

**TEILNAHMEBEDINGUNGEN
der Bremer Toto und Lotto GmbH**

über den Vertriebsweg

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

- A. Allgemeiner Teil**
- B. Besonderer Teil**
 - I. LOTTO 6aus49**
 - II. Eurojackpot**
 - III. GlücksSpirale**
 - IV. KENO**
 - V. Spiel 77**
 - VI. SUPER 6**
 - VII. plus 5**
- C. Inkrafttreten**

Stand: Januar 2016

A. ALLGEMEINER TEIL

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, werden LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, KENO, Spiel 77, SUPER 6 sowie plus 5 mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / durchgeführt.

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

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

1. Organisation

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

Die Lotterien LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, SUPER 6, Spiel 77, KENO und plus 5 werden außerdem über das Internet einschließlich mobiler Dienste vertrieben.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

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

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

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

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

3. Spielgeheimnis

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

4. Registrierung, Spielteilnahme, Spielkonto

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

4.2. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Die von dem Unternehmen angebotenen Glücksspiele richten sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h. Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden von dem Unternehmen nicht angenommen. Sollte trotzdem eine Annahme erfolgen, kommt kein Spielvertrag zu Stande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch

eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch das Unternehmen. Erhaltene Gewinne sind zurückzuzahlen.

4.3. Die Spielteilnahme gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem, um den Ausschluss von gesperrten Spielern zu gewährleisten (nähere Einzelheiten zu Spielersperrungen s. Ziff. 16.).

4.4. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren, damit die gesetzlichen Anforderungen an Identifizierung und Authentifizierung des Spielteilnehmers gewährleistet werden können.

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

Eine Registrierung erfolgt außerdem nur, wenn der Spielteilnehmer verbindlich erklärt, dass er verfügungsberechtigter Inhaber des angegebenen Bankkontos ist und ausschließlich im eigenen Namen und auf eigene Rechnung handelt. Tippgemeinschaften sind nicht zugelassen.

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

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

4.7. Bereits vor Abschluss der vollständigen Identifizierung kann das Unternehmen dem Spielteilnehmer eine sofortige Spielteilnahme bis zu 150,- € ermöglichen (sog. Spontanspiel). Etwaige Gewinne werden allerdings nur dann ausgezahlt, wenn der Spielteilnehmer die Registrierung durch das vorgesehene Identifizierungsverfahren innerhalb von 14 Tagen abschließt. Der Anspruch des Unternehmens auf den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bleibt davon unberührt. Schließt der Spielteilnehmer die Registrierung nicht innerhalb der behördlich vorgeschriebenen 14 Tage ab, ist eine Spielteilnahme nicht mehr möglich; das Spielkonto des Spielteilnehmers wird deregistriert, etwaige Gewinne verfallen.

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

4.9. Darüber hinaus hat sich der identifizierte Spielteilnehmer anlässlich der Spielteilnahme nochmals zu authentifizieren. Hierfür muss der Spielteilnehmer seine Spielteilnahme mit einem ihm vorher übermittelten Code (TAN) bestätigen. Daher ist eine Spielteilnahme

nur möglich, wenn der Spielteilnehmer sein SMS-fähiges mobiles Endgerät mit der Nummer bereithält, die er bei der Registrierung angegeben hat.

4.10. Sofern die Authentifizierung nicht erfolgreich ist, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.

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

4.12. Die Begründung einer Geschäftsverbindung zu einer politisch exponierten Person gemäß § 6 Abs. 2 Nr 1, S. 4a) Geldwäschegesetz steht unter dem Erfordernis der Genehmigung des Unternehmens.

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

4.14. Die Teilnahme

- am LOTTO 6aus49, Eurojackpot und KENO erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- an der GlücksSpirale, am Spiel 77 und an SUPER 6 erfolgt durch die von dem Unternehmen vergebene 7-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, wobei für die Gewinnermittlung bei SUPER 6 lediglich die sechs Endziffern entscheidend sind.
- an plus 5 erfolgt durch die von dem Unternehmen vergebene 5-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

Die Losnummer kann durch den Spielteilnehmer vor Abgabe des Spielauftrags geändert werden.

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

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

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

4.18. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, Mindest- und Höchstbeträge für die Zahlung mit Kreditkarten und Lastschriftverfahren festzulegen. Wünscht der Spielteilnehmer

mer ausnahmsweise die Auszahlung eines mittels Kreditkarte eingezahlten Guthabens nach Ziff. 4.17, stellt das Unternehmen die angefallenen Kreditkartengebühren in Höhe von 3 % des überwiesenen Betrags zzgl. Bearbeitungsgebühr, mindestens jedoch € 5,00, in Rechnung.

4.19. Auf das Spielkonto darf maximal ein Guthaben von € 1.100,00 eingezahlt werden und vorhanden sein. Einzahlungsaufträge des Spielteilnehmers, die diese Grenze überschreiten würden, werden automatisch nicht angenommen.

4.20. Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils gesetzlich vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite des Unternehmens bekannt. Jeder Spielteilnehmer kann sich außerdem bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit setzen, welches er anschließend jederzeit verändern kann. Niedrigere Spieleinsatzlimits werden vom System sofort automatisch berücksichtigt; höhere Spieleinsatzlimits werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.

4.21. Meldet sich ein Spielteilnehmer mehr als 12 Monate nicht mehr an, wird sein Spielkonto geschlossen und ein etwaiges Guthaben auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

5. Voraussagen des Spielteilnehmers und Spielzeitraum

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

5.2. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator) vorschlagen (QuickTipps).

5.3. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spielauftrag entsprechend den Systemvorgaben vordatieren zu lassen. Der Spielauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil. Das Unternehmen behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen.

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

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

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

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

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

6. Annahme und Annahmeschluss

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

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

7. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

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

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

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

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

7.5. Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer siehe Ziffern 4.18 und 4.19.

8. Spielbenachrichtigung

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

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

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

- den Geschäftsangaben des Unternehmens,
- den jeweiligen Voraussagen sowie den Losnummern,

- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielauftragsnummer.

9. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

9.1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Ziffer 9.3. annimmt.

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

9.3. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten des Spielauftrages und/oder die Daten des QuickTipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist.

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

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

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

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

9.6. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

9.7. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

9.8. Darüber hinaus kann durch das Unternehmen aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

9.9. Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn

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

9.10. 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.

9.11. Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Ziffer 9.10. – unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.

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

9.13. Im Übrigen gelten die Haftungsregeln unter Ziffer 10.

10. Umfang und Ausschluss der Haftung

10.1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen schuldhaft vor Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und

digitalem oder physischem Verschluss des sicheren Speichermediums verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.

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

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

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

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

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

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

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

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

10.7. Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, welcher Art auch immer, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß Ziffer 18. entstehen.

10.8. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

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

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

10.11. Im Übrigen gelten die gesetzlichen Haftungsregeln.

11. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen

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

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

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

12. Auswertung

12.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

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

13. Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

13.1. Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn, die Höhe und die Zusammensetzung informieren. Die abrufbereiten Daten betreffen Ziehungen, die bis zu 120 Tagen zurückliegen.

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

14. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnauszahlung

14.1. Gewinne mit einer Gewinnquote über € 100.000,00 sowie Gewinne der GlücksSpirale der Gewinnklasse 7 werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

Bei Eurojackpot werden Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse nach Ablauf von zwei Wochen seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

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

14.2 Eine Gewinnauszahlung auf das angegebene Konto kann erst nach vollständig abgeschlossener Identifikation des Spielteilnehmers in einer Annahmestelle des Unternehmens erfolgen.

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

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

15. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

15.1. Der Spielteilnehmer hat Änderungen seiner bei der Registrierung angegebenen Kundendaten unverzüglich zu aktualisieren.

15.2. Nach erfolgreichem Login kann der Spielteilnehmer in seinem Spielkonto seine Kundendaten selbst ändern. Die Änderung der Bankverbindung, der Handynummer sowie die Änderung der Anschrift sind besonders gesichert und bedürfen der Beantwortung einer Sicherheitsfrage. Das Unternehmen kann die Änderung weiterer Daten durch die Beantwortung einer Sicherheitsfrage schützen.

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

16. Spielersperrn

16.1. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind von dem Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstersperrung) oder Fremdsperrn zu verfügen.

16.2. Eine Fremdsperrung ist von dem Unternehmen vorzunehmen, wenn es

- auf Grund der Wahrnehmung ihres Personals weiß 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.

16.3. Die Spielersperre ist unbefristet. Die Mindestsperrdauer beträgt ein Jahr. Danach kann auf Antrag der gesperrten Person die Aufhebung erfolgen, wenn zu diesem Zeitpunkt keine Gründe für eine Spielersperre mehr vorliegen. Das Nichtmehrvorliegen der Gründe für die Spielersperre ist durch die gesperrte Person mit prüffähigen Unterlagen nachzuweisen.

16.4. Die Aufhebung der Spielersperre ist schriftlich mit dem dafür vorgegebenen Formular bei dem Glücksspielanbieter zu beantragen, der die Spielersperre verfügt hat.

16.5. Der Antragsteller ist zur Aktualisierung der bei dem Glücksspielanbieter hinterlegten personenbezogenen Daten verpflichtet, wenn durch Änderungen die Identifizierung des Antragstellers und die Durchsetzung der Spielersperre nicht mehr möglich sind.

16.6. Das Unternehmen teilt dem Spielteilnehmer schriftlich den Zeitpunkt des Inkrafttretens der Selbst- /Fremdsperre mit.

16.7. Im Übrigen gelten die landesrechtlichen Regelungen zum öffentlichen Glücksspiel im Land Bremen.

17. Datenschutz

17.1. Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.

17.2. Das Unternehmen gewährleistet die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften zum Datenschutz, insbesondere in Bezug auf die Erhebung, Verarbeitung, Nutzung und Weitergabe der personenbezogenen Daten von Spielteilnehmern. Die Einzelheiten zur Einhaltung des Datenschutzes sind in der Datenschutzerklärung geregelt, die auf den Internetseiten des Unternehmens einzusehen und ausdrückbar ist.

18. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

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

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

19. Erlöschen von Ansprüchen

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

B. BESONDERER TEIL

I. LOTTO 6aus49

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von LOTTO 6aus49

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

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

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

1.4. Gegenstand (Spielformel) von LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9; die Gewinnermittlung richtet sich nach Ziffer 7.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer kann am LOTTO 6aus49 teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

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

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

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

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

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

3.1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung € 1,00.

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

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

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

4. Ziehung der Gewinnzahlen

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

4.2. Bei jeder Ziehung werden

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

4.3. Hierfür werden Ziehungsgeräte und 49 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 49 bzw. insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

4.5. Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 49 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln vorhanden sind.

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

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

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

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

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

6. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen im LOTTO 6aus49

in Klasse 1	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen in einem Spiel richtig vorausgesagt haben und deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen 1-stelligen Superzahl übereinstimmt,
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen,
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen,
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

7. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

7.2. Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Klasse 1	(6 Gewinnzahlen und Superzahl)	12,80 %
und		
Gewinnbetrag der Klasse 9	(Anzahl der Gewinne multipliziert mit	

dem festen Gewinnbetrag der Klasse 9
von € 5,00)

Die verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt

Klasse 2	(6 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse 3	(5 Gewinnzahlen und Superzahl)	5 %
Klasse 4	(5 Gewinnzahlen)	15 %
Klasse 5	(4 Gewinnzahlen und Superzahl)	5 %
Klasse 6	(4 Gewinnzahlen)	10 %
Klasse 7	(3 Gewinnzahlen und Superzahl)	10 %
Klasse 8	(3 Gewinnzahlen)	45 %

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

Klasse 1	1 :	139.838.160
Klasse 2	1 :	15.537.573

Die Gewinnwahrscheinlichkeit für Gewinnklasse 2 berücksichtigt, dass theoretisch von 10 Spielscheinen mit unterschiedlicher Superzahl alle 6 Richtige aufweisen, jedoch nur Einer eine richtige Superzahl und somit die Gewinnklasse 1 erzielt hat. Ohne Berücksichtigung der Superzahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit 1 : 13.983.816.

Klasse 3	1 :	542.008
Klasse 4	1 :	60.223
Klasse 5	1 :	10.324
Klasse 6	1 :	1.147
Klasse 7	1 :	567
Klasse 8	1 :	63
Klasse 9	1 :	76

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

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

7.6. Werden in einer Gewinnklasse nach 12 aufeinanderfolgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.

7.7. Wird in der Gewinnklasse 2 kein Gewinn ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse

2 entgegen Ziffer 7.5. der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 derselben Ziehung zugeschlagen.

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

7.9. Ziffer 7.8. findet wegen des festen Gewinnbetrags von € 5,00 in der Gewinnklasse 9 keine Anwendung.

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

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

7.12. Ziffern 7.10. und 7.11. finden keine Anwendung auf die Gewinnklasse 9.

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

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

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

7.16. Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,00 können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Ziffer A.14. weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

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

8. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

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

II. Eurojackpot

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

1.1. Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, durchgeführt.

1.2. Alle Spelaufträge, 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.

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

1.4. Gegenstand (Spielformel) von Eurojackpot ist die Voraussage von fünf Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von zwei Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10; die Gewinnermittlung richtet sich nach Ziffer 6.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

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

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

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

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

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

3. Ziehung der Gewinnzahlen

3.1. Für Eurojackpot findet wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, statt.

3.2. Bei jeder Ziehung werden

- die jeweiligen fünf Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,
- die jeweiligen zwei Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann.

3.3. 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.

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

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

3.6 Die Gewinnzahlen des Eurojackpot werden in den Annahmestellen und/oder durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekannt gegeben.

4. Auswertung

Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten, wenn diese rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt wurden. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

5. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

in Gewinnklasse 1	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10
in Gewinnklasse 2	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10,
in Gewinnklasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50,
in Gewinnklasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,
in Gewinnklasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10,
in Gewinnklasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50,

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

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

6.1. Von den Spieleinsätzen werden 50 % als Gewinnausschüttung nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Von der Gewinnausschüttung werden 12 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den folgenden Absätzen erläutert wird. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

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

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

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

Gewinnklasse 1	1 :	95.344.200
Gewinnklasse 2	1 :	5.959.013
Gewinnklasse 3	1 :	3.405.150
Gewinnklasse 4	1 :	423.752
Gewinnklasse 5	1 :	26.485
Gewinnklasse 8	1 :	15.134

Gewinnklasse 7	1 :	9.631
Gewinnklasse 8	1 :	672
Gewinnklasse 9	1 :	602
Gewinnklasse 10	1 :	344
Gewinnklasse 11	1 :	128
Gewinnklasse 12	1 :	42

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

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

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

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

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

6.9. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen. Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 90 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen. Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 wird ebenfalls auf 90 Mio. Euro begrenzt. Wird diese Begrenzung auch in der Gewinnklasse 2 überschritten, werden die Überschüsse in der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, ausgeschüttet.

6.10. In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung im Gewinnfall eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. Euro unabhängig von den ermittelten Spieleinsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 12 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge (vgl. 6.8) und die nicht abgeholten Gewinne ab 10 Mio. Euro nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist für die Geltendmachung des Anspruchs auf Auszahlung des Gewinns.

6.10. Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von 10 Mio. Euro liegt, wird die Ausschüttung der Gewinnklasse 1 bis zur Höhe der Mindestausschüttung mit den im Boosterfonds liegenden Beträgen gefüllt. Gibt es keinen Gewinner in Gewinnklasse 1, wird die Mindestausschüttung von 10 Mio. Euro der nächsten Ziehung zugeführt.

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

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

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

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

7. Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen

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

7.2. Im Übrigen werden angefallene Gewinne, die vom Spielteilnehmer nicht fristgerecht geltend gemacht oder von dem Unternehmen nicht ausgezahlt wurden, nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis verwendet.

III. GlücksSpirale

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

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

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

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

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

2. Teilnahme

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

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

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

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

2.5. Darüber hinaus bietet das Unternehmen die Möglichkeit an, mittels Jahreslos (anteilig) an der GlücksSpirale teilzunehmen. Die Laufzeit des Jahresloses beträgt 52 Ziehungen.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

3.1. Der Spieleinsatz für ein Normallos beträgt € 5,00 je Ziehung. Der Spieleinsatz für ein Jahreslos (52 Ziehungen) beträgt € 1,00 je Ziehung, d. h. insgesamt € 52,00.

3.2. Für jeden Spieldauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchstesatz festgelegt werden.

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

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

4. Ziehung der Gewinnzahlen

4.1. Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag (Sonnabend) eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

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

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

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

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

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

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

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

6.2. Die Gewinnausschüttung wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinnklasse 1

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

- je € 10,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00,
- je € 5,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 2,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je € 20,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00,
- je € 10,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 4,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

Gewinnklasse 3

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

- je € 50,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00,
- je € 25,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 10,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je € 500,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00,
- je € 250,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 100,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je € 5.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00,
- je € 2.500,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 1.000,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen

- je € 100.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00,
- je € 50.000,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- je € 20.000,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

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

Gewinnklasse 7

(monatliche Sofortrente von

- € 7.500,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00,
- € 3.750,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,

- € 1.500,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00)

Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine Sofortrente bei einem Versicherungsunternehmen von monatlich

- € 7.500,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00,
- € 3.750,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- € 1.500,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00.)

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5.000.000.

Im Einzelnen gilt folgendes:

Das Unternehmen zahlt mit befreiender Wirkung

- € 2.010.000,- bei einem Spieleinsatz von € 5,00
- € 1.005.000,- bei einem Spieleinsatz von € 2,50,
- € 402.000,- bei einem Spieleinsatz von € 1,00

an ein von ihm benanntes Versicherungsunternehmen zugunsten des Gewinners.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf € 20.100.000,00 begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspeleinsatz von mehr als € 50,-) ermittelt, wird die befreiende Zahlung an das Versicherungsunternehmen in Höhe von $10 \times € 2.010.000,-$ auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt. Entsprechend mindert sich die unter Gewinnklasse 7 Satz 2 genannte Sofortrente. Die Verpflichtung des Unternehmens ist auf die Zahlung des Betrages gemäß Satz 3 oder 4 der Gewinnklasse 7 beschränkt. Der Gewinner erhält von dem Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages. Das Unternehmen ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem Versicherungsunternehmen mitzuteilen.

Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das Versicherungsunternehmen gezahlten Betrages wählen. Anfallende Zinsen erhält der Gewinner. Die Entscheidung ist dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.

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

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

IV. KENO

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

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

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

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

1.4. Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach Ziffer 6.

2. Teilnahme

2.1. Ein Spielteilnehmer, der die weiteren Voraussetzungen für die Spielteilnahme erfüllt, kann an KENO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

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

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

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

2.5. Die 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 wird durch das Unternehmen vergeben.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

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

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

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

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

4. Ziehung der Gewinnzahlen

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

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

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

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

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

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

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

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

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

6. Gewinnplan, KENO-Typen und Gewinnklassen

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

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

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

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

6.5. Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

KENO-Typ (= Anzahl gewählter Voraussagen)	Gewinnklasse (= Anzahl richtiger Voraussagen)
10	10, 9, 8, 7, 6, 5, 0
9	9, 8, 7, 6, 5, 0
8	8, 7, 6, 5, 4, 0
7	7, 6, 5, 4
6	6, 5, 4, 3
5	5, 4, 3
4	4, 3, 2
3	3, 2
2	2

7. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7.9. Die Gewinnbeträge

- der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und
- der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9

können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt:

Zunächst werden – unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes – sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. der KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.

7.10. Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 100.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von € 1,00 / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von € 1,00 / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von € 2,00, € 5,00 und € 10,00 errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

7.11. Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 50.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von € 1,00 / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von € 1,00 / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von € 2,00, € 5,00 und € 10,00 errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

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

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

- wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und

- die Summe durch 2 dividiert.

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

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

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

7.17. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller KENO-Typen:

KENO-Typ		
10	1:	2.147.181
9	1:	387.197
8	1:	74.941
7	1:	15.464
6	1:	3.383
5	1:	781
4	1:	189
3	1:	48
2	1:	13

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

V. Spiel 77

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des Spiel 77

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

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

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

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

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

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

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

2. Teilnahme

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

2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an vom Unternehmen veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterie mit den je-

weils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten des Unternehmens.

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

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

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

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

3.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

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

4. Ziehung der Gewinnzahlen

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

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

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

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

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

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

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

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

6.2. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

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

im Mindestfall € 177.777,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 10.000.000.

Für die Gewinnklasse 1 werden 7,11 % des Gesamtbetrages der jeweiligen Einsätze als Gewinnausschüttung bereitgestellt.

Die Gewinnausschüttung wird auf die Gewinne dieser Klasse gleichmäßig verteilt, und zwar derart, dass der Gewinn € 177.777,00, € 277.777,00, € 377.777,00 usw. (d. h. jeweils volle € 100.000,00 mehr) beträgt.

Der Gewinn in Gewinnklasse 1 kann sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden.

Werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).

Werden in der Gewinnklasse 1 nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen und die Gewinnausschüttung wird innerhalb dieser Gewinnklasse gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

Werden mehr als 50 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 50 x € 177.777,00 oder – wenn dieser höher ist – auf den gemäß 6.2. Sätze 3 und 5

festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit den 6 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 77.777,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.111.

Gewinnklasse 3

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

€ 7.777,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 4

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

€ 777,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 5

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

€ 77,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 6

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

€ 17,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 7

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

€ 5,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

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

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

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

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

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

VI. SUPER 6

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der SUPER 6

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

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

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

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

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

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

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

2. Teilnahme

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

2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an vom Unternehmen veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterie mit den je-

weils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten des Unternehmens.

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

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

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

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

3.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

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

4. Ziehung der Gewinnzahl

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

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

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

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

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

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

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

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

6.2. Die Gewinnsumme wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 100.000,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.000.

Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 auf 100 x € 100.000,00 begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

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

€ 6.666,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 3

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

€ 666,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 4

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

€ 66,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 5

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

€ 6,00

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 6

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

€ 2,50

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

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

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

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

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

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

VII. plus 5

1. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von plus 5

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

2. Teilnahme

- 2.1. Ein Spielteilnehmer kann zusätzlich zur Hauptlotterie KENO an plus5 teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot aus Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Angabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Internet-Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
- 2.2. Die Teilnahme an den Ziehungen ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an vom Unternehmen veranstalteten/durchgeführten Hauptlotterie mit dem jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internetseiten des Unternehmens.
- 2.3. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen.
- 2.4. Die 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 für plus5 wird durch das Unternehmen vergeben, kann aber durch den Spielteilnehmer manuell noch geändert werden.

3. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

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

3.2. Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

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

4. Ziehung der Gewinnzahl

4.1. Für plus5 findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung wird eine 5-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.

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

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

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

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

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

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

5. Auswertung

5.1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

5.2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahl.

6. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

6.2. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt
€ 5.000,00
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt
€ 500,00
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt
€ 50,00
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt
€ 5,00
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielaufträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt
€ 2,00
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

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

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

C. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehungen ab Montag, 4. Januar 2016.