

Teilnahmebedingungen Eurojackpot

Stand: 25. März 2022

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, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

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

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

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

I. ALLGEMEINES

§ 1 Organisation

(1) Die Bremer Toto und Lotto GmbH (im Folgenden Unternehmen genannt) veranstaltet Eurojackpot im Lande Bremen gemäß den gesetzlichen Bestimmungen.

(2) Das Unternehmen ist berechtigt, Eurojackpot gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten/durchzuführen.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Sonderbedingungen für Daueraufträge, Sonderbedingungen für Kundenkarten etc.) maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen oder mit Neueingabe der Spielquittung als verbindlich an. Gleiches gilt bei Teilnahme mit den Voraussagen, die mittels der Kundenkarte in der Zentrale des Unternehmens abrufbar gespeichert sind. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

(2) Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

(1) Im Rahmen von Eurojackpot werden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, durchgeführt. Alle Spelaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Dienstags- bzw. Freitagsziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und deren Spielvoraussetzungen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, nehmen an der Dienstags- oder Freitagsziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt. 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 zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und deren Spielvoraussetzungen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, an der/den Ziehung/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.

(2) Gegenstand 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 Abschnitt IV.

§ 4 Spielgeheimnis

Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine (Spiel-) Quittung. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

(1) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen, mittels Quicktipp, mit Neueingabe der Spielquittung oder mit den mit der Kundenkarte in der Zentrale abrufbar gespeicherten Voraussagen möglich. Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.

(2) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

§ 6 Teilnahme mittels Spielschein

(1) Der Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.

(2) Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(3) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl der Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum).

(4) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.

(5) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(6) Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer vom Unternehmen zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von dem Unternehmen in ergänzenden Bedingungen für Systemspiele festgelegt sind.

(7) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, in Verbindung mit Eurojackpot an der Lotterie GlücksSpirale am Samstag (Sonntag) sowie an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 am Samstag (Sonntag) 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.

§ 7 Teilnahme mittels Quicktipp

(1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich. Quicktipp ist mit Spielschein (Spielscheiner Ergänzung) und ohne Spielschein möglich.

(2) Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.

(3) Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

(4) Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben. Beim Quicktipp mit Spielschein (Spielscheiner Ergänzung) werden die Voraussagen des Spielteilnehmers auf dem Spielschein durch einen Zufallszahlengenerator ergänzt.

§ 8 Teilnahme mittels Kundenkarte

(1) Die mittels Kundenkarte in der Zentrale des Unternehmens abrufbar gespeicherten Voraussagen dienen ausschließlich der Eingabe der Daten.

(2) Für die Entscheidung, mittels der mit der Kundenkarte gespeicherten Voraussagen teilzunehmen, ist allein der Spielteilnehmer verantwortlich.

§ 9 Teilnahme mittels Spielquittung

(1) Die Spielquittung kann zur Neueingabe der aufgedruckten Spielvoraussetzungen am Terminal genutzt werden.

(2) Für die Entscheidung, durch Neueingabe der Spielquittung teilzunehmen, ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

§ 10 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 2,-.

(2) Das Unternehmen kann für die Spielscheine, Kundenkarte und Quicktipps festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann. Außerdem kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

(3) Für jeden Spelauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben.

(4) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der (Spiel-) Quittung zu zahlen.

§ 11 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Das Unternehmen kann den Annahmeschluss auch ohne Bekanntmachung festsetzen bzw. ändern.

§ 12 Kundenkarte, Datenschutz

(1) Es gelten die Bedingungen für Kundenkarten.

(2) Die personenbezogenen Daten von Gewinnern, Kundenkarten- oder Dauerkunden werden vom Unternehmen gespeichert und verarbeitet. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als es zur Gewinnausschüttung erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist.

§ 13 (Spiel-) Quittung

(1) Nach Einlesen des Spielscheines oder Abgabe des Quicktipps oder Einlesen der mit der Kundenkarte in der Zentrale des Unternehmens gespeicherten abrufbaren Voraussagen oder Neueinspielung der Spielquittung und der fehlerfreien Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Quittungsnummer vergeben. Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der (Spiel-) Quittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der (Spiel-) Quittung in der Annahmestelle. Die (Spiel-) Quittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme,
- die Spielteilnahme an der Dienstags- und/oder Freitagsziehung,
- die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 und/oder SUPER 6,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Quittungsnummer.

Sofern die Spielteilnahme mittels einer Kundenkarte erfolgt, enthält die Spielquittung zusätzlich die jeweilige Kartenummer sowie den Vor- und Zunamen des Spielteilnehmers. Maßgebend für die Spielteilnahme sind die auf der Spielquittung ausgedruckten Voraussagen, sofern diese auf dem sicheren Speichermedium in der Zentrale des Unternehmens gespeichert sind und rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.

(2) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die (Spiel-) Quittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der (Spiel-) Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar sind und denen des Spielscheines/der Spielquittung oder den mittels der Kundenkarte gespeicherten Voraussagen entsprechen,
- die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
- die Beteiligung an den Dienstags- und/oder Freitagsziehungen korrekt erfasst ist,
- die Beteiligung an der/den Zusatzlotterien korrekt erfasst ist,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme vollständig und richtig wiedergegeben ist,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die (Spiel-) Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist,
- bei Spielteilnahme mittels einer Kundenkarte die korrekte Kartenummer und der korrekte Vor- und Zuname abgedruckt sind.

(3) Ist die (Spiel-) Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die (Spiel-) Quittung insbesondere keine, eine

nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb von 5 Minuten nach Erhalt der (Spiel-) Quittung
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens bis 5 Minuten nach dem Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes,

möglich. Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

(4) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (vgl. § 14 Abs. 2), soweit die Spielvoraussetzungen rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.

(5) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 14 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

(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 des § 14 Abs. 1 Satz 3 und Abs. 2 annimmt. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten 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 und die Spielvoraussetzungen rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

(2) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend, soweit die Spielvoraussetzungen rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.

(3) Die (Spiel-) Quittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruchs sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr. Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnauszahlung nach § 21 Abs. 3 zu verfahren, bleibt unberührt.

(4) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale des Unternehmens eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in § 14 Abs. 4 S. 3 genannten Gründe abzulehnen. Darüber hinaus kann aus den in § 14 Abs. 4 S. 3 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 5 Abs. 2) verstoßen würde bzw. wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielteilnehmern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
 - der Spielteilnehmer nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und/oder
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

(5) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.

(6) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 15 Umfang und Ausschluss der Haftung

(1) Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur 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.

(2) § 15 Abs. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes 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.

(3) Die Haftungsbeschränkungen nach § 15 Abs. 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

(4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind. 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 das Unternehmen nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 15 Abs. 4 Satz 1 bis 3 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung erstattet.

(5) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

(6) Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

(7) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsabschluss entstanden ist.

(8) Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsabschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 16 Ziehung der Gewinnzahlen

(1) Für Eurojackpot finden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, statt; bei jeder Ziehung werden

- die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,
- zusätzlich die jeweiligen 2 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 12 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann.

(2) 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.

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 §§ 17, 18 und 19.

(3) 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.

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

§ 17 Auswertung

Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe § 14 Abs. 1 Satz 3) 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.

§ 18 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot in der

- Gewinnklasse 1 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 2 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 3 die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 4 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 5 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

- Gewinnklasse 6 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 7 die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 8 die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 9 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 10 die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 11 die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
- Gewinnklasse 12 die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 19 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

(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 Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Gewinnklasse	Treffer	% der Gewinnausschüttung
1	5 + 2	36,00 %
2	5 + 1	8,60 %
3	5 + 0	4,85 %
4	4 + 2	0,80 %
5	4 + 1	1,00 %
6	3 + 2	1,10 %
7	4 + 0	0,80 %
8	2 + 2	2,55 %
9	3 + 1	2,85 %
10	3 + 0	5,40 %
11	1 + 2	6,75 %
12	2 + 1	20,30 %
Boosterfonds		9,00 %
Insgesamt		100,00 %

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

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

(2) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

(3) Die Gewinnausschüttung wird entsprechend dem festgelegten Prozentsatz auf die Gewinnklassen aufgeteilt.

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

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

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

(7) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächsten Ziehung zugeschlagen.

Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 120 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil an 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.

(8) 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 (§ 19 Abs. 6) und gegebenenfalls die nicht abgeholten Gewinne ab 10 Mio. Euro nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist für die Geltendmachung des Anspruchs auf Auszahlung des Gewinns.

(9) Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von 10 Mio. 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 solange nicht, bis die Aufstockungen der Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

(10) 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.

(11) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, wird die Gewinnausschüttung der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

(12) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Extraauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Beträgen § 21 Abs. 7).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 20 Fälligkeit des Gewinnanspruches

Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse werden nach Ablauf von zwei Wochen seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 21 Gewinnauszahlung

(1) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen (Spiel-) Quittung geltend zu machen. Ist die Quittungsnummer der (Spiel-) Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale des Unternehmens gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung. War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.

(2) Der Gewinn wird gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung ausgezahlt. Gegebenenfalls erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit gleichzeitig eine Ersatzquittung.

(3) Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der (Spiel-) Quittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung zu prüfen.

(4) Die auf eine (Spiel-) Quittung entfallenen Gewinne bis einschließlich € 1.000,- werden in jeder Annahmestelle ausgezahlt.

(5) Die auf eine (Spiel-) Quittung entfallenen Gewinne von mehr als € 1.000,- werden durch Überweisung auf ein vom Spielteilnehmer anzugebendes Konto ausgezahlt. Hierzu hat der Spielteilnehmer bei Geltendmachung seines Gewinnanspruches in der Annahmestelle nach Vorlage der gültigen (Spiel-) Quittung ein Gewinnanforderungsformular auszufüllen. Das Gewinnanforderungsformular und die (Spiel-) Quittung sind der Annahmestelle zwecks Weiterleitung an das Unternehmen zu übergeben. Über diesen Vorgang wird dem Spielteilnehmer eine Bestätigung erteilt. Nach Eingang der Gewinnanforderung und der (Spiel-) Quittung wird der erzielte Gewinn sobald wie möglich zur Auszahlung gebracht.

(6) Festgestellte Gewinne, 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.

(7) Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne ab 10 Mio. Euro werden nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist des Gewinnanspruches dem Boosterfonds zugeführt.

§ 22 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte

(1) Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der 1. oder 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß der Frist nach § 20 Satz 1 überwiesen.

(2) Spielteilnehmer, die einen anderen als in § 22 Abs. 1 genannten Einzelgewinn erzielt haben und ihren Gewinn nicht gemäß § 21 geltend gemacht haben, erhalten ihren Gewinn nach Ablauf einer bestimmten Frist überwiesen; § 21 Abs. 1 Satz 2 findet keine Anwendung.

(3) Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

(4) Nähere Einzelheiten regeln die Sonderbedingungen für Kundenkarten.

VI. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN

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

VII. SPIELTEILNAHME ÜBER GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

(1) Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

(2) Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.

(3) Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.

(4) Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsabschluss dokumentiert.

(5) Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

(6) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

(7) Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

(8) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

VIII. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten mit Genehmigung des Senators für Inneres, Bremen, erstmals zur Ziehung am Freitag, 25. März 2022. Die bisherigen Teilnahmebedingungen werden gleichzeitig aufgehoben.

Erklärung gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

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

Spielen kann süchtig machen.

Infos in allen Annahmestellen! Kostenlose und anonyme Fachberatung durch die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung unter:
Telefon **0800 - 1 372 700** (kostenfrei).
Montag bis Donnerstag 10 - 22 Uhr, Freitag bis Sonntag 10 - 18 Uhr.

