

## Internet-Teilnahmebedingungen

für die Lotterie Deutsche Sportlotterie

vom 8. Oktober 2018

gültig ab 7. Dezember 2018

### **PRÄAMBEL**

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

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

### **I. ALLGEMEINES**

#### **§ 1 Organisation**

Die Deutsche Sportlotterie gemeinnützige GmbH, Rosenstraße 5-9, 65189 Wiesbaden (im Folgenden: Gesellschaft genannt) veranstaltet eine Lotterie mit der Bezeichnung "Deutsche Sportlotterie", deren Reinertrag den olympischen und paralympischen Sportarten sowie ihren Athleten in Deutschland und der Nationalen Anti-Doping-Agentur (NADA) zu Gute kommen soll.

## **§ 2 Verbindlichkeit der Internet-Teilnahmebedingungen**

- (1) Für die Teilnahme an den Ziehungen der Deutschen Sportlotterie sind allein diese Internet-Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- (2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.
- (3) Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Webseiten der Gesellschaft einzusehen bzw. ausdrückbar. Sofern sich die Internet-Teilnahmebedingungen seit der letzten Anmeldung geändert haben, wird hierauf auf den Webseiten der Gesellschaft hingewiesen.
- (4) Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Internet-Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

## **§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand**

- (1) Im Rahmen der Deutschen Sportlotterie wird wöchentlich eine Ziehung in der Regel am Freitag durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss (nachfolgend: Verkaufsschluss) der jeweiligen Ziehung zur Gesellschaft fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Verkaufsschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
- (4) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Verkaufsschluss der Ziehung zur Gesellschaft fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Verkaufsschluss folgt/folgen.
- (5) Der Spielteilnehmer kann eine erstmalige Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft innerhalb der von der Gesellschaft bestimmten zeitlichen Vorgaben wählen. Dies gilt nicht bei der Teilnahme am Dauerspielverfahren ABO.
- (6) Gegenstand (Spielformel) der Deutschen Sportlotterie ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl (nachfolgend „Losnummer“ genannt).
- (7) Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

## **§ 4 Spielgeheimnis**

- (1) Die Gesellschaft wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- (2) Gesetzliche Auskunftspflichten der Gesellschaft bleiben hiervon unberührt.

## **II. SPIELVERTRAG**

- (1) Ein Spielteilnehmer, der die nachfolgenden Voraussetzungen für die Spielteilnahme erfüllt, kann an der Deutschen Sportlotterie teilnehmen, indem er mittels der von der Gesellschaft bereit gehaltenen Webseiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- (2) Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Weg.
- (3) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und der Gesellschaft zustande.

### **§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme**

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von der Gesellschaft jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Webseiten möglich.
- (2) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird nach Maßgabe der gesetzlichen und behördlichen Vorgaben gewährleistet.
- (3) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden. Der Spielteilnehmer hat die Angaben zu machen, die auf der Registrierungsseite des elektronischen Anmeldeformulars vorgesehen sind. Hierbei erhält er seine persönliche Kundennummer, sofern er noch kein Kunde ist. Als Zugangsparemeter für die Spielteilnahmen (Anmeldung) gibt der Spielteilnehmer die Kundennummer oder die E-Mail-Adresse sowie das Passwort an. Weitere Einzelheiten, insbesondere zur Registrierung, Passwort, Anlage eines Spielkontos und zur Abwicklung des Zahlungsverkehrs werden auf den Webseiten der Gesellschaft beschrieben.
- (4) Nach erfolgreicher Registrierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigung.
- (5) Die Gesellschaft hat das Recht, aus wichtigen Gründen eine Registrierung zu verweigern.
- (6) Die erstmalige Spielteilnahme ist nach erfolgter Registrierung und Erbringung des erforderlichen Spieleinsatzes (siehe § 8 und § 11) möglich.
- (7) Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Angebotes der Gesellschaft bekannt gemacht.
- (8) Jeder Spielteilnehmer kann durch die Gesellschaft von der Spielteilnahme im Internet ausgeschlossen werden.

### **§ 6 Teilnahme**

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage einer 7-stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer.

- (2) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von der Gesellschaft vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
- (3) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.
- (4) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

## **§ 7 Gespeicherte 7-stellige Losnummer**

- (1) Soweit die erforderlichen Voraussetzungen gegeben sind, kann auf Wunsch des Spielteilnehmers eine Spielteilnahme auch mit gespeicherter / gespeicherten Losnummer(n) erfolgen.
- (2) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels gespeicherter / gespeicherten Losnummer(n) ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

## **§ 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

- (1) Der Spieleinsatz beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers 1,00 €, 2,50 € oder 5,00 € je Losnummer.
- (2) Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden. Der Höchsteinsatz wird von der Gesellschaft auf den Webseiten bekannt gegeben.
- (3) Jeder Spielauftrag kann mit einer Laufzeit von 1, 2, 3, 4, 8, 12, 26 oder 52 Wochen gespielt werden. Dies gilt auch für die Teilnahme mit gespeicherter / gespeicherten Losnummer(n). Sollte die Lotterie eingestellt werden bevor der Teilnahmezeitraum eines Spielauftrages beendet ist, erhält der Spielteilnehmer den anteiligen Spieleinsatz erstattet.
- (4) Für jeden Spielauftrag kann die Gesellschaft eine Bearbeitungsgebühr erheben.
- (5) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Webseiten der Gesellschaft bekannt gegeben.
- (6) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

## **§ 9 Verkaufsschluss**

Den Zeitpunkt des Verkaufsschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die Gesellschaft. Der Zeitpunkt wird auf den Webseiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

## **§ 10 Zahlungsverkehr**

- (1) Für jeden registrierten Spielteilnehmer wird ein Spielkonto eingerichtet.

- (2) Der Spielteilnehmer kann direkt über die Kreditkarte oder durch eine Abbuchung von seinem Spielkonto Spielaufträge bezahlen.
- (3) Das Spielkonto kann mittels Kreditkarte, Lastschrift, Überweisung oder PayPal aufgeladen werden.
- (4) Bei dem Spielkonto handelt es sich um ein internes Verrechnungskonto. Die Höhe des Spielguthabens auf dem Spielkonto ist begrenzt.
- (5) Das Spielguthaben ist spielgebunden. Alle eingezahlten Beträge müssen für die von der Gesellschaft angebotenen Produkte umgesetzt werden.
- (6) Die Gesellschaft verwaltet die von den Spielteilnehmern eingezahlten Gelder treuhänderisch für die Spielteilnehmer. Eine Verzinsung erfolgt nicht.
- (7) Eine Bezahlung und Spielteilnahme über das Spielkonto ist immer nur dann möglich, wenn dieses eine ausreichende Deckung aufweist.
- (8) Jeder Spielteilnehmer kann unmittelbar nach der Registrierung einen Spielauftrag abgeben, der mittels Kreditkarte, Aufladung des Spielkontos mittels PayPal, Lastschrift oder per Gutschein (Rabatt) bezahlt wird. Hierfür gelten die nachfolgenden Bestimmungen zum jeweiligen Zahlungsverkehr entsprechend.

#### **Zahlungsverkehr über Kreditkarte**

- (9) Voraussetzung für die Zahlung über Kreditkarte ist die Angabe einer Kontoverbindung eines Kreditinstituts mit Sitz in einem Mitgliedsstaat der Europäischen Union für die Gewinnauszahlung. Der Spielteilnehmer hat bezüglich der Kreditkartendaten die Angaben zu machen, die im elektronischen Formular vorgesehen sind. Weitere Einzelheiten der Kreditkartenzahlung werden auf den Webseiten der Gesellschaft dargelegt.

#### **Zahlungsverkehr mittels Basis-Lastschrifteinzug (SEPA) oder Überweisung**

- (10) Der Spielteilnehmer willigt ausdrücklich ein, dass er seine rechtsverbindliche Zustimmung zum SEPA-Mandat online (Opt-In-Verfahren) – das heißt in seinem, vor Fremdzugriff, geschützten persönlichen Zugangsbereich des Online-Spielangebots - erteilt. Er verzichtet auf die Schriftlichkeit des SEPA-Mandats. Außerdem erkennt er im Falle einer Basis-Lastschrift (SEPA) eine Vorankündigungsfrist (Prenotificationfrist) von bis zu 1 Tag an. Der Spielteilnehmer hat die Angaben zu machen, die im elektronischen Formular vorgesehen sind. Weitere Einzelheiten werden auf den Webseiten der Gesellschaft dargelegt.
- (11) Im Falle einer Rücklastschrift wird das Spielkonto gegen Aufladung per Basis-Lastschrifteinzug (SEPA) solange gesperrt, bis die offene Forderung nebst Gebühren ausgeglichen worden ist. Offene Forderungen auf Grund von Rücklastschriften, gegebenenfalls inkl. entstandener Gebühren, gegen den Spielteilnehmer werden von der Gesellschaft an einen Zahlungsdienstleister abgetreten oder von der Gesellschaft selbst eingezogen.

- (12) Mit jedem Basis-Lastschriftauftrag (SEPA) erteilt der Spielteilnehmer der Gesellschaft die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Girokonto bei einem Kreditinstitut mit Sitz in einem Mitgliedsstaat der Europäischen Union im Basis-Lastschriftverfahren (SEPA) durchzuführen. Für dieses Girokonto muss er die entsprechende Vollmacht besitzen.

Der Lastschriftbetrag ist je Spielteilnehmer begrenzt auf das maximale Spieleinsatzlimit (§ 8 Abs. 2). Die Gesellschaft ist berechtigt, das Limit zu ändern.

- (13) Bei Banküberweisungen auf das Spielkonto ist im Verwendungszweck die Kundennummer anzugeben. Die Bankverbindung der Gesellschaft wird auf deren Webseiten bekannt gegeben.
- (14) Der Spielteilnehmer erhält die ausgezahlten Gewinne per Banküberweisung auf die von ihm angegebene und gespeicherte Bankverbindung eines Kreditinstituts mit Sitz in einem Mitgliedsstaat der Europäischen Union mit jeweils schuldbefreiender Wirkung für die Gesellschaft gutgeschrieben.
- (15) Spieleinsätze, die vom Spielteilnehmer mittels Kreditkarte gezahlt werden, können nicht auf ein anderes Konto überwiesen werden. Sollten dennoch aus vom Spielteilnehmer zu vertretenden Gründen über Kreditkarte eingezogene Beträge auf ein anderes Konto zu überweisen sein, bringt die Gesellschaft die anfallenden Kreditkartengebühren in einer Höhe von 3 % des Überweisungsbetrages, mindestens jedoch 5,- € in Anrechnung.
- (16) Die Gesellschaft ist berechtigt, das Guthaben auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto eines Kreditinstituts mit Sitz in einem Mitgliedsstaat der Europäischen Union befreiend zu überweisen, soweit auf dem Spielkonto binnen einer Frist von sechs Monaten keinerlei Kontobewegung (Spieleinsätze, Gewinngutschriften, Überweisungen, Basis-Lastschriften (SEPA)) stattgefunden hat.

### **Zahlungsverkehr über PayPal**

- (17) Voraussetzung für die Zahlung mittels PayPal ist ein registrierter Account bei diesem Anbieter, dessen Inhaber mit dem bei der Gesellschaft registrierten Kunden identisch sein muss.
- (18) Die Durchführung und Abwicklung der Zahlung mittels PayPal erfolgt auf der Webseite von PayPal, auf die der Spielteilnehmer zur Zahlung weitergeleitet wird.
- (19) Sollte die Spielauftragsabgabe, nachdem die Bezahlung über PayPal erfolgt ist, vom Nutzer abgebrochen werden oder aus technischen Gründen scheitern, verbleibt der bereits gezahlte Betrag als Guthaben auf dem Spielkonto. Es gilt insbesondere § 10 Absatz 5.
- (20) Weitere Einzelheiten zur Zahlung mittels PayPal werden auf den Webseiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

## **Zahlung mittels Gutschein**

- (21) Die Gesellschaft kann im Rahmen von Marketingaktivitäten Gutscheine in Form eines Rabattes in unterschiedlicher Höhe herausgeben, die der Kunde zur Aufladung seines Spielkontos nutzen kann. Die Aufladung des Spielkontos erfolgt durch Eingabe eines Gutschein-Codes. Diese Gutschrift auf das Spielkonto ist spielgebunden. Eine Barauszahlung des Betrages ist nicht möglich.
- (22) Weitere Einzelheiten zur Zahlung mittels Gutschein werden auf den Webseiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

## **§ 11 Spielbenachrichtigung**

- (1) Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Gesellschaft wird bei der Abspeicherung sämtlicher Daten von der Gesellschaft eine Spielauftragsnummer vergeben.
- (2) Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrags zu den bei der Gesellschaft gespeicherten Daten.
- (3) Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer informiert (Spielbenachrichtigung).
- (4) Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu
  - den Geschäftsangaben der Gesellschaft
  - der/den 7-stelligen Losnummer(n),
  - der Art und dem Zeitraum der Teilnahme,
  - dem Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
  - der vergebenen Spielauftragsnummer.
- (5) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

## **§ 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages**

- (1) Der Spielvertrag wird zwischen der Gesellschaft und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die Gesellschaft das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Abs. 3 annimmt.
- (2) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die Gesellschaft angenommen wurde.
- (3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten sowie die von der Gesellschaft vergebenen Daten aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar

sind und das sichere Speichermedium durch digitale Signatur oder physischen Verschluss rechtzeitig (d.h. vor Beginn der Ziehung der 7-stelligen Losnummer) gesichert ist

und

der Spieleinsatz sowie die Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt worden sind. Bei Kreditkartenzahlung ist mit erfolgreicher Online-Autorisierung bezahlt, bei Überweisung/Basis-Lastschrift (SEPA) gilt die Zahlung mit entsprechender Abbuchung vom Spielkonto als erfolgt.

- (4) Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (5) Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung des rechtzeitigen Verschlusses nach vorstehendem Abs. 3 zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.
- (6) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitale Signatur oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.
- (7) Das Recht der Gesellschaft, bei der Gewinnauszahlung nach § 19 Absätze 1 und 2 zu verfahren, bleibt unberührt.
- (8) Die Gesellschaft ist berechtigt, ein eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- (9) Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (10) Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn
  - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
  - gegen den Teilnahmeausschluss nach § 5 Abs. 2 verstoßen wurde oder
  - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
    - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die Gesellschaft erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die Gesellschaft weitergeleitet werden,
    - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die Gesellschaft weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
    - der Gesellschaft 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.



- (11) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der Gesellschaft abgelehnt wurde bzw. die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- (12) Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Abs. 11 – unter seiner der Gesellschaft bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- (13) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- (14) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

### **III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN**

#### **§ 13 Umfang und Ausschluss der Haftung**

- (1) Die Haftung der Gesellschaft für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zur Gesellschaft 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 die Gesellschaft und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- (2) Abs. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
- (3) Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet die Gesellschaft dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet die Gesellschaft nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- (4) Die Haftungsbeschränkungen der Absätze 1 bis 3 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der Gesellschaft gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

- (5) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich die Gesellschaft zum Verarbeiten (z.B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die Gesellschaft nicht.
- (6) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- (7) Die Gesellschaft haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten haben, hervorgerufen werden.
- (8) In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihren Erfüllungsgehilfen nach den Absätzen 5 bis 7 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet. Der Antrag ist an die Gesellschaft zu richten.
- (9) Die Haftungsregeln gelten auch für mit der Weiterleitung der Daten zur Gesellschaft beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (10) Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.
- (11) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- (12) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (13) Die Gesellschaft ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

#### **IV. GEWINNERMITTLUNG**

##### **§ 14 Ziehung der 7-stelligen Gewinnzahl**

- (1) Für die Deutsche Sportlotterie findet in der Regel wöchentlich, jeden Freitag, eine Ziehung statt, bei der die Gewinnzahl (Losnummer) gemäß Gewinnplan ermittelt wird. Bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- (2) Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 0 bis 9 oder ein Ziehungsgerät mit 10 gleichartigen Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0-9 tragen, verwendet.
- (3) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt die Gesellschaft einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- (4) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene 7-stellige Losnummer erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn des Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.
- (5) Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen.

- (6) Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Losnummer.
- (7) Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 15 Abs. 2.
- (8) Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- (9) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die Gesellschaft.
- (10) Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

**§ 15 Auswertung**

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitale Signatur oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 13 Abs. 3) abgespeicherten Daten.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der gezogenen 7-stelligen Losnummer. Der Abgleich der getippten mit der gezogenen Losnummer erfolgt von rechts nach links (=hinten) sowie von links nach rechts (=vorne).

**§ 16 Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Gewinnermittlung**

- (1) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (2) Die Gewinnsumme in der Gewinnklasse 1 kann sich ändern, wenn die Gesamtgewinnsumme der Gewinnklasse 1 aller Gewinner in einer Ziehung mehr als 1.000.000,00 Euro beträgt. Die Höhe des jeweiligen Gewinns wird wie folgt ermittelt: Zunächst werden - unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes - sämtliche Spieleinsätze der Gewinnklasse 1 zusammengezählt. Übersteigt die Gesamtgewinnsumme in der Gewinnklasse1 die Summe von 1.000.000,00 Euro, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 1. Gewinnklassen nach folgender Formel: 1.000.000,00 Euro dividiert durch die Summe der Spieleinsätze der Gewinnklasse 1 = Reduzierter Gewinnbetrag bei Spieleinsatz von 1,00 Euro. Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,50 Euro und 5,00 Euro errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für die betreffende Losnummer.
- (3) Die theoretische Gewinnausschüttungsquote beträgt 36,6 %
- (4) Die Gewinnsumme wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinn- klasse	Treffer	Chance 1 zu	Gewinnsumme bei 1 Euro Einsatz	Gewinnsumme bei 2,5 Euro Einsatz	Gewinnsumme bei 5 Euro Einsatz
1	7 richtige Ziffern	10.000.000		500.000,00 €	

2	6 richtige Ziffern	158.730	4.000,00 €	10.000,00 €	
3	5 richtige Ziffern	20.576	400,00 €	1.000,00 €	
4	4 richtige Ziffern	2.469	40,00 €	100,00 €	
5	3 richtige Ziffern	309	8,00 €	20,00 €	
6	2 richtige Ziffern	41	4,00 €	10,00 €	
7	1 richtige Ziffer	6	1,00 €	2,50 €	

- (5) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (6) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.
- (7) Um ein theoretisch nicht ausgeschlossenes Überplanspiel zu vermeiden, wird ein sogenannter Sicherungsfond gebildet, in den jeweils 1 % der Spieleinsätze je Ziehung und alle Gelder aus dem Unterplanspiel fließen.
- (8) Sofern der Bestand des Sicherungsfonds den Betrag von 2,25 Mio. € übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in Form einer Zusatzauslosung an die Kunden ausgeschüttet.

## V. GEWINNAUSZAHLUNG

### § 17 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne oder Gewinnanteile der 1. Gewinnklasse von mehr als 100.000,- € 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 Verzögern ausgezahlt.

### § 18 Gewinnbenachrichtigung

Auf Wunsch erhält der Spielteilnehmer im Gewinnfall eine elektronische Gewinnmail, die ihn über den Gewinn informiert.

## **§ 19 Gewinnauszahlung**

- (1) Alle Gewinne werden dem Spielteilnehmer automatisch auf das von ihm für die Gewinnauszahlung angegebene Konto bei einem Kreditinstitut mit Sitz in einem Mitgliedsstaat der Europäischen Union mit befreiender Wirkung überwiesen. Eine Verpflichtung, die Berechtigung Kontoinhabers zu prüfen, besteht nicht.
- (2) Die Einzelheiten der Gewinnauszahlung werden auf den Webseiten der Gesellschaft bekannt gegeben.
- (3) Nicht abgeholte oder unzustellbare Gewinne werden dem Reinertrag zugeführt.

## **VI. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN**

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

## **VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

### **§ 20 Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen**

- (1) Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen. Im angemeldeten Zustand kann der Spielteilnehmer seine registrierten Daten mit sofortiger Wirkung interaktiv ändern.
- (2) Schriftliche Erklärungen der Gesellschaft an die letzte der Gesellschaft bekannt gegebene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

### **§ 21 Information gemäß § 36 Abs. 1 Nr. 1 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz**

Die Gesellschaft ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

### **§ 22 Datenschutz**

Die Gesellschaft speichert und verarbeitet die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit, als es für die Durchführung des Spielvertrages notwendig ist.

### **§ 23 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers**

- (1) Die Passwörter sind vom Spielteilnehmer geheim zu halten.
- (2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

### **VIII. INKRAFTTRETEN**

Diese Internet-Teilnahmebedingungen treten am 7. Dezember 2018 in Kraft.

Deutsche Sportlotterie gemeinnützige GmbH