BINGO! – Losnummer ist nicht zulässig und ggf. unbeachtlich.

2.6. Jedes Los nimmt nur an der Veranstaltung teil, die dem nächsten Annahmeschluss für die Lotterie BINGO! folgt. Eine mehrwöchige Teilnahme pro Los ist ausgeschlossen.

2.7. Der Spielteilnehmer kann ein oder mehrere Lose als Dauerspiel abgeben. Die einzelnen Lose werden dem Spielteilnehmer wöchentlich vom Unternehmen zugeteilt und dem Spielteilnehmer per E-Mail und /oder über seine Spielhistorie mitgeteilt.

2.8. Die Laufzeit des Dauerspiels ist unbegrenzt und teilt sich in einwöchige Teilnahmeperioden, für die jeweils die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt. Ohne Kündigung verlängert sich die Spielteilnahme um jeweils eine weitere Teilnahmeperiode.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

3.1. Der Spieleinsatz für ein Los beträgt je Veranstaltung € 3,00.

3.2. Pro Spieldauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Losen gespielt werden. Für jeden Spieldauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchstesatz festgelegt werden. Pro Spieldauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Losen gespielt werden.

3.3. Für jeden Spieldauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Internetseiten des Unternehmens bekannt gegeben.

3.4. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

4. Ziehung der Gewinnzahlen

4.1. Für die Lotterie BINGO! werden jeweils nach Annahmeschluss einer jeden Veranstaltung, in der Regel am Tag des Annahmeschlusses, durch Ziehung ermittelt:

- 22 Gewinnzahlen (aus der Zahlenreihe 1-75, Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B=1-15, I=16-30, N=31-45, G=46-60, O=61-75; begrenzt auf max. sieben Zahlen je Zahlensektor) und
- 16 neunstellige Gewinnzahlen (bestehend aus BINGO! -Serien- und BINGO!-Losnummer) aus den teilnehmenden Spielverträgen, die jeweils einem im Telefonspiel zu verlosenden Sachgewinn zugeordnet werden.

4.2. Die Ziehungen werden unter behördlicher Aufsicht durchgeführt.

4.3. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen werden in Abstimmung mit den an der Ausspielung der Lotterie BINGO! beteiligten Landeslotteriegesellschaften bestimmt. Diese werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen veröffentlicht.

4.4 Die Gewinnzahlen und -quoten werden in der genannten Fernsehsendung bekannt gegeben und im Übrigen nach Maßgabe vom Unternehmen veröffentlicht.

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten einschließlich der Daten des BINGO! -Spielfelds sowie die BINGO! -Serien- und BINGO!-Losnummern.

5.2. Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen.

6. Gewinnausschüttung und Gewinnklassen

6.1. Von den Spieleinsätzen werden im Rahmen einer gemeinsamen Poolung der beteiligten Landeslotteriegesellschaften 40% nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

6.2. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

6.3. Die Gewinnausschüttung pro Veranstaltung verteilt sich wie folgt:

- Für den Fonds für Sonderauslosungen werden 1,5 % der Gewinnausschüttung bereitgestellt.
- Für Geld- und Sachgewinne (u.a. BINGO!-Quiz, Telefonspiel, Superchance und Finalspiel) werden maximal € 100.000,00 brutto aus der Gewinnausschüttung bereitgestellt: davon werden für Gewinne im Finalspiel € 10.000,00 brutto bereitgestellt.

6.4. Die danach verbleibende Gewinnausschüttung wird in Form von Geldgewinnen für die Lotterie BINGO! ausgeschüttet und wie folgt prozentual auf die Gewinnklassen 1 bis 3 aufgeteilt:

Gewinnklasse 1	(dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO!)	50%
Gewinnklasse 2	(zweifach BINGO!)	15 %
Gewinnklasse 3	(einfach BINGO!)	35 %

7. Ermittlung der Geldgewinne, Gewinnwahrscheinlichkeiten

7.1. Es gewinnen die Spielteilnehmer, auf deren Los in dem BINGO! – Spielfeld 5 der 22 ermittelten Gewinnzahlen in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Folge mit den übermittelten Zahlenreihen übereinstimmen, in folgenden Gewinnklassen:

- | | |
|----------------|--|
| Gewinnklasse 1 | alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO!-Spielfeld dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO! erzielt haben,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung von 1: 1.299.780, |
| Gewinnklasse 2 | alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO!-Spielfeld zweifach BINGO! erzielt haben,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung von 1: 10.254, |
| Gewinnklasse 3 | alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO!-Spielfeld einfach BINGO! erzielt haben,

bei deiner Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung von 1: 81. |

7.2. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

7.3. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die gemäß Ziffer 6.3 aufgeteilte Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Veranstaltung zugeschlagen (Jackpot).

7.4. Überschreitet in einer Ziehung der Jackpot der Gewinnklasse 1 die Grenze von € 5,0 Millionen, wird der über diese Grenze hinausgehende Betrag der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.

7.5. Innerhalb der Gewinnklassen wird die Gewinnausschüttung gleichmäßig auf die dortige Anzahl der Gewinne verteilt.

7.6. Unterschreitet in einer Gewinnklasse die errechnete Quote den Betrag von € 1,00, so entstehen keine Gewinnansprüche; die Gewinnausschüttung wird der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

7.7. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttung beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

7.8. Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Ein verbleibender Überschuss wird mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder für eine Sonderauslosung verwendet.

7.9. Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Abweichend vom vorstehenden Satz können sich die Gewinnquoten der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,00 ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

7.10. Wird eine Veranstaltung gemeinsam mit anderen Landeslotteriegesellschaften durchgeführt, werden die in Ziffer 7.1 genannten Gewinnsummen der beteiligten Landeslotteriegesellschaften zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Landeslotteriegesellschaften verteilt (Poolung).

8. Teilnahme und Gewinnermittlung im Telefonspiel

8.1. Beim Telefonspiel werden pro Veranstaltung aus 16 Sachgewinnen, davon ein Supergewinn, in drei Telefonrunden mit jeweils vier Telefonkandidaten 12 Sachgewinne ausgespielt.

8.2. Für die Teilnahme am Telefonspiel können sich alle BINGO!-Gewinner der Gewinnklassen 1, 2 und 3 während der laufenden Fernsehsendung unter der angegebenen Rufnummer innerhalb der vorgegebenen Zeit telefonisch melden. Unter allen Anrufern werden per Zufallsgenerator die Telefonkandidaten ermittelt, die am Telefonspiel teilnehmen. Sobald in der Telefonzentrale die Los- und Seriennummer geprüft und die Telefonnummer sowie Name und Vorname erfasst wurden, gilt der Anrufer als registriert. Die Telefonkandidaten nehmen innerhalb der Telefonrunden in der Reihenfolge teil, in der ihre Anrufe in der Telefonzentrale eingegangen sind. Pro Spielvertrag bzw. durchgeschaltetem Anrufer ist nur eine Teilnahme am Telefonspiel möglich.

8.3. In jeder Telefonrunde wählen die vier Telefonkandidaten in der vorstehend unter Ziffer 8.2 festgelegten Reihenfolge auf einer Spielwand, bestehend aus 16 Feldern, jeweils ein Feld aus. Je Spielwand sind fünf verschiedene Sachgewinne (Spielwand 1: Sachgewinne 1-5; Spielwand 2: Sachgewinne 6-10; Spielwand 3: Sachgewinne 11-15) dreifach sowie der Supergewinn einfach verdeckt enthalten. Sobald ein Sachgewinn erzielt wurde, können die anderen beiden Felder, welche ebenfalls diesen Gewinn enthielten, nicht mehr gewählt werden.

Wird der Supergewinn in einer Telefonrunde erzielt, steht er in der/den nächstfolgenden Telefonrunde(n) nicht mehr zur Verfügung. In diesem Fall bleibt das 16te Feld der folgenden Telefonrunde(n) unbesetzt; die Telefonkandidaten können dann nur aus 15 Feldern wählen.

8.4. Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen auf die ihnen gemäß Ziffer 4.1 zugeordneten BINGO!-Serien- und BINGO!-Losnummern.

9. Teilnahme und Gewinnermittlung beim BINGO!-Quiz, dem Finalspiel und der Superchance

9.1. Um als Kandidat am BINGO!-Quiz im Studio teilzunehmen, können sich alle BINGO!-Spielteilnehmer im Anschluss an die ausgestrahlte Fernsehsendung registrieren lassen. Die Registrierung ist in der Regel möglich in der Zeit von Sonntag 18:00 Uhr bis Samstag 19:00 Uhr (Registrierungsepisode) unter einer geschalteten und in der Fernsehsendung bekanntgegebenen Telefonhotline. Davon in Ausnahmefällen abweichende Zeiten zur Registrierung werden rechtzeitig bekanntgegeben. Um erfolgreich für die Spielteilnahme registriert werden zu können, bedarf es der Angabe der für die aktuelle Veranstaltung gültigen BINGO!-Serien- und BINGO!-Losnummer des erworbenen BINGO!-Loses, des Namens, der Anschrift und der Telefonnummer. Die BINGO!-Spielteilnehmer können sich einmalig pro BINGO!-Los und Registrierungsepisode registrieren lassen.

Aus den erfolgreich erfassten BINGO!-Spielteilnehmern werden nach Ablauf der Registrierungsepisode zwei BINGO!-Quiz-Kandidaten per Zufallsgenerator ermittelt und in die Fernsehsendung der darauf folgenden Woche eingeladen. Vorsorglich werden zwei registrierte Teilnehmer für den Fall gezogen, dass die ermittelten Kandidaten nicht erreichbar sind. In der Fernsehsendung treten die beiden BINGO!-Quiz-Kandidaten im BINGO!-Quiz gegeneinander an. Der Verlierer erhält einen Trostpreis in Form eines Sachpreises. Der Gewinner tritt als Spieler im Finalspiel an.

9.2.

Der Finalist erhält im Finalspiel die Möglichkeit, auf der Spielfläche innerhalb der 5 x 5 großen BINGO!- Matrix (Finalspielmatrix) einen Gewinn zu erzielen. Das Finalspiel findet ausschließlich auf der Spielfläche in der Fernsehsendung statt. Auf der Finalspielmatrix sind insgesamt 25 Gewinnfelder mit verdeckten Geldgewinnen enthalten, davon sind jeweils drei Gewinnfelder mit Geldgewinnen in Höhe von 2.000,- €, 3.000,- €, 4.000,- €, 5.000,- €, 6.000,- €, 7.000,- €, 8.000,- € und 9.000,- € versehen sowie ein Gewinnfeld mit der maximalen Gewinnsumme in Höhe von mindestens 10.000,- €. Der Finalist aktiviert den Zufallsgenerator, welcher durch im Vorfeld produzierte Bewegtbilder auf der Finalspielmatrix ein Gewinnfeld auswählt und aufdeckt. Der Finalist erhält hierbei die Möglichkeit der zweiten Wahl, nachdem diesem der erzielte Geldgewinn hinter dem Gewinnfeld angezeigt wurde. Sofern der Finalist die Möglichkeit der zweiten Wahl ergreift, aktiviert dieser erneut den Zufallsgenerator, welcher nach demselben Prinzip ein weiteres Gewinnfeld auswählt und aufdeckt. Das vorherige Gewinnfeld wird dabei deaktiviert und kann nicht erneut ausgewählt werden. Der Finalist erhält in jedem Fall nur den Geldgewinn des zweiten Gewinnfelds, unabhängig von dessen Höhe. des ersten Gewinnfelds ist. Ein Geldgewinn in Höhe von 2.000,- € ist dabei garantiert.

Sollte das Feld mit der maximalen Gewinnsumme nicht getroffen werden, wird für die Folgewoche ein Vortrag gebildet. Dieser Vortrag ergibt sich aus der Differenz zwischen der Höhe des vom Finalisten erzielten Geldgewinns und der maximalen Gewinnsumme. Die Summe aus dem Vortrag und der wöchentlichen Zuführung der Folgewoche in Höhe von 10.000,- € bildet die maximale Gewinnsumme der Folgewoche. Sollte die maximale Gewinnsumme durch den Finalisten erzielt werden, so startet das Finalspiel in der Folgewoche erneut mit einer maximalen Gewinnsumme von 10.000,- € (siehe Satz 3). Diese Höhe entspricht der wöchentlichen Zuführung.

9.3. Erreicht oder überschreitet die maximale Gewinnsumme nach Abs. 2 den Betrag von € 100.000,-, werden in der Veranstaltung der Folgewoche die auf der Finalspielmatrix verdeckten Geldgewinne mit Ausnahme der maximalen Gewinnsumme (Abs. 2) einmalig verzehnfacht und auf der Finalspielmatrix jeweils dreimal entsprechend dem einfachen Geldgewinn als 20.000,- € bis 90.000,- € dargestellt. Überschreitet die maximale Gewinnsumme die Grenze von 100.000,- €, wird der über den Betrag in Höhe von 100.000,- € hinausgehende Anteil dem Fonds für Sonderauslosungen zugeschlagen..9.4. Im Rahmen der sogenannten Superchance werden allen Sachpreisen am Samstagabend nach Annahmeschluss jeweils eine Serien- und Losnummer aus den verkauften Losen zugeordnet.

10. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

10.1. Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse mit einer Gewinnsumme von jeweils mehr als € 100.000, - werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

10.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

11. Gewinnauszahlung

11.1. Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

11.2. Die Auszahlung von Geldgewinnen bis einschließlich € 100.000, - erfolgt mit befreiender Wirkung durch Überweisung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Girokonto. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Kontoinhabers zu prüfen, besteht nicht. Schlägt diese Überweisung fehl, entfällt der Auszahlungsanspruch auf das angegebene Girokonto, der Gewinnanspruch bleibt hiervon unberührt.

11.3. Wird vom Spielteilnehmer mit einem Spielauftrag bei einer Ziehung ein Einzelgewinn von mehr als € 100.000,- erzielt, kontaktiert das Unternehmen den Spielteilnehmer und sendet ihm eine Gewinnbenachrichtigung.

11.4. Die in der Fernsehsendung erzielten Sach- oder Geldgewinne werden den Gewinnern mit befreiender Wirkung innerhalb Deutschlands unmittelbar zugestellt bzw. überwiesen.

11.5. Voraussetzung hierfür ist, dass der Gewinner seinen Namen, seine Anschrift und ggf. die Spielauftragsnummer seiner Spielbenachrichtigung bzw. die BINGO!-Serien- und BINGO!-Losnummer des von ihm erworbenen Loses während der laufenden Fernsehsendung mitteilt oder auf der für das BINGO!-Quiz zur Verfügung gestellten Telefonplattform mitteilt hat.

11.6. Die Barablösung von Sachgewinnen ist ausgeschlossen.

VII. Spiel 77

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des Spiel 77

1.1. Im Rahmen des Spiel 77 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) durchgeführt,

1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach A. 9. zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen bzw. an einer oder mehreren Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen (Spielzeitraum).

1.4. Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung des Spiel 77 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien.

1.5. An der Mittwochsziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen veranstalteten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Dienstag, am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag beginnt.

1.6. An der Samstags- (Sonnabend-) Ziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen veranstalteten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Freitag am selben Samstag (Sonnabend) oder am folgenden Sonntag oder Montag beginnt. In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstags- (Sonnabend-) Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.7. Gegenstand (Spielformel) von Spiel 77 ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, die Gewinnermittlung richtet sich nach Ziffer 6.

1.8 Abweichend von Punkt 1.3 bis 1.7 gilt für die Teilnahme am Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme am Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrages – alle Spielaufträge, soweit die Voraussetzungen gemäß Teil A vorliegen, an der jeweils gewählten Mittwochs- und/oder Samstags- /Sonnabendziehung des Spiel 77 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt.

Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen des Spiels 77 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spelauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt der 1. Satz entsprechend.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer kann zusätzlich zu einer Hauptlotterie am Spiel 77 teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot aus Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Angabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an vom Unternehmen veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterie mit den jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten des Unternehmens.

2.3. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von einer 7-stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer.

2.4. Die 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 wird durch das Unternehmen vergeben. 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 dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.¹

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

3.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 2,50.

3.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3.3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

4. Ziehung der Gewinnzahlen

4.1. Für Spiel 77 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

4.2. Hierfür wird ein elektronisches Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 oder ein mechanisches Ziehungsgerät mit 10 gleichartigen Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

4.3. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

4.4. 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 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

4.5. 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 Ziffer 5.

4.6. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

4.7. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen, sie werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

6.1. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 42,40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

6.2. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, 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 abgerundet, 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; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt Punkt 6.7.

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 nächst niedrigeren 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 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf $50 \times € 177.777,00$ oder – wenn dieser höher ist – auf die gemäß 6.2. Sätze 3 und 5 festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, 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 Spielaufträge, 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 Spielaufträge, 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 Spielaufträge, 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 Spielaufträge, 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 Spielaufträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 5,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

6.3. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

6.4. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

6.5. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttung beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

6.6. Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet.

6.7 Die durch das Unternehmen nach Ziff. B VII 6.2 (Gewinnklasse 1) bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklassen 1, 2 und 3 von mehr als € 100.000,- erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Ziffer B. VII.7.

6.8 Abweichend von Ziff. B VII 6.7 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklassen 1, 2 und 3 von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gem. B VII.

7.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in der Gewinnklasse 1 festgestellt werden.

6.9. 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 Ziffer 6.6. oder verfallenen Gewinnen).

7. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

7.1. Gewinne der 1., der 2. und der 3. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

7.2. Alle anderen Gewinne werden unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

7.3. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

7.4. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

7.5. Festgestellte Gewinnansprüche, die innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

VIII. SUPER 6

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der SUPER 6

1.1. Im Rahmen der Lotterie SUPER 6 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) durchgeführt.

1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehungen (Spielzeitraum).

1.4. Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags- (Sonnabend-) Ziehung der SUPER 6 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterien.

1.5. An der Mittwochs-Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen veranstalteten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Dienstag, am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag beginnt.

1.6. An der Samstags- (Sonnabend-) Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen veranstalteten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Freitag, am selben Samstag (Sonnabend) oder am folgenden Sonntag oder Montag beginnt. In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstags- (Sonnabend-) Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstags- (Sonnabend-) Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

1.7. Gegenstand (Spielformel) von SUPER 6 ist die Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Ziffer 6.

1.8 Abweichend von Punkt 1.3 bis 1.7 gilt für die Teilnahme an der SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme an der SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen – unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrages – alle Spielaufträge, soweit die Voraussetzungen gemäß Teil A vorliegen, an der jeweils gewählten Mittwochs- und/oder Samstags- /Sonnabendziehung der SUPER 6 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen der SUPER 6 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt der 1. Satz entsprechend.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer kann zusätzlich zu einer Hauptlotterie an der SUPER 6 teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot aus Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Angabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an vom Unternehmen veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterie mit den jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten des Unternehmens.

2.3. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von sechs Endziffern einer 7-stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer.

2.4. Die 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 wird durch das Unternehmen vergeben. 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 dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

3.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 1,25.

3.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3.3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

4. Ziehung der Gewinnzahl

4.1. Für SUPER 6 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 6-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

4.2. Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

4.3. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das, die Ziehung durchführende, Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

4.4. Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

4.5. 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 Ziffer 5.

4.6. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

4.7. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen, sie werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

6.1. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

6.2. Die Gewinnsumme wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, 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 Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 auf 100 x € 100.000,00 begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, 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 Spielaufträge, 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 Spielaufträge, 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 Spielaufträge, 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 Spielaufträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,50

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

6.3. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

6.4. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

6.5. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

6.6. Der einzelne Gewinn wird auf einen durch € 0,10 teilbaren Betrag abgerundet.

6.7 Die durch das Unternehmen nach Ziff. B VIII 6.2 Satz 2 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

6.8. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z.B. zur Auspielung von Rundungsbeträgen gemäß Ziffer 6.6. oder verfallenen Gewinnen).

7. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

7.1. Die Gewinne werden unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

7.2. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

7.3. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

7.4. Festgestellte Gewinnansprüche, die innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

IX. plus 5

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von plus 5

- 1.1. Im Rahmen von plus 5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- 1.2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.3. Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tages-Ziehungen (Spielzeitraum).
- 1.4. Die Teilnahme an den Ziehungen von plus 5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO.
- 1.5. An der Ziehung von plus 5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der von dem Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt. In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Tagesziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Tagesziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.6. Gegenstand (Spielformel) von plus 5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Ziffer 6.

2. Teilnahme

- 2.1. Ein Spielteilnehmer kann zusätzlich zur Hauptlotterie KENO an plus 5 teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot aus Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Angabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
- 2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an vom Unternehmen veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterie mit dem jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten des Unternehmens.
- 2.3. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen.

2.4. Die 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 für plus 5 wird durch das Unternehmen vergeben, kann aber durch den Spielteilnehmer manuell noch geändert werden.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

3.1. Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 0,75.

3.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3.3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

4. Ziehung der Gewinnzahl

4.1. Für plus 5 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.

4.2. Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 00000 bis 99999 verwendet.

4.3. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

4.4. Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die gezogene 5-stellige Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.

4.5. 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 Ziffer 5.

4.6. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

4.7. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen, sie werden auf www.lotto-bremen.de und in den Annahmestellen veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahl.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

6.1. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

6.2. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 5.000,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 500,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 50,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 5,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

6.3. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

6.4. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z.B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen).

7. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

7.1. Alle Gewinne werden unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

7.2. Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

7.3. Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

7.4. Festgestellte Gewinnansprüche, die innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

C. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehungen/Wettrunde ab Samstag, 2. März 2024.