

LOTTO UND TOTO MECKLENBURG-VORPOMMERN

Staatliche Lotterie des Landes Mecklenburg-Vorpommern

Sondervermögen „Staatslotterien Lotto und Toto“

Erich-Schlesinger-Straße 36 · 18059 Rostock
Telefon: 0381 40555-0 · Telefax: 0381 40555-780
www.lottomv.de

Teilnahmebedingungen

Gültig ab 01.01.2016

EUROJACKPOT

Gilt erstmals für die Ziehung am Freitag, 01. Januar 2016

Spielteilnahme unter 18 Jahren ist gesetzlich verboten!

Glücksspiel kann süchtig machen. Infos unter www.lotto.de.
BZgA-Hotline: 0800 137 27 00

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien insbesondere:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen.
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern.
3. den Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten.
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Lotterie EUROJACKPOT mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

Zur Durchführung der Lotterie werden zwei Kontrollzentren eingesetzt, ein Kontrollzentrum in Nordrhein-Westfalen und ein Kontrollzentrum in Dänemark, an die jeweils vor der Ziehung der Gewinnzahlen alle gespielten Zahlenkombinationen übermittelt werden.

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

I. ALLGEMEINES

1. Organisation

1.1 Das Land Mecklenburg-Vorpommern Sondervermögen „Staatslotterien Lotto und Toto“ veranstaltet die Lotterie EUROJACKPOT unter der Bezeichnung „Lotto und Toto Mecklenburg-Vorpommern – Staatliche Lotterie des Landes Mecklenburg-Vorpommern“ - im Folgenden als Lotto und Toto MV bezeichnet. Mit der Durchführung ist die Verwaltungsgesellschaft Lotto und Toto in Mecklenburg-Vorpommern mbH beauftragt. Sie unterhält zu diesem Zweck zugelassene Annahmestellen (im Folgenden als Annahmestelle bezeichnet) und Bezirksstellen.

Die Zulassung der Annahmestellen erfolgt durch die nach § 19 des Glücksspielstaatsvertragsausführungsgesetzes (GlüStVAG M-V) zuständige Behörde.

1.2 Lotto und Toto MV führt die Lotterie EUROJACKPOT gemeinsam mit anderen Unternehmen durch.

1.3 Vertriebsgebiet ist das Land Mecklenburg-Vorpommern.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

2.1 Für die Teilnahme an der Lotterie EUROJACKPOT sind allein diese Teilnahmebedingungen von Lotto und Toto MV einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z.B. Sonderbestimmungen) maßgebend.

Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

Diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen werden mit Abgabe des Spielvertrages Vertragsbestandteil.

Der Spielteilnehmer erkennt die Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines (Eingabebeleges) in der Annahmestelle oder bei Lotto und Toto MV bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an. Gleiches gilt bei Teilnahme durch Einlesen der Spielquittung.

Mit der Zustimmung zu diesen Teilnahmebedingungen stimmt der Spielteilnehmer auch behördlich erlaubten Änderungen dieser Teilnahmebedingungen zu, sofern unter Berücksichtigung der beiderseitigen Interessen die Änderung zumutbar ist.

2.2 Für Sonderauslosungen können Sonderbestimmungen festgelegt werden. Die Sonderbestimmungen sind Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen.

2.3 Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Sonderbedingungen. Lotto und Toto MV behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor. Lotto und Toto MV wird über die neue Form der Bekanntgabe rechtzeitig in den Annahmestellen informieren.

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Lotterie EUROJACKPOT

- 3.1 Im Rahmen der Lotterie EUROJACKPOT wird wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, durchgeführt.
- 3.2 Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen.
- 3.3 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale von Lotto und Toto MV fehlerfrei übertragen wurden und deren Spielvoraussagen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, nehmen an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 3.4 Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine erstmalige Teilnahme des Spielauftrages, mit Ausnahme der Abos bis zu einem Zeitraum innerhalb von fünf Wochen in der Zukunft vereinbart werden. Es gelten die zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen Teilnahmebedingungen.
- 3.5 Gegenstand der Lotterie EUROJACKPOT ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und die Voraussage von 2 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10.

4. Datenschutz

- 4.1 Lotto und Toto MV wahrt im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- 4.2 Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
- 4.3 Die personenbezogenen Daten des Gewinners werden von Lotto und Toto MV gespeichert und verarbeitet. Bei Verwendung der Kundenkarte und im Falle von Gewinnüberweisungen durch Lotto und Toto MV werden die Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten, die der Spielteilnehmer Lotto und Toto MV mitgeteilt hat, gespeichert und verarbeitet. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als es zur Abwicklung des Spielauftrages erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist.

Lotto und Toto MV ist berechtigt aber nicht verpflichtet, Spielauftragsdaten aus Spielteilnahmen mittels Kundenkarte mit Spielauftragsdaten aus Spielteilnahmen aus anderen Vertriebswegen und mit Daten, die aufgrund einer Gewinnauszahlung durch die Gesellschaft erhoben wurden, zusammenzuführen und im Rahmen des Spielerschutzes auszuwerten. Dabei werden die gespeicherten Spielauftragsdaten zusammen mit den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers gespeichert und ausgewertet.

Sämtliche erhobenen Daten des Spielteilnehmers können in eine Sperrdatei übernommen werden, sofern die Voraussetzungen für eine Sperre vorliegen.

Der Spielteilnehmer erklärt sein Einverständnis für die genannten Maßnahmen durch die Spielteilnahme.

Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Zustimmung zur Zusammenführung und Auswertung seiner Daten nach Abs. 2 widerrufen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für eine Spielteilnahme, bei der eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig oder die Verwendung einer Kundenkarte vorgeschrieben ist sowie ggfs. für die Teilnahme über bestimmte Vertriebswege, gesperrt.

II. SPIELVERTRAG

5. Spielteilnahme

5.1. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.

Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

Die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler ist ausgeschlossen, wenn dieser die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d.h. insbesondere

- der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Lotto und Toto MV erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an Lotto und Toto MV weitergeleitet werden,
- der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an Lotto und Toto MV weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
- Lotto und Toto MV die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
- ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

In Mecklenburg-Vorpommern ist gewerbliche Spielvermittlung nur für Lotterien und Ausspielungen zulässig, die in Mecklenburg-Vorpommern erlaubt sind (§ 9 I S.2 GlüStVAG M-V).

Gewerbliche Spielvermittlung betreibt, wer, ohne Annahmestelle im Sinne von Nummer 5.2 zu sein,

- einzelne Spielverträge an einen Veranstalter vermittelt oder
 - Spielinteressenten zu Spielgemeinschaften zusammenführt und deren Spielbeteiligung dem Veranstalter – selbst oder über Dritte – vermittelt,
- sofern dies jeweils in der Absicht geschieht, durch diese Tätigkeit nachhaltig Gewinn zu erzielen.

5.2 Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den Annahmestellen vermittelt.

- 5.3 Die Teilnahme ist nur mit den von Lotto und Toto MV jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen oder zuvor gespielten – und von Lotto und Toto MV zugelassenen – Spielquittungen oder mittels Quicktipp möglich. Es gibt Normal- und Sonderspielscheine.

Lotto und Toto MV kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann. Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quicktipps kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

- 5.4 Die Spielscheine sind in den Annahmestellen erhältlich.
- 5.5 Die Spielscheine dienen ausschließlich der Dateneingabe und sind wiederverwendbar.
- 5.6 Aus den Spielscheinen können keine Gewinnansprüche hergeleitet werden.
- 5.7 Lotto und Toto MV und die Annahmestellen sind zur Entgegennahme der Spielscheine bzw. zuvor gespielten Spielquittungen und von Quicktipps nicht verpflichtet.
- 5.8 Lotto und Toto MV kann für die Lotterie EUROJACKPOT ein Systemspiel anbieten. Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von Lotto und Toto MV zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen.

6. Quicktipp

- 6.1 Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch Lotto und Toto MV vergeben.
- 6.2 Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens 6 Spiele auf einer Spielquittung gespielt werden.
- 6.3 Der Quicktipp ist auch als Spielscheinergänzung möglich. Eine Spielscheinergänzung ist nur mit Normalscheinen möglich.

7. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 7.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 Euro.
- 7.2 Für jeden eingelesenen Spielschein oder ohne Spielschein abgegebenen Quicktipp erhebt Lotto und Toto MV eine Bearbeitungsgebühr. Gleiches gilt bei Teilnahme durch Einlesen der Spielquittung. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in den Annahmestellen durch Aushang bekannt gegeben.
- 7.3 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.
- 7.4 Der Spieleinsatz für Systeme entspricht der dem jeweiligen System zugeordneten Anzahl Einzel-Tipps. Es ist auf dem Systemschein für jedes System aufgeführt. Der höchstmögliche Einsatz für Systemtipps ist auf 1.500,- EUR pro Spielauftrag (ohne Bearbeitungsgebühr) festgelegt.

8. Eintragungen auf dem Spielschein

- 8.1 Für die Wahl des richtigen Spielscheines, die ordnungsgemäße Ausfüllung des Spielscheines sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp oder durch Einlesen der Spielquittung und dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich. Die Annahmestelle ist nicht verpflichtet, die Richtigkeit des Spielscheines sowie die Ordnungsmäßigkeit der Eintragungen zu prüfen.
- 8.2 Die Eintragungen auf dem Spielschein sollen in schwarzer Farbe durch Ankreuzen erfolgen, wobei die Kreuze innerhalb der jeweiligen Kästchen liegen müssen.
- 8.3 Bei fehlenden oder mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels des Terminals eine Korrektur durch die Annahmestelle vorgenommen.
- 8.4 Auch in den Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 8.5 Gleiches gilt für andere vom Spielteilnehmer durch Kreuze abzugebende Erklärungen, die auf dem Spielschein vorgesehen sind.

9. Annahme und Annahmeschluss

- 9.1 Lotto und Toto MV und die Annahmestellen sind zur Entgegennahme der Spielscheine (Eingabebelege) und von Quicktipps nicht verpflichtet. Gleiches gilt für die Spielteilnahme durch Einlesen der Spielquittung.
- 9.2 Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt Lotto und Toto MV. Dieser wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gegeben.

10. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 10.1 Ein Spielteilnehmer kann an der Lotterie EUROJACKPOT teilnehmen, in dem er mittels der von Lotto und Toto MV jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Medien (Spielschein, Quicktipp, Spielquittung) ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Über die Abgabe seines Angebotes erhält der Spielteilnehmer eine Spielquittung, die im Falle des Vertragsschlusses weitere Funktionen erfüllt.
- 10.2 Der Spielvertrag wird zwischen dem Spielteilnehmer und Lotto und Toto MV abgeschlossen, wenn Lotto und Toto MV das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Nummer 10.3 annimmt.
- 10.3 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und / oder Daten des Quicktipps sowie die von Lotto und Toto MV vergebenen Daten beim Lotto und Toto MV aufgezeichnet und auf einem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und richtig und vollständig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung

übermittelt und von diesen bestätigt wurden, das sichere Speichermedium durch Verschluss (digital oder physisch) rechtzeitig vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen gesichert ist und der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bezahlt sind.

- 10.4 Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 10.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend, soweit die Spielvoraussagen fehlerfrei und rechtzeitig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.
- 10.6 Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
- 10.7 Das Recht von Lotto und Toto MV mit befreiender Wirkung zu leisten, bleibt unberührt.
- 10.8 Lotto und Toto MV ist berechtigt, ein bei Lotto und Toto MV eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen. Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 10.9 Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde (gem. Nummer 5.1), insbesondere die Teilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler nicht den gesetzlichen Anforderungen entspricht.
- 10.10 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Vertrag durch Lotto und Toto MV ist dem Spielteilnehmer in der Annahmestelle, in der er sein Vertragsangebot abgegeben hat, oder, soweit möglich, postalisch bekannt zu geben.
- 10.11 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen. Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.
- 10.12 Für die Spielteilnahme im Abo-Spiel gelten ergänzend die Festlegungen zum Abo-Spiel.
- 10.13 Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen von Nummer 13.

11. Stornierung

- 11.1 Der Spielteilnehmer kann sein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nur in der Annahmestelle, in der er dieses abgegeben hat, widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurücktreten (Stornierung).
- 11.2 Eine Stornierung ist jedoch, je nachdem welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb von 10 Minuten nach Ausdruck der Spielquittung,
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens jedoch bis 5 Minuten nach Annahmeschluss der jeweiligen Ausspielung, an der der Spielauftrag teilnimmt, möglich.

11.3 Im Falle der Stornierung erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück. Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.

11.4 Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

12. Spielquittung

12.1 Nach Einlesen des Spielscheines (Eingabebeleges) bzw. nach Abgabe des Quicktipps oder Einlesen der Spielquittung zum Zwecke der Spielteilnahme und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale von Lotto und Toto MV wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Quittungsnummer vergeben. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Spielquittung in der Annahmestelle.

12.2 Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die Bezeichnung der Annahmestelle,
- ggf. die Kundenkartennummer und den Namen des Kundenkarteninhabers,
- die Spielart Lotterie Eurojackpot,
- ggf. die Nummer des Systemspieles (Systembezeichnung),
- die jeweiligen Voraussagen (Vorhersagen) des Spielteilnehmers,
- die Losnummer,
- ggf. die Art der Ziehungsteilnahme
- ggf. Zeitraum der Teilnahme,
- die Kennzeichnung der Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und Super 6 durch „Ja“ oder „Nein“,
- ggf. den Hinweis auf eine Spielscheinkorrektur/-ergänzung oder einen Quicktipp,
- das Datum und die Uhrzeit des Spielauftrages,
- das Datum der ggf. ersten und ggf. letzten Teilnahme an den Ausspielungen (Teilnahmezeitraum bzw. Teilnahmezeitpunkt)
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die Quittungsnummer.

Maßgebend für die Spielteilnahme sind die auf der Spielquittung ausgedruckten Daten, sofern diese auf dem sicheren Speichermedium bei Lotto und Toto MV gespeichert sind und der Verschluss des Mediums rechtzeitig gewährleistet ist, soweit die Spielvoraussagen rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden.

12.3 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten. Bei einer Spielquittung, die keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer enthält, besteht kein Anspruch auf

Gewinnauszahlung. Ist die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar, so erhält er gegen Rückgabe der Spielquittung auf Antrag den Spieleinsatz zurück. Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.

- 12.4 Für jede Spielquittung wird neben dem Spieleinsatz eine Bearbeitungsgebühr erhoben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gemacht.
- 12.5 Nach Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr wird dem Spielteilnehmer die Spielquittung ausgehändigt.
- 12.6 Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung deren Richtigkeit, Vollständigkeit und Lesbarkeit zu prüfen, insbesondere ob:
- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen vollständig und lesbar abgedruckt sind,
 - der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
 - die Spielquittung eine lesbare Quittungsnummer aufweist und die Quittungsnummer nicht offensichtlich unvollständig ist,
 - bei Spielteilnahme mittels einer Kundenkarte, ob die Kundennummer und der Name des Kundenkarteninhabers richtig wiedergegeben ist.
- 12.7 Sofern der Spielteilnehmer Fehler oder Unstimmigkeiten auf der Spielquittung feststellt, hat er dies unverzüglich der Annahmestelle mitzuteilen.

Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann in vorgenanntem Fall eine Stornierung (gem. Nummer 11) erfolgen; der Spielteilnehmer ist insoweit berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten. Die Stornierung erfordert in jedem Fall die Rückgabe der Spielquittung an die Annahmestelle. Die in Nummer 11 genannten Fristen sind zu beachten.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

13. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 13.1. Bei spieltypischen Risiken ist die Haftung von Lotto und Toto MV für Schäden ausgeschlossen, die von Lotto und Toto MV fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von einem seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Durchführung der Lotterie EUROJACKPOT beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht worden sind (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB).
- 13.2 Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für Lotto und Toto MV und / oder für die Spielteilnehmer besteht.

- 13.3 Die vorstehenden zwei Sätze finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
- 13.4 Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet Lotto und Toto MV dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter und 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).
- 13.5 Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet Lotto und Toto nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 13.6 Die Haftungsbeschränkungen der Nummern 13.1 bis 13.5 zur Haftung gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von Lotto und Toto MV 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.
- 13.7 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich Lotto und Toto MV zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet Lotto und Toto MV nicht.
- 13.8 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 13.9 Lotto und Toto MV haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhe oder aus sonstigen Gründen, die Lotto und Toto MV nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- 13.10 In den Fällen, in denen eine Haftung von Lotto und Toto MV und seiner Erfüllungsgehilfen nach den drei vorhergehenden Sätzen ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet. Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.
- 13.11 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksstellen von Lotto und Toto MV sowie für alle sonstigen mit der Durchführung der Lotterien und Sportwetten beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 13.12 Vereinbarungen Dritter sind für Lotto und Toto MV nicht verbindlich.
- 13.13 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 13.14 Die Haftungsregeln gelten auch für Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

13.15 Die Haftung von Lotto und Toto MV ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens begrenzt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

14. Ziehung der EUROJACKPOT-Gewinnzahlen

14.1 Für die Lotterie EUROJACKPOT findet wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen ermittelt werden. Bei jeder Ziehung werden 5 Gewinnzahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 50 und zusätzlich 2 Gewinnzahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 10 gezogen. Innerhalb einer jeden Zahlenreihe wird jede Zahl nur einmal gezogen.

14.2 Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 10 tragen, verwendet.

14.3 Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter (Draw Manager).

14.4 Die Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 50 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln vorhanden sind.

14.5 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 § 23 Abs. 2.

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

14.7 Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt Lotto und Toto MV. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlich genehmigter Aufsicht und mit Protokollierung statt.

14.8 Die Gewinnzahlen der Lotterie EUROJACKPOT werden in den Annahmestellen und/oder durch Presse, Rundfunk, Fernsehen und die Kundenzeitschrift LOTTO aktuell bekannt gegeben.

15. Auswertung

15.1 Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten, wenn sie vor der Ziehung fehlerfrei und rechtzeitig an die Kontrollzentren übermittelt und von diesen bestätigt wurden.

15.2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

16. Gewinnklassen

Es gewinnen in der Lotterie EUROJACKPOT

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

17. Verteilung der Gewinnsumme auf die Gewinnklassen und Einzelgewinne, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 17.1 Von dem Gesamtbetrag der jeweiligen Spieleinsätze werden grundsätzlich 50 % als Gewinnsumme an die Spielteilnehmer nach folgenden Bestimmungen ausgeschüttet. Von der Gewinnsumme werden 12 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den Nummern 17.5 bis 17.8 näher erläutert wird.
- 17.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.
- 17.3 Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

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

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

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

- 17.5 In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Veranstaltung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. Euro unabhängig von den geleisteten Einsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sog. Boosterfonds gebildet, in den jeweils 12 % der Gewinnsumme jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge, vgl. Nummer 17.15, und die nicht abgeholten Gewinne, deren Einzelquote 10 Mio. Euro oder mehr beträgt nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist.
- 17.6 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 Veranstaltung zugeführt.
- Erreicht die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. Euro, so wird die Gewinnausschüttung durch die beteiligten 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 beteiligten Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die beteiligten Unternehmen zurückgeflossen sind.
- 17.7 Sofern das Guthaben 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.
- 17.8 Die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 und 2 ist auf einen Betrag von 90 Mio. Euro begrenzt.
- Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 den Betrag von 90 Mio. Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.
- Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 den Betrag von 90 Mio. Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
- 17.9 Der Gewinn in einer Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 17.10 Die Gewinnausschüttung wird entsprechend dem festgelegten Prozentsatz auf die Gewinnklassen aufgeteilt. Die Gewinnsumme wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnsumme durch die Anzahl der Gewinner in jeder Ziehung geteilt.
- 17.11 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächsten Ziehung zugeschlagen (Jackpot).

- 17.12 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 17.13 Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt. Dies kann auch auf 3 oder mehrere Gewinnklassen angewandt werden.
- 17.14 Einzelgewinne in jeder Gewinnklasse werden auf durch 0,10 Euro teilbare Beträge abgerundet. Dadurch kann die prozentuale Verteilung der Gewinnausschüttung auf die einzelnen Gewinnklassen in einer einzelnen Ziehung abweichen. Die Beträge, die sich durch kaufmännische Abrundung ergeben, werden dem Boosterfonds zugeschlagen.
- 17.15 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.
- 17.16 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen Erlaubnis erweitert werden.

V. GEWINNAUSZAHLUNG

18. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- 18.1 Die Gewinne von mehr als 100.000 Euro werden frühestens nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung und nachdem der Spielteilnehmer den Gewinn geltend gemacht hat am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- 18.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

19. Gewinnbenachrichtigung

Spielteilnehmer, die einen Gewinn von mehr als 5.000,00 Euro erzielt haben und unter Verwendung einer LOTTO-Kundenkarte oder eines Abos teilgenommen haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

20. Gewinnauszahlung

- 20.1 Gewinnansprüche sind unter Vorlage und Rückgabe bzw. Übersendung der gültigen Spielquittung geltend zu machen. Ist die Quittungsnummer bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den bei Lotto und Toto MV gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

- 20.2 War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den bei Lotto und Toto MV gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
- 20.3 Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Spielquittung ausgezahlt. Gegebenenfalls erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit gleichzeitig eine Ersatzquittung.
- 20.4 Lotto und Toto MV kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, Lotto und Toto MV ist die fehlende Anspruchsbeziehung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.
- 20.5 Sind zu einer Spielquittung mehrere Spielteilnehmer benannt, so ist Lotto und Toto MV durch Leistung an einen der Spielteilnehmer befreit.
- 20.6 Gewinnansprüche können in jeder Annahmestelle von Lotto und Toto MV bis 40 Wochen nach dem Tag der Ausspielung geltend gemacht werden.
- 20.7 Gewinne einer Spielquittung bis einschließlich 500,- EUR werden in jeder Annahmestelle von Lotto und Toto MV bis 40 Wochen nach dem Tag der Ausspielung gegen Rückgabe der Spielquittung ausgezahlt. Nach Ablauf des Zeitraumes von 40 Wochen nach dem Tag der Ausspielung ist die Geltendmachung von Gewinnansprüchen ausschließlich gegenüber der Zentrale von Lotto und Toto MV zulässig.
- 20.8 Gewinne einer Spielquittung über 500,- EUR und Sachgewinne werden nach Abgabe einer Zentralgewinnanforderung in der Annahmestelle unter Beifügung der Spielquittung durch Lotto und Toto MV auf das in der Zentralgewinnanforderung vom Spielteilnehmer benannte Konto überwiesen bzw. nach den jeweiligen Festlegungen zur Übergabe von Sachgewinnen übergeben.
Der Kunde erhält bei Abgabe seiner Spielquittung zur Geltendmachung eines Zentralgewinnes von der Annahmestelle einen Nachweis über die Zentralgewinnanforderung ausgehändigt.
- 20.9 Lotto und Toto MV kann für Gewinnauszahlungen bis einschließlich 500,- EUR, die nicht in der Annahmestelle vorgenommen werden, eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gemacht.
- 20.10 Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung. Sofern keine gültige Kontoverbindung auf dem Kundenkartenantrag angegeben wurde, wird ein Gewinn nur auf Antrag des Spielteilnehmers zur Auszahlung gebracht.
- 20.11 Die Gewinnauszahlung in der Annahmestelle erfolgt unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung - in der Regel ab dem 2. bundesweiten Werktag nach der jeweiligen Ausspielung.

20.12 Spitzengewinne unterliegen der Regelung der Nummer 18.1.

21. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN

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

VI. KUNDENKARTE UND SPERRSYSTEM

22. Erwerb

22.1 Die Kundenkarte kann jeder volljährige Spielteilnehmer mit dem Formular „Bestellung Kundenkarte“ in der Annahmestelle beantragen.

Für die Erstellung einer Kundenkarte kann eine Bearbeitungsgebühr erhoben werden. Die Höhe dieser Bearbeitungsgebühr wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gemacht.

Nach Identitätsüberprüfung mittels amtlichen Ausweises und Einlesen des ausgefüllten Formulars erhält der Spielteilnehmer einen Beleg über die Bestellung der Kundenkarte. Dieser Beleg, der die Kundenkartennummer aufweist, dient – nach Abgleich mit der Sperrdatei –, für einen Zeitraum von maximal 14 Tagen als zeitlich befristete (vorläufige) Berechtigung.

22.2 Die Kundenkarte wird dem Spielteilnehmer von Lotto und Toto MV zugesandt, sofern Lotto und Toto MV nicht die Ausstellung einer Kundenkarte ablehnt.

23. Gültigkeit

Die Kundenkarte hat eine Gültigkeit von 4 Jahren ab Ausstellungsdatum. Lotto und Toto MV ist jederzeit, insbesondere nach Eintrag des Spielteilnehmers in die Sperrdatei berechtigt, die Kundenkarte bzw. die vorläufige Berechtigung von der Spielteilnahme auszuschließen.

24. Spielteilnahme

24.1 Die Teilnahme an Spielen, bei der eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig oder die Verwendung einer Kundenkarte vorgeschrieben ist, ist nur bei Vorlage der Kundenkarte bzw. der vorläufigen Berechtigung mit Kundenkartennummer möglich. Die vorgenannten Spiele dürfen nur von Kundenkartenspielern gespielt werden, die keinen Eintrag in die Sperrdatei aufweisen. Bei Übereinstimmung der Kundenkartendaten mit der Sperrdatei ist daher eine Spielteilnahme nicht möglich.

Mit Abgabe des Spielscheines bzw. einer gespielten Spielquittung oder mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, ist die Kundenkarte bzw. vorläufige Berechtigung an die Annahmestelle zu übergeben.

24.2 Die Kundenkartennummer und der Name des Kundenkarteninhabers werden auf der Spielquittung ausgedruckt.

24.3 Der Spielauftrag wird mit der Kundenkartennummer bei Lotto und Toto MV gespeichert. Es wird eine Zuordnung der in der Zentrale gespeicherten

Spielauftragsdaten zu den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers mittels Kundenkarte vorgenommen.

25. Gewinnauszahlung

- 25.1 Gewinne einer Spielquittung bis einschließlich 500,- EUR können in der Annahmestelle gegen Rückgabe der Spielquittung ausgezahlt werden.
- 25.2 Gewinne über 500,- EUR werden auf das im Kundenkartenantrag benannte Konto mit befreiender Wirkung überwiesen; einer Zentralgewinnanforderung in der Annahmestelle bedarf es nicht. Sofern keine gültige Kontoverbindung auf dem Kundenkartenantrag angegeben wurde, wird ein Gewinn nur auf Antrag des Spielteilnehmers zur Auszahlung gebracht.
- 25.3 Bei Gewinnen über 5.000,- EUR wird der Spielteilnehmer unverzüglich unter der im Kundenkartenantrag benannten Adresse informiert; einer Zentralgewinnanforderung in der Annahmestelle bedarf es nicht.
- 25.4 Die Regelung zu den Gewinnen von über 100.000 Euro (s. Nummer 18.1) ist zu beachten.
- 25.5 Werden Einzelgewinne einer Gewinnklasse, die unter die Regelung der Nummer 25.1 fallen, nicht binnen 40 Wochen nach dem Ziehungstermin in der Annahmestelle abgeholt, so werden die Gewinne ggf. mit weiteren noch nicht in der Annahmestelle abgeholten Einzelgewinnen auf das im Kundenkartenantrag benannte Konto mit befreiender Wirkung überwiesen.
- 25.6 Lotto und Toto MV kann für Gewinnauszahlungen bis einschließlich 500,- EUR, die nicht in der Annahmestelle vorgenommen werden, eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühren wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gemacht.
- 25.7 Auf Antrag des Spielteilnehmers kann die Gewinnauszahlung in der Annahmestelle gesperrt werden.
- 25.8 Bei der Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto ebenso wie die Auszahlung an den Inhaber der Spielquittung mit befreiender Wirkung.

26. Sperrung der Kundenkarte

- 26.1 Auf Antrag des Spielteilnehmers kann die Kundenkarte gesperrt werden.
- 26.2 Lotto und Toto MV erstattet im Fall der Sperrung der Kundenkarte die Gebühr für die Ausstellung der Kundenkarte nicht.

27. Anschriften- und Kontoänderung

Der Spielteilnehmer hat Lotto und Toto MV Anschriften- und Kontoänderungen unverzüglich schriftlich mitzuteilen

28. Sperrsystem

- 28.1 Lotto und Toto MV beteiligt sich am gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen. Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es auf Grund der Wahrnehmung seines Personals oder auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss, dass die betreffende Person spielsuchtgefährdet oder überschuldet ist, ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
- 28.2 Jeder Spieler kann sich durch schriftliche Mitteilung an die Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte aussperren. Die schriftliche Mitteilung muss als Mindestangaben enthalten: Name, Vorname, Anschrift und Geburtsdatum.
- 28.3 Diese Sperre wird nur wirksam, wenn sie in der Zentrale von Lotto und Toto MV eingeht. Geht die Sperrerklärung an einem Werktag bis 12 Uhr in der Zentrale von Lotto und Toto MV ein, tritt sie am folgenden Werktag in Kraft, ansonsten am nächstfolgenden Werktag. Die Sperre beträgt mindestens ein Jahr.
- 28.4 Die Gesellschaft ist berechtigt, nach billigem Ermessen, einen Spieler von der Spielteilnahme mit Kundenkarte auszuschließen.
- 28.5 Die Sperre gilt für alle Spielteilnahmen, bei der eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig oder die Verwendung der Kundenkarte vorgeschrieben ist.

VII. ABO-SPIEL

29. Angebot

Lotto und Toto MV ist berechtigt aber nicht verpflichtet, die Spielteilnahme an der Lotterie EUROJACKPOT im Abo anzubieten. Erfolgt dieses Angebot, gelten folgende Teilnahmebedingungen.

30. Spielteilnahme

- 30.1 Die Teilnahme am Abo-Spiel ist für die Lotterie EUROJACKPOT möglich. Für das Abo-Spiel gelten diese Abo-Spielbedingungen ergänzend zu den übrigen Teilnahmebedingungen, wobei ein Quicktipp nicht vorgesehen ist.
- 30.2 Die Teilnahme am Abo-Spiel ist auf dem Spielschein durch Ankreuzen des entsprechenden Feldes kenntlich zu machen. Zusätzlich zum Spielschein ist eine Einzugsermächtigung auszufüllen und zu unterschreiben. Ist auf der Einzugsermächtigung kein Auszahlkonto angegeben, so erfolgt die Gewinnauszahlung auf das Einzugskonto.

Der Spielschein und die Einzugsermächtigung können in der Annahmestelle abgegeben oder direkt an Lotto und Toto MV gesandt werden.

- 30.3 Der Spielteilnehmer erhält eine Spielquittung. Auf der Spielquittung ist kein Teilnahmezeitraum, sondern der Hinweis auf das Abo-Spiel und ggf. die 1. Teilnahme aufgedruckt.
- 30.4 Die erstmalige Teilnahme beginnt in der Regel nach Ablauf von 6 Wochen nach dem Ausdruck der Spielquittung – im Fall der Zusendung an Lotto und Toto MV nach der dortigen Bearbeitung – für die dann nächste Ziehung, deren Annahmeschluss noch nicht erreicht ist.
Das Datum der ersten Teilnahme an den Ziehungen wird dem Spielteilnehmer durch Lotto und Toto MV schriftlich mitgeteilt.
- 30.5 Ein Anspruch des Spielteilnehmers auf erstmalige Teilnahme an einer bestimmten Ziehung besteht nicht.
- 30.6 Auf Anforderung des Spielteilnehmers kann in der Annahmestelle mit dem als Abo-Spiel gekennzeichneten Spielschein eine sofortige Spielteilnahme für einen Spielzeitraum von 6 Wochen erfolgen. In diesem Fall erhält der Spielteilnehmer gegen Zahlung des entsprechenden Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr eine Spielquittung mit Angabe der erstmaligen Teilnahme.
- 30.7 Die Spielteilnahme erfolgt jeweils für einen Spielzeitraum von 6 Wochen.
- 30.8 Der Zahlungszeitraum entspricht dem Spielzeitraum.
- 30.9 Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden jeweils im Voraus für einen Spielzeitraum von dem in der Einzugsermächtigung angegebenen Einzugskonto durch Lotto und Toto MV eingezogen. Eine Barzahlung von Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr ist im Abo-Spiel ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen ist die Zahlung im Vorkassezeitraum (vgl. Nummer 30.6).
- 30.10 Der Einzug erfolgt in der Regel 4 Wochen vor Beginn des jeweils neuen Spielzeitraumes.

31. Spielvertrag

- 31.1 Der Spielvertrag zwischen Lotto und Toto MV und dem Spielteilnehmer wird für einen Spielzeitraum von 6 Wochen geschlossen. Er verlängert sich jeweils um einen weiteren Spielzeitraum von 6 Wochen, wenn er nicht 6 Wochen vor Beginn des neuen Spielzeitraumes schriftlich gekündigt wird.
- 31.2 Das Recht zur sofortigen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Für Lotto und Toto MV liegt ein wichtiger Grund insbesondere dann vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, wenn die Sicherheit des Spielgeschäftes nicht gewährleistet oder die ordnungsgemäße Abwicklung nicht möglich ist oder wenn Ansprüche des Spielteilnehmers gegen das Lotto und Toto MV gepfändet werden.
- 31.3 Werden der fällige Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr dem Konto des Lotto und Toto MV wegen Nichteinlösung der Lastschrift nicht gutgeschrieben oder wird eine bereits erfolgte Gutschrift widerrufen, so ist Lotto und Toto MV berechtigt, den

Spielteilnehmer sofort von den weiteren Spielteilnahmen, für die kein Spieleinsatz gutgeschrieben ist, auszuschließen und die Spielteilnahme für beendet zu erklären. Zu diesem Zeitpunkt noch bestehende Ansprüche (einschließlich etwaiger Gebühren für die Rücklastschriften) werden von Lotto und Toto MV gerichtlich geltend gemacht.

31.4 Die Spielteilnahme endet, ohne dass es einer Kündigung bedarf, mit Einstellung der Durchführung der Lotterie.

32. Änderung der Teilnahmebedingungen

32.1 Lotto und Toto MV behält sich die jederzeitige Änderung der Teilnahmebedingungen, insbesondere hinsichtlich der Festlegung der Spieleinsätze und Gewinnpläne, vor.

32.2 Etwaige Änderungen werden dem Spielteilnehmer rechtzeitig mitgeteilt.

32.3 Die Änderungen gelten auch dann als mitgeteilt, wenn der Spielteilnehmer in geeigneter Weise auf die in den Annahmestellen ausliegenden geänderten Teilnahmebedingungen aufmerksam gemacht wird.

32.4 Die Änderungen gelten als anerkannt, wenn der Spielteilnehmer nicht binnen eines Monats nach Zugang der Mitteilung schriftlich widerspricht.

33. Gewinnauszahlung

33.1 Gewinne werden auf das in der Einzugsermächtigung benannte Konto mit befreiender Wirkung überwiesen.

33.2 Bei Gewinnen über 5.000,- EUR und bei Sachgewinnen wird der Spielteilnehmer unverzüglich unter der in der Einzugsermächtigung benannten Adresse informiert.

33.3 Die Regelung zu den Gewinnen der Gewinnklasse 1 (gem. Nummer 18.1) ist zu beachten.

34. Anschriften- und Kontoänderung

Der Spielteilnehmer hat Lotto und Toto MV eine Veränderung seiner persönlichen Daten, insbesondere Anschriften- und Kontoänderungen unverzüglich schriftlich mitzuteilen.

VIII. SPIELTEILNAHME ÜBER GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

Ein Spielteilnehmer kann an Eurojackpot teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.

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

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 Vertragsschluss dokumentiert.

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

Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 13 Abs. 10 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der Gesellschaft 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.

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

IX. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

35. Gleichstellungsbestimmung

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

36. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Freitag, 01. Januar 2016.

