

Präambel

Die Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichwertig:

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

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

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

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

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

I. Allgemeines

Artikel 1 – Organisation

1. Die Lotto Rheinland-Pfalz GmbH, Ferdinand-Sauerbruch-Str. 2 in 56073 Koblenz (im folgenden Unternehmen genannt) ist vom Land Rheinland-Pfalz mit der Durchführung der vom Land Rheinland-Pfalz veranstalteten Lotterie Eurojackpot beauftragt worden.
2. Das Unternehmen ist berechtigt, die Ziehung (Ausspielung) gemeinsam mit anderen Unternehmen durchzuführen.

Artikel 2 – Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf den Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
2. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines in der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
3. Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
4. Das Unternehmen behält sich weitere zusätzliche Formen der Bekanntgabe vor.
5. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

Artikel 3 – Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

1. Im Rahmen von Eurojackpot werden wöchentlich zwei Ziehungen, in der Regel am Dienstag und am Freitag, durchgeführt.
2. Alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden und deren Spielvoraussagen an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
4. In diesem Fall nehmen alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis

zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen und deren Spielvoraussagen jeweils an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, an den Ziehungen teil, die dem Annahmeschluss folgen.

5. Der Spielteilnehmer kann abweichend von Artikel 3 Nr. 2 und Nr. 4 eine erstmalige Teilnahme des Spielaufrages bis zu einem Zeitraum von maximal 9 Wochen in der Zukunft (in Abhängigkeit des Spielaufrages) bestimmen.

6. Gegenstand von Eurojackpot ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 12; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

Artikel 4 – Spielgeheimnis

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

II. Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereitgehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielquittung. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

Artikel 5 – Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen und mittels Quicktipp möglich.
2. Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
3. Die Spielteilnahme Minderjähriger oder gesperrter Spieler ist unzulässig.
4. Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

Artikel 6 – Teilnahme mittels Spielschein

1. Der Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten.
2. Für die Wahl des richtigen Spielscheines sowie für die Scheinausfüllung 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 andere vom Spielteilnehmer durch Kreuze abzugebende Erklärungen, die auf dem Spielschein vorgesehen sind.
4. Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur durch die Annahmestelle vorgenommen.
5. Auch in den Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

Artikel 7 – Teilnahme mittels Quicktipp

1. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
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.

Artikel 8 – Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 Euro.
2. Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.
3. Für den einzelnen Spielschein sowie für die einzelnen Quicktipps kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
4. Für jeden eingelesenen Spielschein oder ohne Spielschein abgege-

benen Quicktipp kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben.

5. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in der Annahmestelle bekannt gegeben.

6. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

Artikel 9 – Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

Artikel 10 – Kundenkarte

Bei Spielteilnahme mit einer Lotto-Card ist diese vor dem Einlesen des Spielscheines bzw. vor Spielteilnahme mittels Quicktipp der Annahmestelle vorzulegen.

Artikel 11 – Spielquittung

1. Nach Einlesen des Spielscheines oder Abgabe eines Quicktipps und Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale des Unternehmens von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben. Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den im Unternehmen gespeicherten Daten.

2. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Spielquittung in der Annahmestelle.

3. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile
– die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie eine Losnummer, – die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien oder anderen Lotterien,

– den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr,
– die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielquittungsnummer und
– bei Verwendung einer Kundenkarte (vgl. Artikel 10) die Kundennummer und den Namen des Kundenkarteninhabers.

4. Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, 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 und Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
– die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,

– der Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr korrekt ausgewiesen ist,
– die Spielquittung eine lesbare Spielquittungsnummer aufweist und die 26-stellige Spielquittungsnummer nicht offensichtlich unvollständig ist und
– bei Spielteilnahme mittels einer Kundenkarte (vgl. Artikel 10), ob die Kundennummer und der Name des Kundenkarteninhabers richtig ist.

5. Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielquittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages, zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

6. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

– nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 10 Minuten nach Registrierung seines Vertragsangebotes in der Zentrale des Unternehmens,
– oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
– längstens jedoch bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.

7. Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

8. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

9. 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. Artikel 12 Nr. 3).

10. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

Artikel 12 – 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 von Artikel 12 Nr. 3 annimmt.

2. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.

3. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale des Unternehmens vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgespeichert und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind und richtig und vollständig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt und von diesen bestätigt wurden, das sichere Speichermedium durch Verschluss rechtzeitig vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen gesichert ist und die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.

4. Fehlt eine der Voraussetzungen in Artikel 12 Nr. 3, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

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

6. Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

7. Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnauszahlung nach Artikel 19 Nr. 4 und 5 zu verfahren, bleibt unberührt.

8. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale des Unternehmens eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Artikel 12 Nr. 10 genannten Gründe abzulehnen.

9. Darüber hinaus kann vom Unternehmen den in Artikel 12 Nr. 10 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

10. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Artikel 12 Nr. 8 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Artikel 12 Nr. 9 berechtigt, liegt u. a. vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen
- gegen einen Teilnahmeausschluss (Artikel 5 Nr. 3 und / oder Nr. 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 Spieler 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 oder

- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

11. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

12. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Artikel 12 Nr. 11 - in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

13. 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.

14. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. Haftungsbestimmungen

Artikel 13 – 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.

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

3. Die Haftungsregelungen des Artikels 13 Nr. 1 und 2 finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen,

die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

4. 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).

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

6. Die Haftungsbeschränkungen des Artikels 13 Nr. 1 bis 5 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.

7. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) von Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.

8. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

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

10. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen gemäß Artikel 13 Nr. 7 bis Nr. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

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

12. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

13. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

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

IV. Gewinnermittlung

Artikel 14 – 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 1-50 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,

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

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 Grundlage für die Gewinnauswertung nach Artikel 15. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen und werden in den Medien des Unternehmens veröffentlicht.

3. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

Artikel 15 – Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Artikel 12 Nr. 3) und vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten, wenn diese rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt wurden.

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

Artikel 16 – Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

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

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

- in Gewinnklasse 3 die Spielteilnehmer, die fünf Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

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

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

- in Gewinnklasse 6 die Spielteilnehmer, die drei Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

- in Gewinnklasse 7 die Spielteilnehmer, die vier Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

- in Gewinnklasse 8 die Spielteilnehmer, die zwei Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

- in Gewinnklasse 9 die Spielteilnehmer, die drei Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

- in Gewinnklasse 10 die Spielteilnehmer, die drei Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

- in Gewinnklasse 11 die Spielteilnehmer, die eine Gewinnzahl „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 12“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

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

Artikel 17 – Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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.

Diese 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 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 Gewinner 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 Gewinnsummen beider Gewinnklassen zusammengelegt

und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

6. Einzelgewinne in jeder Gewinnklasse werden auf durch 0,10 Euro 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 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 nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, ausgeschüttet.

8. In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung 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 (siehe Artikel 17 Nr. 6) und die nicht abgeholten Einzelgewinne von 10 Mio. Euro oder mehr 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 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 Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

V. Gewinnauszahlung

Artikel 18 – Fälligkeit des Gewinnanspruchs

1. Gewinne der Gewinnklasse 1 und 2 werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

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

Artikel 19 – Gewinnauszahlung

1. Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.

2. Ist die Spielquittungsnummer der Spielquittung 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.

3. War die Unvollständigkeit der Spielquittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale des Unternehmens gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und

der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.

4. Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

5. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

Artikel 20 – Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card

1. Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn in der 1. oder 2. Gewinnklasse von mehr als 100.000,- Euro erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß Artikel 18 Nr.1 überwiesen.

2. Spielteilnehmer, die einen anderen als in Artikel 20 Nr. 1 genannten Einzelgewinn erzielt haben und ihren Gewinn nicht gemäß Artikel 19 geltend gemacht haben, erhalten nach Ablauf der sich aus den Bestimmungen für die Lotto-Card ergebenden Frist unter Abzug der festgelegten Bearbeitungsgebühr überwiesen; Artikel 18 Nr. 2 findet keine Anwendung.

3. Bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card erfolgt die Auszahlung auf das vom Karteninhaber in seinem Antrag angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

VI. Verjährung von Ansprüchen

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

Artikel 21 – Gerichtsstand

Gerichtsstand und Erfüllungsort bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

VII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

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

Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages 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 Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. 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.

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

Ist kein Spielvertrag zustande 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 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.

VII. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen treten in Kraft und gelten erstmals für die Ziehung am Freitag den 01. Juli 2022.

Koblenz, im Juni 2022

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH

Anbieter gem. §9 Abs. 8 GlüStV 2021. Spielteilnahme ab 18 Jahren. Glücksspiel kann süchtig machen.

Nähere Informationen unter www.buwei.de. Hotline des BlöG: 0800 - 1 372 700 (kostenlos u. anonym).